

## Vorwort

## Einleitung

## Installation

Systemanforderungen.....	
<i>Erforderliche Hardware- und Software-Anforderungen:</i> .....	
Softwareinstallation.....	
<i>Installation von kreuZer</i> .....	

## Benutzeroberfläche

Arbeitsbereich.....	
<i>Die kreuZer Benutzeroberfläche</i> .....	
<i>Titelleiste</i> .....	
<i>Menüleiste</i> .....	
<i>Obere Tastenleiste</i> .....	
<i>Statuszeile</i> .....	
<i>Dokumentenfenster</i> .....	
<i>Dokumententitelleiste</i> .....	
<i>Lineal</i> .....	
<i>Linke Tastenleisten</i> .....	
<i>Lokales Arbeitsmenü</i> .....	
<i>Aktives Objekt</i> .....	

## Ein kleines Rätsel

Kreuzworträtselrahmen.....	
<i>Freiflächen im Kreuzworträtsel</i> .....	
<i>Neutralisieren von Zellen</i> .....	
Eigene Begriffspaare.....	
Füllalgorithmus auswählen und starten.....	
Kreuzworträtsel überarbeiten.....	
<i>Der Füllalgorithmus hat das Rätsel nicht komplett gefüllt</i> .....	
<i>1. Versuch: Begriffspaar manuell einfügen</i> .....	
<i>2. Versuch: Einige Zellenbelegungen löschen</i> .....	
<i>Silbentrennung oder Zeilenumbruch korrigieren</i> .....	
<i>Andere/kürzere Beschreibung auswählen</i> .....	
Kreuzworträtsellösung.....	
Kreuzworträtsellösungswort.....	
<i>Bestimmen Sie nun das Lösungswort</i> .....	
Attribute.....	
Kreuzworträtsel Drucken.....	
Exportieren in andere Anwendungsprogramme.....	

## Das Datenbankprogramm

Datenbank aus Tabelle.....	
Datenbank aus Berechnungen.....	

## Giterrätsel

<i>Gitter-Füllalgorithmus konfigurieren</i> .....	
<i>Grundalgorithmen auswählen und anpassen</i> .....	
<i>Beschreibungszellen durch Nummern ersetzen</i> .....	
<i>Giterrätsel überarbeiten und drucken</i> .....	
<i>Giterrätsel exportieren</i> .....	

## Vokabeln-Giterrätsel

Algorithmus Gitter Englisch.....	
<i>Lektion 1-10</i> .....	

## Kreuzworträtselmuster

kreuZer makes it easy.....	
----------------------------	--

**Einfügen von Grafiken**..... 35

**Kreuzworträtsel aus Berechnungen**..... 36

**Anhang**

Dialogfelder.....  
    *Kreuzworträtsel - Größe*.....  
    *Das Datenbankprogramm*.....  
        *Registerkarte Datenbank aus Tabellen:*.....  
        *Registerkarte Datenbank aus Berechnungen:*.....  
    *kreuzer konfigurieren*.....  
        Die Registerkarte Verzeichnis:.....  
        Registerkarte Allgemein:.....  
        Registerkarte Rätsel-Algo Verhalten:.....  
        Registerkarte Geschwindigkeit:.....  
    *Zellen ändern Dialogfeld*.....  
    *Wort-Suche Dialogfeld*.....  
    *Algorithmen Auswahl Dialogfeld*.....  
    *Algorithmus-konfigurations-Dialogfeld*.....  
        *Grundalgorithmus Vorbearbeiten*.....  
        *Grundalgorithmus Standard*.....  
        *Grundalgorithmus Nachbearbeitung*.....  
        *Grundalgorithmus Koordinaten*.....  
        *Der Grundalgorithmus geordnet*.....  
        *Gitter*.....  
        *Der Grundalgorithmus zufällig*.....  
        *Der Grundalgorithmus Block-Zelle*.....  
        *Der Grundalgorithmus Leer → nicht nutzen*.....  
    *Datenbanken Auswahl Feld*.....  
    *Bitmap Anzeigemodus*.....  
    *Objekte exportieren*.....  
    *Objekte importieren*.....  
    *Drucken*.....  
    *Druckerinstallation*.....  
    *Liste nicht (mehr) verwendeter Begriffe*.....  
Tips und Tricks.....  
    *Exportieren*.....  
    *Objekte positionieren*.....  
    *Rahmen um Objekte*.....  
    *Schablonen*.....  
    *Datenbanken*.....  
    *Muster*.....  
    *Füllprozeß beschleunigen*.....  
Abbildungsverzeichnis.....  
Index.....

# Vorwort

Sehr geehrte Kunden,

es freut uns ganz besonders, Ihnen **kreuZer** vorstellen zu können.

**kreuZer** ist ein komfortabler Kreuzworträtselgenerator.

Seine Aufgabe ist es, Sie bei der Erstellung individueller Kreuzworträtsel so weit wie möglich zu unterstützen, ohne Ihre Kreativität unnötig einzuschränken.

Die erzeugten Rätsel können selbständig ausgedruckt, oder in andere Dokumente integriert werden.

## Einleitung

Der vorliegende Text vermittelt ausführliche Informationen zur Installation und zum Benutzen des Programms **kreuZer** in Kombination mit dem Hilfesystem.

Anhand von Beispielen werden die Funktionen von **kreuZer** vorgestellt.

**kreuZer** stellt Ihnen alle Funktion zur Verfügung, die für eine effiziente, individuelle Rätselerstellung notwendig sind.

Mit **kreuZer** erzeugte Kreuzworträtsel können Sie in gebräuchliche DTP- Grafik- und Textverarbeitungsprogramme einbinden, bzw. als eigenständige Dokumente ausdrucken.

Im dritten Kapitel dieses Buches bekommen Sie eine ausführliche Installationsanleitung.

Alle folgenden Kapitel befassen sich mit einer effizienten Nutzung von **kreuZer**.

## Installation

### Systemanforderungen

**kreuZer** ist ein datenintensives Programm und benötigt eine dementsprechende Systemkonfiguration.

#### Erforderliche Hardware- und Software-Anforderungen:

- ÿ 386er IBM PC (oder kompatibler PC)
- ÿ DOS ab Version 5.0
- ÿ Microsoft Windows™ ab Version 3.1
- ÿ 12MB freie Festplattenkapazität und 3½ - Zoll - Diskettenlaufwerk
- ÿ 4MB RAM (beim Erstellen großer Datenbanken und Rätsel 8 MB )
- ÿ VGA - Grafikkarte oder andere Windows™-kompatible Grafikkarte mit einer Bildschirmauflösung von mindestens (640 x 480) Bildpunkten, die mindesten 16 Farben oder Graustufen darstellen kann
- ÿ einem fehlerfreien Windows™-treiber, passend zur verwendeten Grafikkarte
- ÿ Monitor, passend zur verwendeten Grafikkarte
- ÿ **für ein effektives Arbeiten empfehlen wir folgende Systemkonfiguration:**
- ÿ Mindestens 8 MB RAM
- ÿ Mindestens (800 x 600) Bildpunkte
- ÿ Drucker mit einer Auflösung von mindestens (300 x 300) dpi
- ÿ 486er PC

## Softwareinstallation

Bevor Sie mit der Installation beginnen, sollten Sie von den **kreuZer**-Disketten eine Sicherungskopie anlegen.

[ c:\diskcopy A: A: /V ]

### Installation von kreuZer

1. Starten Sie Windows und den Programmanager.
2. Legen Sie die **kreuZer** Diskette 1 in ein Laufwerk ein.
3. Öffnen Sie das Dateimenü im Programm- oder Datei-Manager.
4. Wählen Sie das Menüfeld Datei|Ausführen.
5. Geben Sie in dem geöffneten Dialog folgendes ein: [Laufwerk]:\install und betätigen Sie die Eingabetaste.
6. Nun wird das Installationsprogramm geladen.
7. Im Installationsprogramm erfahren Sie alles nötige. Im allgemeinen genügt es die Taste *installieren* anzuklicken, um eine ordnungsgemäße Installation zu erreichen.
8. Nachdem **kreuZer** auf Ihrer Festplatte installiert ist, verbleibt Ihnen noch die Aufgabe, **kreuZer** in Ihrem bevorzugten Programmstarter einzutragen. Falls Sie den zu Windows gehörenden Programm-Manager verwenden, erledigt das Installationsprogramm alles nötige.
9. Damit ist die Installation von **kreuZer** auf der Festplatte und in Windows abgeschlossen.
10. Sie starten **kreuZer** durch Doppelklicken auf das *kreuZer-Icon*.

Sobald **kreuZer** installiert ist, können Sie **kreuZer** aufrufen. Es erscheint die **kreuZer** Benutzeroberfläche

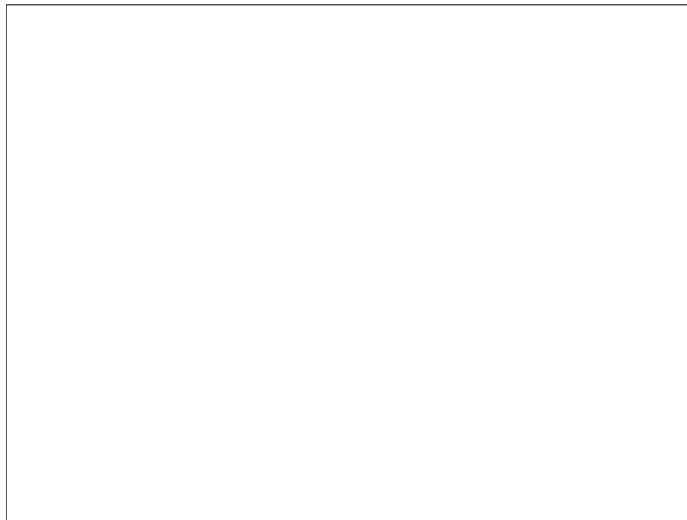


# Benutzeroberfläche

In diesem Kapitel werden Sie kurz mit dem Bildschirmfenster und wichtigen Grundbegriffen vertraut gemacht. Auf die hier definierten Begriffe wird in den folgenden Kapiteln immer wieder Bezug genommen.

Nach dem Start von **kreuZer** erscheint das Hauptfenster. Stellen Sie sich das Hauptfenster als elektronischen Schreibtisch vor, auf dem Sie Ihre Dokumente bearbeiten und in dem Sie Ihre Dokumente verwalten.

Für alle Verwaltungsaufgaben gibt es entsprechende Befehle, die Sie im allgemeinen über das Anklicken von Tasten (Button's) oder Menüpunkten ausführen.



*Abbildung 1: Einleitungsbildschirm*

Die Menüleiste des Einleitungsbildschirms befindet sich unterhalb der Titelleiste. Durch Klicken auf einen Menünamen werden die dem Menü zugeordneten Befehle angezeigt.

Im Einleitungsbildschirm werden folgende sechs Symbole dargestellt.

öffnet ein neues Dokument

öffnet ein bestehendes Dokument

öffnet das Hilfemenü

öffnet ein Dialogfeld zur Drucker und Seiteneinstellung

Legt **kreuZer** als Symbol auf dem Bildschirm ab

Vergrößert **kreuZer** auf die maximale Größe

## Arbeitsbereich

Im Arbeitsbereich werden die geöffneten Dokumente, jeweils in einem eigenen Fenster, dargestellt. Sie öffnen Dokumente über die Befehle *Datei|Neu* [Alt DN] und *Datei|Öffnen* [Alt DÖ]. Sie schließen Dokumente über den Befehl *Datei|Schließen* [Alt DS].

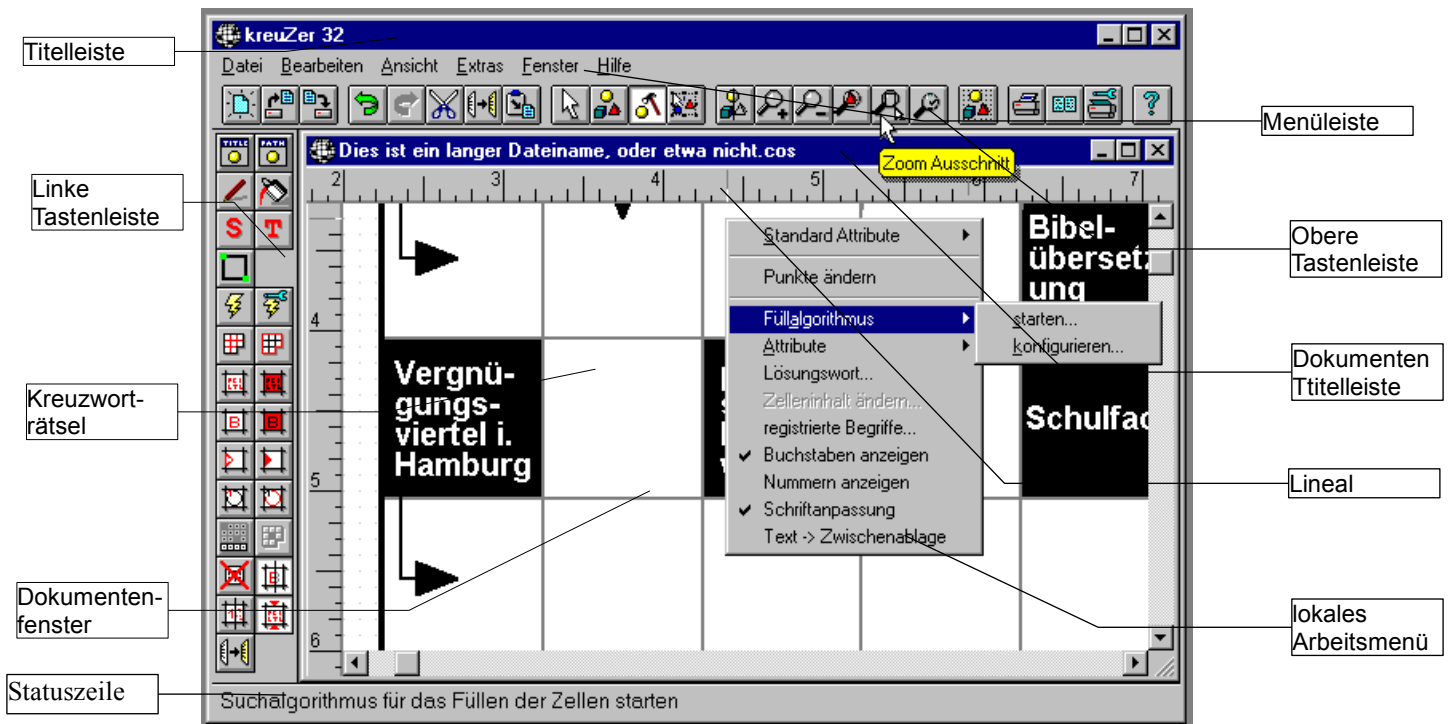


Abbildung 2: Arbeitsbereich

## Die kreuzer Benutzeroberfläche

(aus Platzgründen gelöscht)

## **Der Menübefehl *Datei***

(aus Platzgründen gelöscht)



## Obere Tastenleiste



Abbildung 3: Obere Tastenleiste

Die Obere Tastenleiste enthält die wichtigsten Befehle zur Dokumentenbearbeitung.

Erzeugt ein neues Dokument

Öffnet ein existierendes Dokument

Speichert das aktive Dokument



Macht eine Operation rückgängig



Kopiert ein ausgewähltes Objekt in die Zwischenablage und löscht es



Kopiert ein ausgewähltes Objekt in den Zwischenablage



Kopiert ein Objekt aus dem Zwischenspeicher



Verringert die Anzeigequalität



Vergrößert den Ausschnitt



Verkleinert den Ausschnitt

Paßt den Ausschnitt an das ausgewählte(s) Objekt(e) an

Wählt den Ausschnitt mit dem Mauszeiger

Stellt die vorherige Ansicht her

Ändert das Fangraster für die Mauseingabe

Druckt das aktive Dokument

Zeigt die Druckvorschau an

Legt die Druckereinstellung für das Dokument fest

Öffnet den Hilfeindex

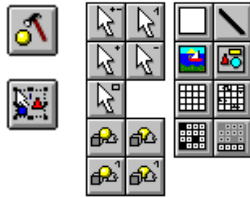
## Modus-Tasten

Die Modus-Tasten sind Bestandteil der oberen Tastenleiste. Mit Ihrer Hilfe wechseln Sie zwischen den vier grundsätzlichen Programmzuständen.

Objekte auswählen

Objekte erzeugen





Objekte bearbeiten

Objekte transformieren

Sie können den Modus auch über das Menü *Bearbeiten* ändern.

### **Statuszeile**

Die Statusleiste befindet sich am unteren Rand des **kreuzer**-Fensters und zeigt Informationen und Meldungen an, die Ihnen das Arbeiten mit **kreuzer** erleichtern. Führen Sie den Mauszeiger einfach über das entsprechende Befehlssymbol, um Hinweise zu dem jeweiligen Befehl zu erhalten.

### **Dokumentenfenster**

Im Dokumentenfenster bearbeiten und betrachten Sie die Dokumente und deren Objekte.

### **Dokumententittleiste**

In der Dokumententittleiste erscheint der Name des Dokumentes. Wenn Sie die Tittleiste mit der Maus doppelt anklicken, wird das Dokumentenfenster auf maximale Größe geöffnet und der Dokumententitel und der Dokumentenname in der oberen Tittleiste angezeigt.

### **Lineal**

Das horizontale und das vertikale Lineal begrenzen den Arbeitsbereich des Dokumentenfensters. Alle Größenangaben in den Linealen sind auf 1/10 mm bezogen.

### **Linke Tastenleisten**

Die Linke Tastenleiste enthält alle Befehle, mit denen Sie im aktuellen Programmzustand das ausgewählte Objekt bestimmen und bearbeiten können. Eine äquivalente Befehlsliste erhalten Sie auch über die jeweiligen *lokalen Arbeitsmenüs*, die durch Betätigen der rechten Maustaste angezeigt werden.

#### **Linke Tastenleiste zur Modustaste *Objekte auswählen*.**

Klicken Sie auf einen der fünf Pfeile, um den Auswahlmodus zu bestimmen.

ÿmarkiert/demarkiert <b>kreuzer</b> -Objekt	ÿmarkiert einzelne Objekte
ÿfügt ein weiteres Objekt der Auswahl hinzu	ÿentfernt ein Objekt aus der Auswahl
ÿermöglicht einen Auswahlrahmen mit der Maus aufzuziehen	
ÿsetzt aktuelles Objekt in den Vordergrund	ÿsetzt aktuelles Objekt in den Hintergrund
ÿsetzt aktuelles Objekt eine Stufe in den Vordergrund	ÿsetzt aktuelles Objekt eine Stufe in den Hintergrund

#### **Linke Tastenleiste zur Modustaste *Neues Objekt erzeugen***

Mit Hilfe dieser Tastenleiste können Sie schnell neue Objekte erzeugen.

ÿRechteck	ÿLinie
ÿBitmap	ÿMetafile
ÿGitter	ÿKreuzwortschlüssel
ÿKreuzwortschlüsselösung	ÿKreuzwortschlüsselösungswort



### Linke Tastenleiste zur Modustaste *Objekt bearbeiten*

Im Modus *Objekte bearbeiten* enthält die linke Tastenleiste alle wichtigen Befehle, um das ausgewählte Objekt durch Klicken auf eine Symbolschaltfläche zu bearbeiten. Je nach ausgewähltem Objekt - Rechteck, Linie, Windows Bitmap, Windows Meta, Gitter, Kreuzworträtsel, Kreuzworträtsellösung, Kreuzworträtsellösungswort - stehen unterschiedliche Bearbeitungsbefehle zur Verfügung.

### Linke Tastenleiste zur Modustaste *Objekte bearbeiten bei markiertem Kreuzworträtsel*

ÖObjektname	ÖObjektpfad
Östandard Stift	Östandard Pinsel
Östandard Schrift	ÖText zuordnen
ÖEckpunkte editieren	
ÖFüllalgorithmus starten	ÖFüllalgorithmus konfigurieren
ÖAttribute Zellenrahmen	ÖAttribute Rätselrahmen
ÖSchrift Beschreibungszelle	ÖFüllfarbe Beschreibungszelle
ÖSchrift Buchstabenzelle	ÖFüllfarbe Buchstabenzelle
ÖPfeilstift	ÖPfeilfüllfarbe
ÖFont im Suchkreis	ÖStift für den Suchkreis
ÖLösungswort	ÖStatus der Zelle
Önicht genutzte Begriffe	ÖWörter ausblenden (vor dem Drucken!)
Öersetzt die Beschreibungen durch Nummern	Överkleinert - wenn nötig - die Schrift der Beschreibungszelle
Ökopiert alle Beschreibungen und Wörter in die Zwischenablage	

Die linken Tastenleisten zu den **kreuzer**-Objekten Linie, Bitmap, Metafile haben zum Teil ergänzende Befehle. Die Befehle der übrigen Befehlsschaltflächen sind identisch mit den Befehlen bei markiertem Kreuzworträtsel(siehe oben).

### Linke Tastenleiste zur Modustaste *Objekte bearbeiten; bei markierter Linie*

Die linke Tastenleiste zur Modustaste *Objekte bearbeiten* hat folgenden ergänzenden Befehl:

ÖEckpunkte editieren

### Linke Tastenleiste zur Modustaste *Objekte bearbeiten; bei markiertem Bitmap*

Die linke Tastenleiste zur Modustaste *Objekte bearbeiten* hat folgende ergänzende Befehle:

Öladet Bitmap erneut aus der Ursprungsdatei

ÖEckpunkte editieren

Öändert den Anzeigemodus

### Linke Tastenleiste zur Modustaste *Objekte bearbeiten; bei markiertem Metafile*



Die linke Tastenleiste zur *Modustaste Objekte bearbeiten* hat folgenden ergänzenden Befehl:

ÿEckpunkte editieren

## Linke Tastenleiste zur *Modustaste Objekte transformieren*

Im Modus *Objekte transformieren* enthält die linke Tastenleiste alle wichtigen Befehle, um das ausgewählte Objekt durch Klicken auf eine Symbolschaltfläche in Form und Darstellung zu verändern. Je nach ausgewähltem Objekt - Rechteck, Linie, Windows Bitmap, Windows Meta, Gitter, Kreuzworträtsel, Kreuzworträtsellösung, Kreuzworträtsellösungswort - stehen unterschiedliche Transformationsbefehle zur Verfügung.

Mit Hilfe der oberen neun Befehlsschaltflächen bestimmen Sie den Punkt, auf den sich die Transformation beziehen soll. Der Befehl zur proportionalen Größenänderung behält die relative Objektgröße bei. Die unteren sieben Befehlsschaltflächen führen Rotationen um den angegebenen Winkel aus.



Yoben links

Yoben rechts

Yunten links

Yunten rechts

Ymitte links

Ymitte rechts

Yoben mitte

Yunten mitte

Yzentral

Yproportionale Größenänderung

YRotation ausführen

YRotationswinkel eingeben

Y45° Rotation

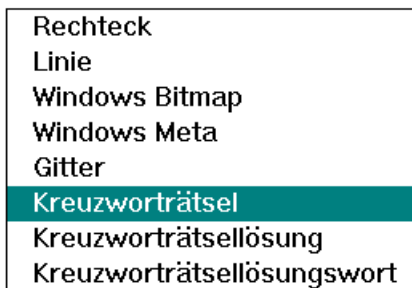
Y-45° Rotation

Y90° Rotation

Y-90° Rotation

Y180° Rotation

## Lokales Arbeitsmenü



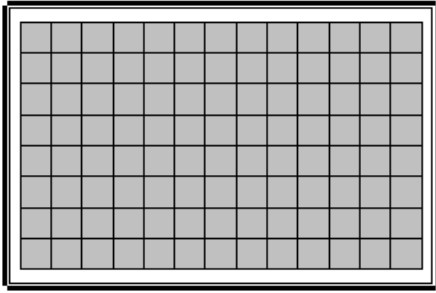
Das lokale Arbeitsmenü enthält alle Befehle, mit denen Sie, im aktuellen Programmzustand, das ausgewählte (aktive) Objekt bestimmen und bearbeiten können.

Abbildung 4: Lokales Arbeitsmenü

Sie sehen dieses Menü nur, wenn Sie die rechte Maustaste im Dokumentenfenster betätigen.

Eine äquivalente Befehlsliste befindet sich in der linken Symbolleiste.

## *Aktives Objekt*



Auf das (die) aktive(n), ausgewählte(n) Objekt(e) beziehen sich alle Befehle.

*Abbildung 5: Aktives Objekt*

Ein Objekt wird aktiv, indem es im Auswahlmodus mit der Maus angeklickt wird.

Alle Befehlssymbole der linken Symbolleiste und der lokalen Arbeitsmenüs (rechte Maustaste) beziehen sich immer auf das ausgewählte Objekt.



## Ein kleines Rätsel

Grundsätzlich gilt für alle Versuche: Benutzen Sie die Online-Hilfe.

Alle wichtigen Dialogfelder haben eine Hilfe-Schaltfläche, über die Sie genauere Informationen zu den einzelnen Optionen der Dialogfelder bekommen können.

Zu allen Befehlen erhalten Sie Hilfe in der unteren Statuszeile, wenn Sie den Mauszeiger über ein Befehlssymbol bewegen.

Ergänzende Hilfe zu Befehlen erhalten Sie auch, wenn Sie die Tasten <Shift+F1> drücken, und dann mit der Maus einen beliebigen Befehl ausführen.

Mit **kreuZer** können Sie schnell standard Kreuzworträtsel erzeugen. In diesem Kapitel lernen Sie die grundlegende Programmstruktur von **kreuZer** kennen.

Benutzen Sie entweder die Symbole auf der linken Seite oder die *lokalen Arbeitsmenüs*, die in jedem Modus über die rechte Maustaste aktiviert werden können.

**kreuZer** verfügt über vier unterschiedliche Moden. Bevor Sie ein neues Objekt erzeugen, müssen Sie zunächst in den Modus *(1)neue Objekte erzeugen* wechseln. Um ein Objekt anschließend zu verändern, muß es zuvor ausgewählt *((2)Auswahlmodus)*, um anschließend entweder im *(3)Bearbeitungsmodus* verändert, oder im *(4)Transformationsmodus* auf dem Arbeitspapier positioniert zu werden.

Erstellen Sie nun zuerst ein einfaches Kreuzworträtsel, um sich mit den Befehlen und Symbolen von **kreuZer** vertraut zu machen. Das folgende Kreuzworträtsel besteht aus 5 Komponenten:

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| Ÿ dem Kreuzworträtsel       | Ÿ dem Kreuzworträtsellösungswort                                 |
| Ÿ der Kreuzworträtsellösung | Ÿ einem eigenen Begriffspaar (GERHARDT → FDP Parteivorsitzender) |



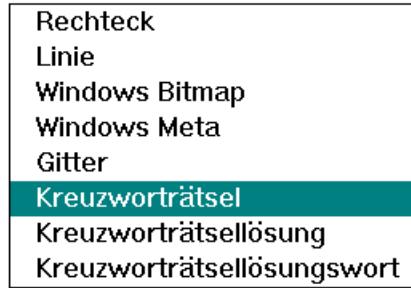


Abbildung 7: Lokales Arbeitsmenü im Modus „neues Objekt erzeugen“

5. Wählen Sie den Befehl *Kreuzwörtertsel*, um ein neues Kreuzwörtertsel zu erzeugen.
  6. Klicken Sie einmal in das Dokumentfenster, um die obere linke Ecke des Kreuzwörtertselrahmens zu bestimmen.
  7. Bestätigen Sie die vorgegebenen Einstellungen im Dialogfeld *Kreuzwörtertsel-Größe*, indem Sie die *OK-Schaltfläche* anklicken.
5. Wechseln Sie in den Auswahlmodus, indem Sie den Befehl *Bearbeiten|Auswählen* [Alt BW] ausführen.
  6. Markieren Sie das Kreuzwörtertsel, indem Sie es mit der Maus anklicken.
5. Wechseln Sie in den *Bearbeitungsmodus*, indem Sie den Befehl *Bearbeiten|Bearbeiten* [Alt BB] ausführen.

## Freiflächen im Kreuzwörtertsel

### *Neutralisieren von Zellen*

**kreuzer** erlaubt Ihnen Freiflächen innerhalb des Kreuzwörtertsels zu definieren, in denen Sie z.B. Textobjekte oder die Rätsellösung plazieren können.

11. Wechseln Sie in den *Bearbeitungsmodus* [Alt BB].
  12. Halten Sie die <Strg> Taste gedrückt, während Sie mit dem Mauszeiger die unteren rechten 24 Zellen des Kreuzwörtertsels anklicken.
11. Wählen Sie im lokalen Arbeitsmenü (rechte Maustaste!) den Befehl *Zelleninhalt ändern*.
  12. Kreuzen Sie das Kontrollkästchen *alle markierten Zellen nicht nutzen* an.

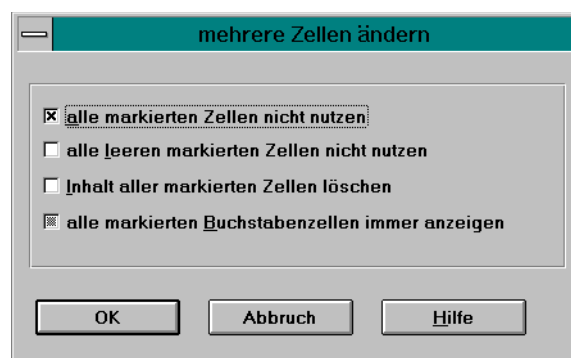


Abbildung 8: mehrere Zellen ändern

15. Schließen Sie nun das *mehrere Zellen ändern Dialogfeld*, indem Sie mit dem Mauszeiger auf die *OK-Schaltfläche* klicken.

## Eigene Begriffspaare

16. Doppelklicken Sie die Zelle 10-1.
17. Geben Sie in das *Zellen-Ändern-Dialogfeld* folgende Belegung an:  
ÿ **nicht automatisch löschen**: ankreuzen



- **Richtungen:** Unten
  - **Wort:** GERHARDT
  - **Beschreibung:** FDP Partei\ -vor\ -sit\ -zen\ -der
1. Schließen Sie das *Zellen-Ändern-Dialogfeld*.  
**kreuzer** hat nun Ihre Auswahl übernommen.

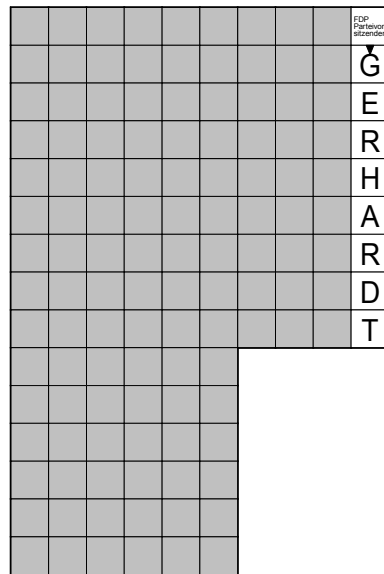


Abbildung 9: Eigenes Begriffspaar

19. Aktivieren Sie das Lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste drücken!).



## Füllalgorithmus auswählen und starten

20. Wählen Sie den Befehl *Füllalgorithmus konfigurieren*.

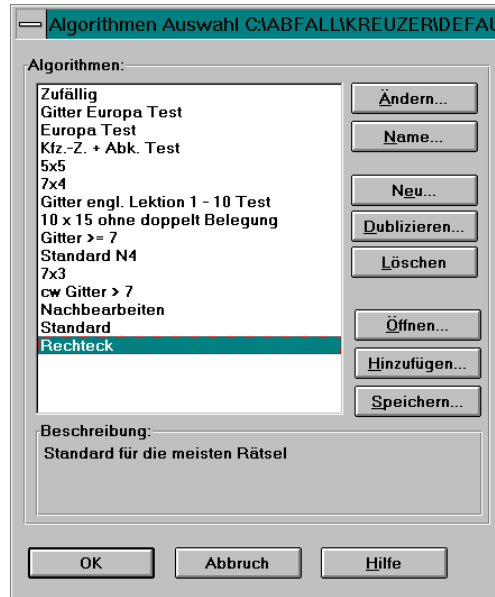


Abbildung 10: Listenfeld: Algorithmen Auswahl

21. Wählen Sie den Algorithmus *Rechteck* aus der Liste des Listenfeldes aus, indem Sie ihn mit der Maus einmal anklicken.
22. Bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie die *OK Taste* betätigen.
23. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü, indem Sie die rechte Maustaste im Dokumentfenster betätigen.

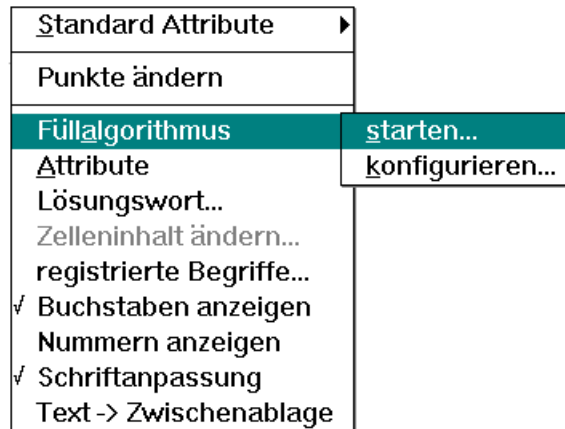


Abbildung 11: Lokales Arbeitsmenü: Füllalgorithmus starten

24. Starten Sie den Füllalgorithmus, indem Sie den Befehl *Füllalgorithmus|starten* auswählen.

Die Liste in der *Grund-Algorithmen-Auswahlbox* zeigt Unteralgorithmen an, die Sie im Moment ignorieren können. Betätigen Sie einfach die *OK-Taste*, um den Füllalgorithmus zu starten.

25. Warten Sie, bis das Rätsel gefüllt ist.

**Hinweis: Klicken Sie auf die Schaltfläche *Hauptfenster verstecken* und schieben Sie den *Geschw. Regler* nach oben, um den Füllprozeß zu beschleunigen.**

26. Bestätigen Sie den Dialog, der Ihnen anzeigt, daß das Rätsel gefüllt ist.

## Kreuzwörtertsel überarbeiten

Der automatische Füllalgorithmus von **kreuzer** füllt die Rätsel i.d.R. in guter Qualität.

Auch, wenn die Beschreibungszelle auf dem Bildschirm über die Zellenrahmen schreibt, ist die Druckerausgabe fast immer gut. Gleichwohl ist eine Überarbeitung aus drei Gründen gelegentlich nötig:

- eine andere, einfachere Beschreibung
- kürzere Beschreibung
- andere, bessere Silbentrennung

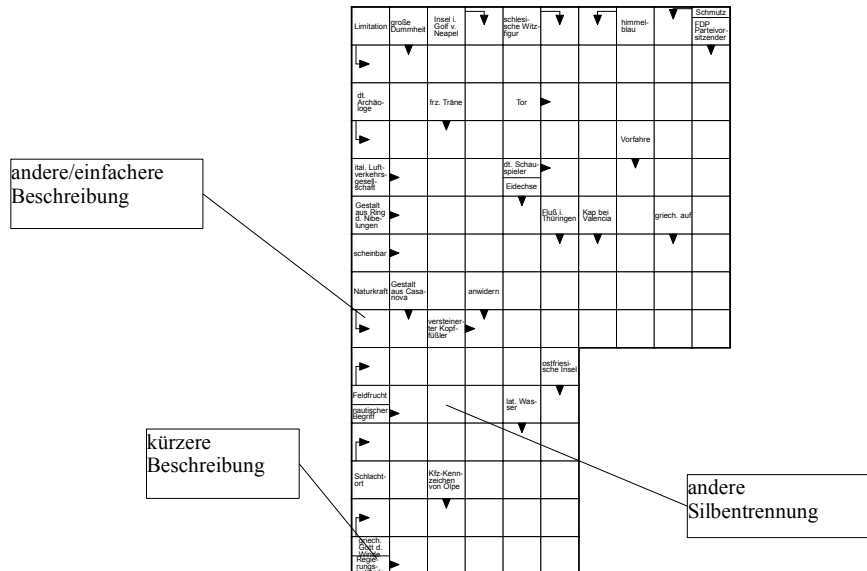


Abbildung 12: Kreuzwörtertsel vor Überarbeitung

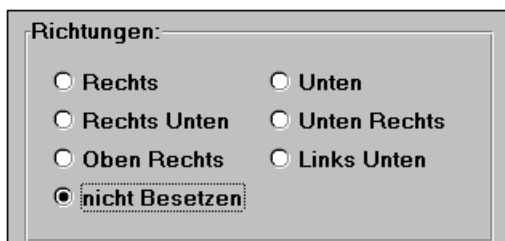
## Der Füllalgorithmus hat das Rätsel nicht komplett gefüllt.

Sie haben den falschen Füllalgorithmus ausgewählt, oder einen eigenen Füllalgorithmus falsch konfiguriert.

### 1. Versuch: Begriffspaar manuell einfügen

- Doppelklicken Sie eine nicht belegte Zelle und fügen Sie manuell ein Begriffspaar ein.
- Geben Sie im *Bereich Richtungen* des *Zellen-Ändern-Dialogfeldes* eine geeignete Richtung an.
- Klicken Sie im Bereich *Wort* auf die *suchen... Schaltfläche*.
- **kreuzer** öffnet nun den *Wort-Suche Dialog*.
- Wählen Sie hier im *Bereich Datenbanken* die gewünschten Datenbanken aus.
- Klicken Sie auf die *suchen... Schaltfläche*, um den Suchprozeß zu starten.
- Klicken Sie die *OK-Schaltfläche*, wenn **kreuzer** ein passendes Wort gefunden hat.

### 2. Versuch: Einige Zellenbelegungen löschen



- Doppelklicken Sie einige Beschreibungszellen in der Umgebung der nicht gefüllten Zellen.

Abbildung 13: Zellen-Ändern-Dialogfeld:  
Bereich Richtungen

- Wählen Sie jeweils im *Zellen-Ändern-Dialogfeld* im Bereich *Richtungen* die Option *nicht Besetzt*.

ÿ Starten Sie den Füllalgorithmus erneut.



ÿ Überprüfen Sie, ob der Algorithmus das Rätsel nun gefüllt hat.

## Silbentrennung oder Zeilenumbruch korrigieren

Wenn Sie die Silbentrennung oder den Zeilenumbruch in einer Beschreibungszelle ändern wollen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

ÿ Doppelklicken Sie die Beschreibungszelle, die Sie verbessern wollen.

Abbildung 14: Ausschnitt: Zellen-Ändern-Dialogfeld

ÿ Editieren Sie die Beschreibung im Bereich *Beschreibung* des *Zellen-Ändern-Dialogfeldes*.

ÿ Einen Zeilenwechsel können Sie durch Drücken der <Strg+Enter> Tasten erzwingen.

ÿ Geben Sie ‘\-’ ein, wenn Sie die Silbentrennung in einem Wort ändern wollen.

So habe ich im aktuellen Beispiel den Zeilenumbruch nach *lat.* durch Drücken der <Strg+Enter> Tasten erzwingen.

## Andere/kürzere Beschreibung auswählen

Wenn die Beschreibung zu lang ist, oder Sie eine passendere Beschreibung auswählen wollen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

ÿ Doppelklicken Sie die Beschreibungszelle, für die Sie eine andere Beschreibung auswählen wollen.

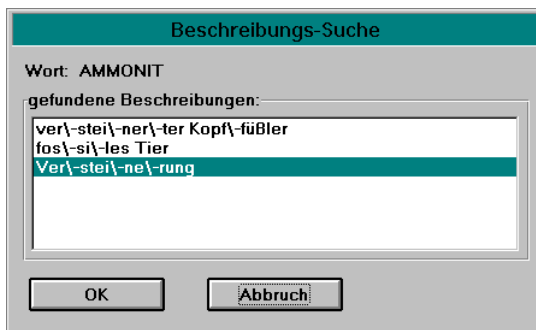


Abbildung 15: Listenfeld: Beschreibungs-Suche

ÿ Klicken Sie im *Zellen-Ändern-Dialogfeld* auf die *suchen...* Schaltfläche im Bereich *Beschreibungen*.

ÿ Wählen Sie eine Beschreibung aus dem Listenfeld aus.

So habe ich im aktuellen Beispiel für die nur schwer verständliche Beschreibung ‘AMMONIT’ : „versteinerter Kopffüßler“ die alternative Beschreibung „fossiles Tier“ ausgewählt.



Oder führen Sie einfach den Befehl *Schriftenpassung* aus.

Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü im *Bearbeitungs-Modus* (rechte Maustaste!). Führen Sie, wenn nötig, den Befehl *Schriftenpassung* aus.

Speichern Sie das Dokument, indem Sie den Befehl *Datei|Speichern [Alt DS]* auswählen und den folgenden Dialog bestätigen, nachdem Sie einen Namen eingeben haben (z.B. "test1.cos").

Limitation	große Kummel	Isartl Golf v. Neapel	P	sichesi- sche Witz- figur	Ä	Ä	bimmel- bau	Ü	Schmutz EGP Pfeilvor- stehender
	B	E	G	R	E	N	Z	U	N
st. Archäo- logie	S	tr. Träne	O	Tor	T	U	E	R	E
	W	E	L	C	K	E	R	Vorfahre	A
teil. Luft- verkehr Königs- Schiff	L	A	I	K	N	Ü	T	H	
Gestalt aus Ring d. Nibel- lungen	E	R	D	Ä	Fluß i. Thüringen	Kap bei Valencia	R	griech. auf	A
scheinbar	I	M	A	G	I	N	A	E	R
Naturkraft	E		E	amwidern	A	L	A	H	P
	D	besides Tier	A	M	M	O	N	I	T
	B	O	H	N	E	offiziell- liche Insel			
Feldfrucht deutscher Berg	L	E	E	lit Wasser	J				
	M	O	S	K	Ä	U			
Haut ragt von Rufband	R	Kb. Kenn- zeichen von Orphe	E	Q	I				
	A	E	Ö	L	U	S			
Gott der Winde Parlament	S	E	N	A	T				

Abbildung 16: Kreuzworträtsel nach Überarbeitung

## Kreuzworträtsellösung

- Wechseln Sie, nachdem Sie das Rätsel geg. überarbeitet haben, in den Modus *neue Objekte erzeugen*.
- Aktivieren Sie das *lokale Arbeitsmenü* (rechte Maustaste) und führen dort den Befehl *Kreuzworträtsellösung* aus.
  - Geben Sie einen Namen an.

Kreuzworträtseltitel

Bitte geben Sie einen Kreuzworträtseltitel an!

handbuch

OK
Abbruch

Abbildung 17: Kreuzworträtsel-Titel

- Klicken Sie mit dem Maiszeiger auf das Arbeitspapier.
- Wechseln Sie in den *Transformationsmodus [Alt,BT]* und führen Sie aus dem lokalen Arbeitsmenü (rechte Maustaste) den Befehl *180°* aus, um die Rätsellösung auf den 'Kopf' zu stellen.



Abbildung 18: Rätsellösung

6. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und führen Sie den Befehl *oben links* aus.
7. Greifen Sie nun mit dem Mauszeiger auf die Rätsellösung und positionieren Sie die Lösung in der Freifläche des Rätsels. Sie können den Bearbeitungsausschnitt vergrößern.
6. Führen Sie den Menübefehl Ansicht | Ausschnitt [Alt AS] aus.

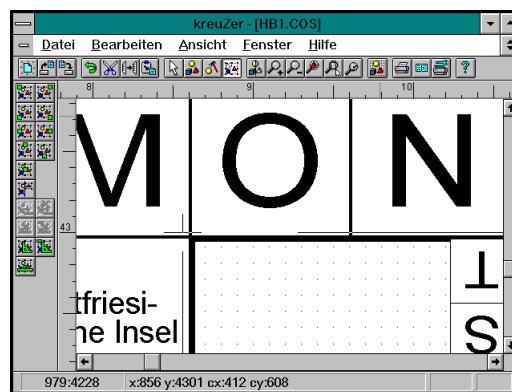


Abbildung 19: Rätsellösung positionieren

## Kreuzwörterrätsellösungswort

### Bestimmen Sie nun das Lösungswort.

1. Wechseln Sie in den *Auswahlmodus*, um das Kreuzwörterrätsel zu markieren.
1. Wechseln Sie nun in den *Bearbeitungs-Modus*.
1. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und führen Sie den Befehl *Lösungswort* aus.
  2. Geben Sie ein Lösungswort ein und klicken Sie auf die OK-Schaltfläche.
1. Wechseln Sie in den Modus *Neues Objekt* und aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste).
1. Führen Sie den Befehl *Kreuzwörterrätsellösungswort* aus.
  2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf der gewünschten Stelle auf das Arbeitspapier, um die Rätsellösung zu positionieren. Wechseln Sie geg. in den *Transformations-Modus*, um die Lage des Lösungswortes zu korrigieren.





## Abbildung 20: Rätsel, Rätsellösung und RätsellösungswortAttribute

1. Wechseln Sie in den *Auswahlmodus* [Alt BW] und markieren Sie eines der in diesem Beispiel erzeugten Objekte, Kreuzworträtsel, Rätsellösungswort, Rätsellösung.
1. Wechseln sie in den Bearbeitungsmodus [Alt BB]. Aktivieren Sie das jeweilige lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und probieren sie die unterschiedlichen *Attribute-Befehle* aus.

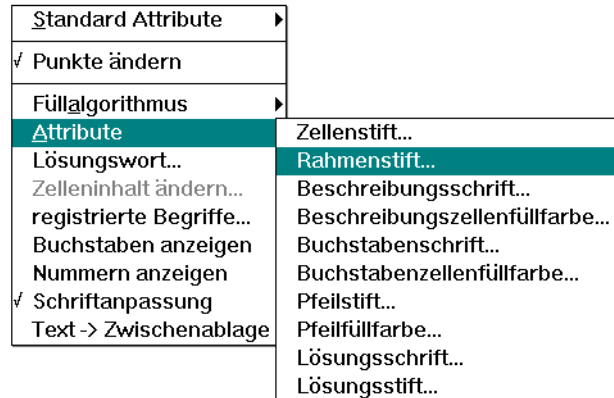


Abbildung 21: lokales Arbeitsmenü, Attribute

## Kreuzworträtsel Drucken

Der von Ihnen benutzte Drucker beeinflusst die Art und Weise, wie **kreuzer** Text und Objekte am Bildschirm anzeigt und sie ausdruckt. Bevor Sie ein Dokument drucken, sollten Sie den gewünschten Drucker auswählen. Öffnen Sie hierfür das Dialogfeld *Drucker und Seiten Einrichtung* [Alt,DI]. Wenn Sie ein Dokument vor dem Drucken überprüfen möchten, verwenden Sie die Seitenansicht [Alt,DV].

1. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste!). Deaktivieren Sie den Befehl *Buchstaben anzeigen*.
1. Führen Sie den Befehl [Alt,DI] aus, um den Drucker und die Seitenformatierung zu wählen.

Geteilte Such-Begriffs-Zellen 'schreiben' manchmal über die Zellenumrandung.

3. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste!). Führen Sie, wenn nötig, den Befehl *Schriftenpassung* aus.

Führen Sie den Befehl [Alt,DD] aus.

Fertig ist Ihr erstes, bescheidenes Kreuzworträtsel.





## **Exportieren in andere Anwendungsprogramme**

Sie können in **kreuZer** erzeugte Objekte einfach in andere Programme (Textverarbeitung, DTP ...) exportieren.

1. Wechseln Sie zunächst in den Auswahl-Modus, um die Objekte zu markieren, die Sie exportieren möchten.
2. Wählen Sie in der Menüleiste den Befehl *Datei exportieren...* [Alt DE].

Sie können die Objekte entweder in eine Datei oder in die Zwischenablage exportieren. Sie haben die Auswahl zwischen den Formaten **ModulaStreamFormat** (\*.st1 - internes Format für Muster), **Windows Bitmap** (\*.bmp - wird von den Meisten Anwendungen unterstützt) und **Windows Metafile** (\*.wmf - Windows Format ist gut in der Größe anpaßbar). Wenn Sie die ausgewählten Objekte im Bitmap Format exportieren, bedenken Sie bitte, daß ein Objekt in A 4 Größe bei 300dpi,

2 Farben, 1 Bit etwa 1 MB, bei

16 Farben, 4 Bit etwa 5 MB und bei

256 Farben, 16 Bit etwa 10 MB

freien Haupt- und Plattenspeicher benötigt.

Windows Metafiles (\*.wmf) benötigen deutlich weniger Speicher und sind sehr gut in der Größe skalierbar. Es gibt aber leider Programme die zwar Metafiles bearbeiten, aber leider nicht korrekt einlesen können.

### **Typische Fehler sind:**

- Ÿ der Kreis um die Lösungsbuchstaben wird falsch gezeichnet (exportieren Sie ohne den Kreis, indem Sie den Kreis mit 'farblosem Stift' zeichnen).
- Ÿ gedrehte Lösungen werden falsch wiedergegeben (drehen Sie die Lösung erst nach dem Importieren)

# Das Datenbankprogramm<sup>1</sup>

Eine der größten Stärken von **kreuZer**, eigene, spezifische Datenbanken zu nutzen, ermöglicht das Datenbankprogramm.

Mit dem Datenbank-Hilfsprogramm können Sie zusätzliche Datenbanken erstellen, aus denen der automatische Füllalgorithmus von **kreuZer** die Begriffspaare zum Füllen der Kreuzworträtsel auswählt. Ein Füllalgorithmus besteht aus mehreren Unter- bzw. Grundalgorithmen, denen Sie je eine oder mehrere Datenbanken zuordnen können.

Um eine neue Datenbank zu erstellen müssen Sie den Menübefehl *Extras Datenbank erstellen* ausführen.

Das Dialogfeld *Datenbanken erstellen* öffnet sich mit den beiden Registerkarten *Datenbank aus Tabelle* und *Datenbank aus Berechnungen*.

## **Datenbank aus Tabelle**

Für dieses Beispiel haben wir eine Datenbank aus Begriffspaaren mit Schlüsselwörtern zu **Visual Basic for Application** zusammengestellt.

Die Datenbankdatei VBA.TXT ist als normale Tabelle in ASCII formatiert und kann mit jedem beliebigen Texteditor bearbeitet werden.

Konvertieren Sie nun die Datei VBA.TXT, oder eine andere Tabelle mit spezifischen Begriffspaaren, mit denen Sie Ihr Rätsel füllen wollen. Sie können diesen Abschnitt auch übergehen und im Verlauf dieses Kapitels mit der Datenbankdatei VBA.CDB arbeiten, da wir die Schlüsselwörter zu **Visual Basic for Application** schon konvertiert haben.

Eine eigene Datenbank können Sie, ohne großen Aufwand, in **8 Schritten** selbst erzeugen:

1. Führen Sie den Befehl *Extra Datenbank erstellen* [Alt ED] aus.
  2. Klicken Sie im Bereich Eingabedaten auf die *suchen* Schaltfläche und wählen Sie die Datei vba.txt aus (c:\kreuzer\Beispiel\vba.txt).
  3. Wählen Sie in dem Listefeld Zeichensatz die Option **ANSI**.
  4. Wählen Sie in dem Listefeld *Sprache der Wörter* **de\_DE** für Deutsch.
  5. Wählen Sie in dem Listefeld *Sprache der Beschreibungszellen* die Option **en\_US** für Englisch.
  6. Wählen Sie das Optionsfeld *Wortposition am:* **ende der Zeile**
  7. Geben Sie in das Feld Beschreibung eine kleine Beschreibung ein (z.B. VBA Englisch-Deutsch).
  8. Starten Sie den konvertierungs Prozeß, indem Sie auf das Schaltfläche *konvertieren* klicken.
  9. Schließen Sie das Datenbankprogramm.
- kreuZer** speichert die Datenbank im Zielverzeichnis [C:\kreuzer\Database].

---

<sup>1</sup> siehe auch Dialogfeld *Datenbankprogramm* auf Seite 43

## Datenbank aus Berechnungen

Standard Kreuzworträtsel setzen sich aus Beschreibungszellen und Wörtern, deren Buchstabenzenellen sich kreuzen, zusammen.

Bei berechneten Kreuzworträtseln beinhaltet die 'Beschreibungszelle' eine Berechnung, deren Ergebnisse sich in den 'Buchstabenzenellen' kreuzen.

Wenn Sie im Dialogfeld *Datenbanken erstellen* auf die Registerkarte *Datenbank aus Berechnungen* klicken, öffnet sich das Dialogfeld, mit dessen Hilfe Sie die gewünschte Datenbank konfigurieren können<sup>2</sup>.

## Wieviel Hühner gibt es in Deutschland ?

-693	▽	96	▽	243	▽	386+	581	▽	773+375-1138	▽	-558	▽	413+767-227	▽	1
-833		726-984+1128		-18		161+209			210+838-983	1		4	-38		
▷	-	▽		▽	+	▽	890-684+554	3	▽		519+395-259	▷	▽		2
											10				
127	▷		+	8							-19	▷	▽	-	
											848+411-1252				
862	▷			-			1	-	57	▷	▽	+			26-17
123+526-635									340-326-6						
▷	7	70-33+185	▷	2		505+633-340	▷	▽			19	▷	5	-	
		6				587-358+164					12				
91	80-75	▷	450-642+201	▷	-2	▷	▽		74	▷	▽	+			549-98-416
	916-857-17		680-87-516			513-437+17			946+20-875						
▷	▽	+	▽	463+	▷	▽			-40	▷	▽	+		-	
				429+104					174+236-406						
184	▷			-		6	416+766-769	▷				459+	▷		
												161+265			
															8

Abbildung 22: Rätsel aus Berechnungen

**Tip:** Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie mit dem Mauszeiger auf die Plus- und Minuszeichen im Rätsel klicken. Aktivieren Sie anschließend das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und führen dort den Befehl *Zelleninhalte ändern...* aus. Aktivieren Sie hier die Option *alle markierten Zellen immer anzeigen*.

<sup>1</sup> siehe auch Registerkarte *Datenbank aus Berechnungen* auf Seite 45

<sup>2</sup> siehe auch Beispielrätsel *Rätsel aus Berechnungen* auf Seite 41



# Giterrätsel

Aus kleinen Datenbeständen lassen sich oft nur lückenhafte Kreuzwörtertsel erzeugen. **kreuzer** bietet ihnen für solche Fälle die Möglichkeit an, **Giterrätsel** zu erstellen. Sie können in einem **Giterrätsel** auch mehrere Datenbanken gleichzeitig nutzen.

In **Giterrätseln** ist jedes Wort mindestens einmal gekreuzt. Dies, und die 'bildliche' bzw. 'andere' Darstellung der Begriffe, führt zu verbesserten Lehnerfolgen. Gute Giterrätsel lassen sich schon mit weniger als 50 Vokabeln erstellen.

Machen Sie Gebrauch von der im vorigen Kapitel erstellten Datenbank VBA\_DE.cdb.



1. Starten Sie **kreuzer** vom Windows-Programm-Manager. Wechseln Sie hierfür zum Programm-Manager, und öffnen Sie das Gruppenfenster, indem sich das **kreuzer**-Symbol befindet. Doppelklicken Sie hier das **kreuzer**-Symbol.

1. Erstellen Sie ein neues Dokument über den Menübefehl *Datei|Neu* [Alt DN].

5. Wählen Sie den Befehl *Kreuzwörtertsel*, um ein neues Kreuzwörtertsel zu erzeugen.

6. Klicken Sie einmal in das Dokumentfenster, um die obere linke Ecke des Kreuzwörtertselrahmens zu bestimmen und wählen Sie die Größe des Kreuzwörtertsels.

5. Wechseln Sie in den *Auswahlmodus*, markieren Sie das Kreuzwörtertsel, indem Sie es mit der Maus anklicken.

5. Wechseln Sie in den *Bearbeitungsmodus*, indem Sie den Befehl *Bearbeiten|Bearbeiten* [Alt BB] ausführen.

1. Wählen Sie den Befehl *Füllalgorithmus konfigurieren*.

## Gitter-Füllalgorithmus konfigurieren

1. Klicken Sie im Listenfeld *Algorithmen-Auswahl* auf die Schaltfläche *Neu...*, um einen neuen Algorithmus zu konfigurieren<sup>1</sup>.

2. Geben Sie einen Namen an (z.B. VBA Gitter Englisch-Deutsch).



Im Bereich *Grund-Algorithmen* (links) des Algorithmus konfigurations Dialogfeldes sind alle Grundalgorithmen aufgelistet, aus denen ein automatischer Füllalgorithmus (rechts) zusammengesetzt werden kann.



Abbildung 23:  
Algorithmus  
konfigurations  
Dialogfeld: Bereich  
Grund-Algorithmen

Abbildung 24: Algorithmus  
konfigurationsdialogfeld  
Bereich: Algorithmasaufbau

Der *Grundalgorithmus Gitter*, den wir für dieses Rätsel benötigen, eignet sich besonders für kleinere Datenbanken.

Der *Grundalgorithmus Block-Zelle* verhindert, daß ein anderer Grundalgorithmus die Zellenbelegung überschreibt, indem er im *Zellen-Ändern Dialogfeld* die Option *nicht automatisch löschen* aktiviert.

**nicht automatisch löschen**

<sup>1</sup> siehe auch *Algorithmuskonfigurations-Dialogfeld* auf Seite 52



Der *Grundalgorithmus Leer* → nicht nutzen aktiviert im *mehrere Zellen ändern*-Dialog die Funktion *alle leeren markierten Zellen nicht nutzen*, um die nicht genutzten Zellen zu deaktivieren.

**alle leeren markierten Zellen nicht nutzen**

### Grundalgorithmen auswählen und anpassen

3. Doppelklicken Sie nun den *Grundalgorithmus Gitter* im Listenfeld Grund-Algorithmen. **kreuzer** hat nun den *Grundalgorithmus Gitter* als Ersten in den Bereich *Algorithmusaufbau* des neuen Algorithmuses **VBA Gitter Englisch-Deutsch** übernommen.

Worte:

Ansprechschwelle:

minimale Wortlänge:

Sonstiges:

**automatisch löschen**

Abbildung 25: Ausschnitt  
Algorithmuskonfigurations-Dialogfeld  
Bereich: Worte u. Sonstiges

Im Bereich *Worte* des *Algorithmus konfigurations-Dialogfeldes* bestimmen Sie die *Ansprechschwelle* und die *minimale Wortlänge* der Worte, die **kreuzer** in das Rätsel einfügt.

Um auch längere Wörter aus der Datenbank in das Rätsel zu übernehmen, wähle ich für den ersten Gitter-Unteralgorithmus 9. **Ansprechschwelle 9** veranlaßt **kreuzer** nur an den Stellen Wörter einzusetzen, wo er im Idealfall nur Wörter mit einer minimalen Länge von 9 Buchstaben einsetzen könnte.

Eine **minimale Wortlänge** von 9 Buchstaben, die gleich der *Ansprechschwelle* ist, zwingt den Füllalgorithmus Wörter einzusetzen, die  $\geq 9$  Buchstaben sind.

Das Kontrollkästchen *automatisch löschen* im Bereich *Sonstiges* ist aktiviert, um schon eingesetzte Worte bei Bedarf auszutauschen.

4. Klicken Sie nun im Bereich *Datenbanken* auf die *ändern...* Schaltfläche, um dem ersten *Gitter-Unteralgorithmus* eine Datenbank zuzuweisen.
5. Doppelklicken Sie im Bereich *alle Datenbanken* die Datenbank **VBA\_E\_D.CDB**. Der erste Grundalgorithmus *Gitter* wählt jetzt nur Begriffspaare aus der ausgewählten Datenbank **VBA\_E\_D.cdb** aus.
6. Klicken Sie auf die OK-Schaltfläche. Sie haben den ersten *Unteralgorithmus Gitter* des Füllalgorithmuses **VBA Gitter Englisch-Deutsch** konfiguriert.
7. Doppelklicken Sie im Listenfeld Grund-Algorithmen auf den Algorithmus *Block-Zelle*. **kreuzer** hat nun den *Grundalgorithmus Block-Zellen* als Zweiten in den Bereich *Algorithmusaufbau* des neuen Algorithmuses **VBA Gitter Englisch-Deutsch** übernommen. Der *Grundalgorithmus Block-Zelle* aktiviert im *Zellen-Ändern Dialogfeld* die Option nicht *automatisch löschen* und verhindert so, daß ein anderer Grundalgorithmus die Zellenbelegung überschreibt.

Konfigurieren Sie nun die übrigen Unteralgorithmen des Algorithmuses **VBA Gitter Englisch-Deutsch**.

Für den 2ten Gitteralgorithmus: Ansprechschwelle 5; minimale Wortlänge 5

Für den 3ten: Blocken-Zelle

Für den 4ten Gitteralgorithmus: Ansprechschwelle 5; minimale Wortlänge 2

Für den 5ten: Leer → nicht nutzen, um alle nicht gefüllten Zellen zu deaktivieren.

4. Klicken Sie im Algorithmus-Konfigurations- und Algorithmen-Auswahl Dialogfeld auf die OK-Schaltfläche.
4. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und führen Sie den Befehl *Füllalgorithmus starten...* aus.
4. Klicken Sie im Grund-Algorithmen Auswahlfeld auf die *starten* Schaltfläche, um den automatischen Füllprozeß zu beginnen.

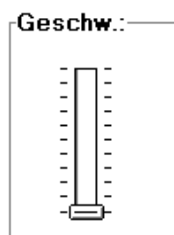


Abbildung 26:  
Geschw. Regler

Sie können den Füllprozeß beschleunigen, wenn Sie **kreuZer** auf ein Symbol verkleinern.  
Klicken Sie im Feld *Kreuzwörtertsel füllen* auf die Schaltfläche  
*auf ein Symbol verkleinern*.

Schieben Sie anschließend den *Geschwindigkeitsregler* nach oben, um den Füllprozeß zusätzlich zu beschleunigen.



## Beschreibungszellen durch Nummern ersetzen

Sie können die Beschreibungszellen durch Nummern ersetzen. Dies ist empfehlenswert, wenn die Beschreibungen ungewöhnlich lang sind, wie in diesem Beispiel, oder, wenn Sie eine besonders kleine Zellengröße im Dialogfeld *Zellen-Größe* gewählt haben.

1. Führen Sie im lokalen Arbeitsmenü den Befehl *Nummern anzeigen* aus.
1. Führen Sie im lokalen Arbeitsmenü den Befehl *Beschreibungsschrift* aus. Erhöhen Sie die Punktgröße auf 48.

## Giterrätsel überarbeiten und drucken

1. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und deaktivieren Sie den Befehl *Buchstaben anzeigen*.
1. Führen Sie im lokalen Arbeitsmenü den Befehl *Schriftenanpassung* aus, um geg. in geteilten, doppelt belegten Beschreibungszellen die Schrift zu verkleinern.
1. Führen Sie im lokalen Arbeitsmenü den Befehl *standard Attribute Stift...* aus und wählen Sie die Option *farbloser Stift*.
1. Führen Sie im lokalen Arbeitsmenü den Befehl *standard Pinsel und Hintergrund...* aus und wählen Sie die Option *farblos und transparent*.

## Giterrätsel exportieren

1. Wechseln Sie in den *Auswahlmodus* und klicken Sie einmal auf das Rätsel.
  2. Führen Sie den Menü-Befehl *Datei Export [Alt DE]* aus.
  3. Nehmen Sie im Dialogfeld *Objekt(e) Exportieren* folgende Einstellungen vor:
    - Bereich Ziel: Optionsfeld *Zwischenablage*
    - Bereich Format: Listenfeld *Windows Metafile*
    - Bereich Auswahl: Optionsfeld *ausgewählte Objekte*.
  4. Klicken Sie auf die OK-Schaltfläche.
  5. Fügen Sie das Rätsel in ein anderes Anwendungsprogramm (Textverarbeitung, DTP) ein, indem Sie den Inhalt der Zwischenablage einsetzen (z.B. über den Befehl: Bearbeiten Inhalte einfügen).



# Gitterkreuzworträtsel Visual Basic for Application Englisch - Deutsch

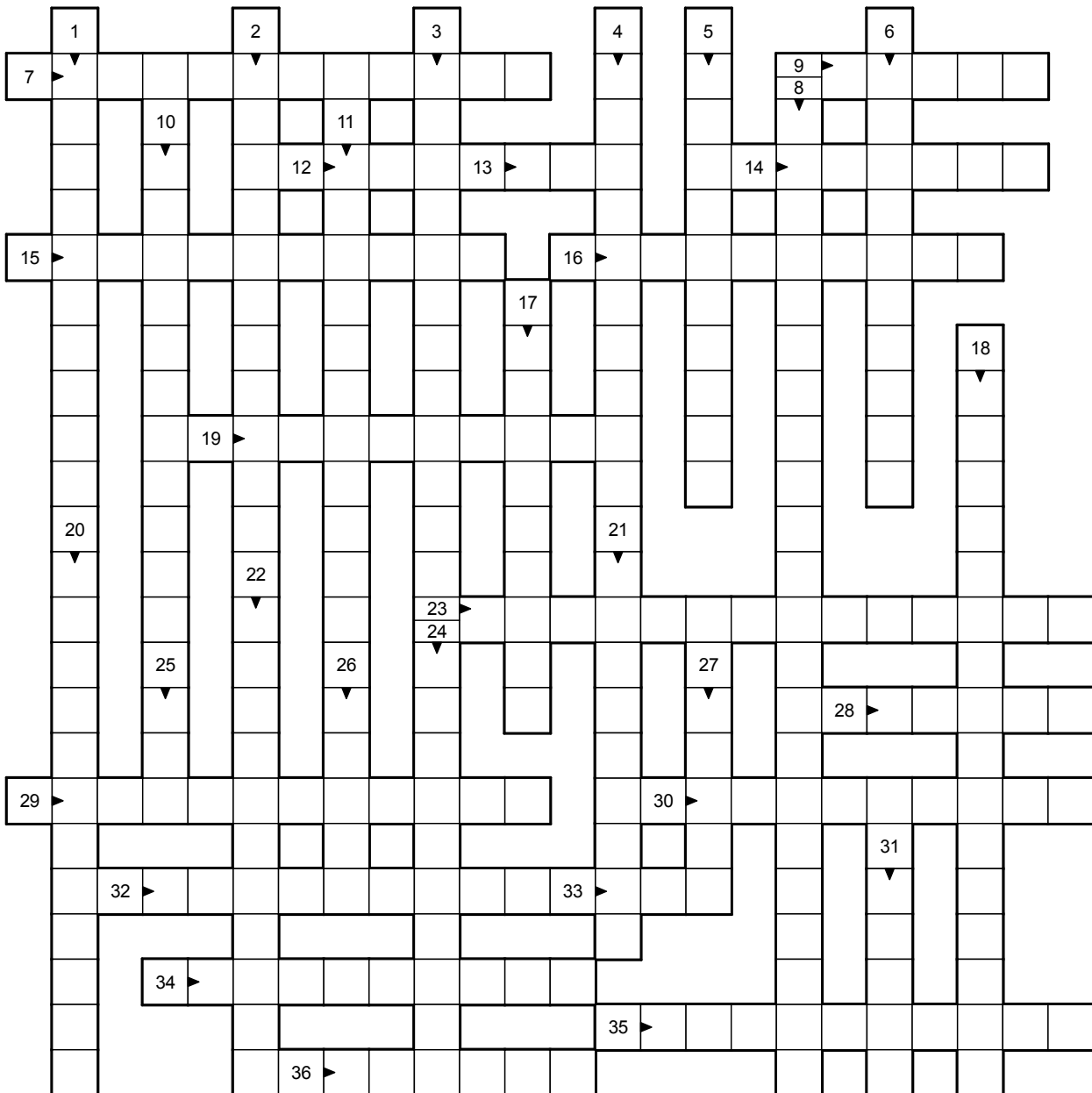


Abbildung 27: Gitterrätsel VBA Englisch-Deutsch

6. Führen Sie im lokalen Arbeitsmenü den Befehl *Text à Zwischenablage* aus, um den Inhalt der Beschreibungszellen in die Zwischenablage zu kopieren.
7. Fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage in Ihr Dokument ein und formatieren Sie ihn nach Belieben (z.B. mit dem Befehl *Text in Tabelle*, getrennt bei ‘,’).

- |                |            |                   |                |              |
|----------------|------------|-------------------|----------------|--------------|
| 1. Do          | 2. Public  | 3. SendKeys       | 4. DoEvents    | 5. DateValue |
| 6. Any         | 7. DefBool | 8. vbRetryCancel  | 9. CStr        | 10. MsgBox   |
| 11. vbCancel   | 12. Of     | 13. Like          | 14. Lib        | 15. HelpFile |
| 16. Shared     | 17. Unlock | 18. vbApplication | 19. IMEStatus  | 20. Step     |
| 21. Attributes | 22. ChDir  | 23. CreateObject  | 24. vbHiragana | 25. Hex      |
| 26. LCase      | 27. Green  | 28. Module        | 29. Text       | 30. Unknown  |
| 31. InStr      | 32. CSng   | 33. Tan           | 34. SetAttr    | 35. DefSng   |
| 36. Class      |            |                   |                |              |



# Vokabeln-Giterrätsel

Kreuzworträtsel eignen sich hervorragend, um auf spielerische Art und Weise, Vokabeln abzufragen.

Um ein Standardkreuzworträtsel zu füllen benötigt man einen Datenbestand von mehreren tausend Begriffen. Gute Giterrätsel lassen sich indes schon aus weniger als 50 Begriffspaaren bilden.

Vokabeln, die Sie auf jeden Fall mit dem Rätsel abfragen wollen, können Sie vor dem automatischen Füllen einsetzen.

Jeder Füllalgorithmus setzt sich aus beliebig vielen Unteralgorithmen zusammen, denen Sie je eine oder mehrere Datenbanken zuweisen können.

**Nutzungsart:**

zufällig

geordnet

Wenn Sie zu jeder Lektion (oder mehrere Lektionen zusammenfassend) eine Datenbank erstellen, und diese Datenbanken in einem Unteralgorithmus angeben, werden sie entweder gleichberechtigt (zufällig) oder in der angegebenen Reihenfolge (geordnet) im Rätsel verwendet (siehe Abbildung links). Dadurch kann man es so einrichten, daß die Vokabeln der letzten Lektion häufiger verwendet werden und so der Lernerfolg optimiert wird.

Abbild. 28: Ausschnitt:  
Datenbankenauswahl-  
Feld

Um ein Gitterkreuzworträtsel zu erzeugen, gehen Sie bitte auf folgende Weise vor:

1. Erstellen Sie ein neues Kreuzworträtsel beliebiger Größe.
2. Wählen Sie den Algorithmus aus (*Gitter engl. Beispiel*).

## Algorithmus Gitter Englisch

### Zielsetzung:

- Vokabeln der letzten 10 Lektionen abfragen
- die Vokabeln der letzten 5 Lektionen sollen häufiger vorkommen
- das Kreuzworträtsel soll möglichst viele Vokabeln enthalten
- die Beschreibungszellen sollen gut lesbar sein

### Umsetzung:

- zwei Datenbanken erstellen
  1. Datenbank Lektionen 1 bis 5
  2. Datenbank Lektionen 6 bis 10
- für den Füllalgorithmus den Unteralgorithmus Gitter auswählen, da der Datenbestand für ein standard Kreuzworträtsel zu gering ist
- dem ersten Unteralgorithmus die Datenbank der Lektionen 6-10 zuweisen
- dem zweiten Unteralgorithmus die Datenbank der Lektionen 1-5 zuweisen
- die Beschreibungszellen durch Nummern ersetzen

Der automatische Füllalgorithmus *Gitter Englisch* setzt sich aus zwei Unteralgorithmen zusammen.

**Gitter engl. L. 6-10:** 50 beliebige Vokabeln

**Gitter engl. L. 1-5:** 50 beliebige Vokabeln

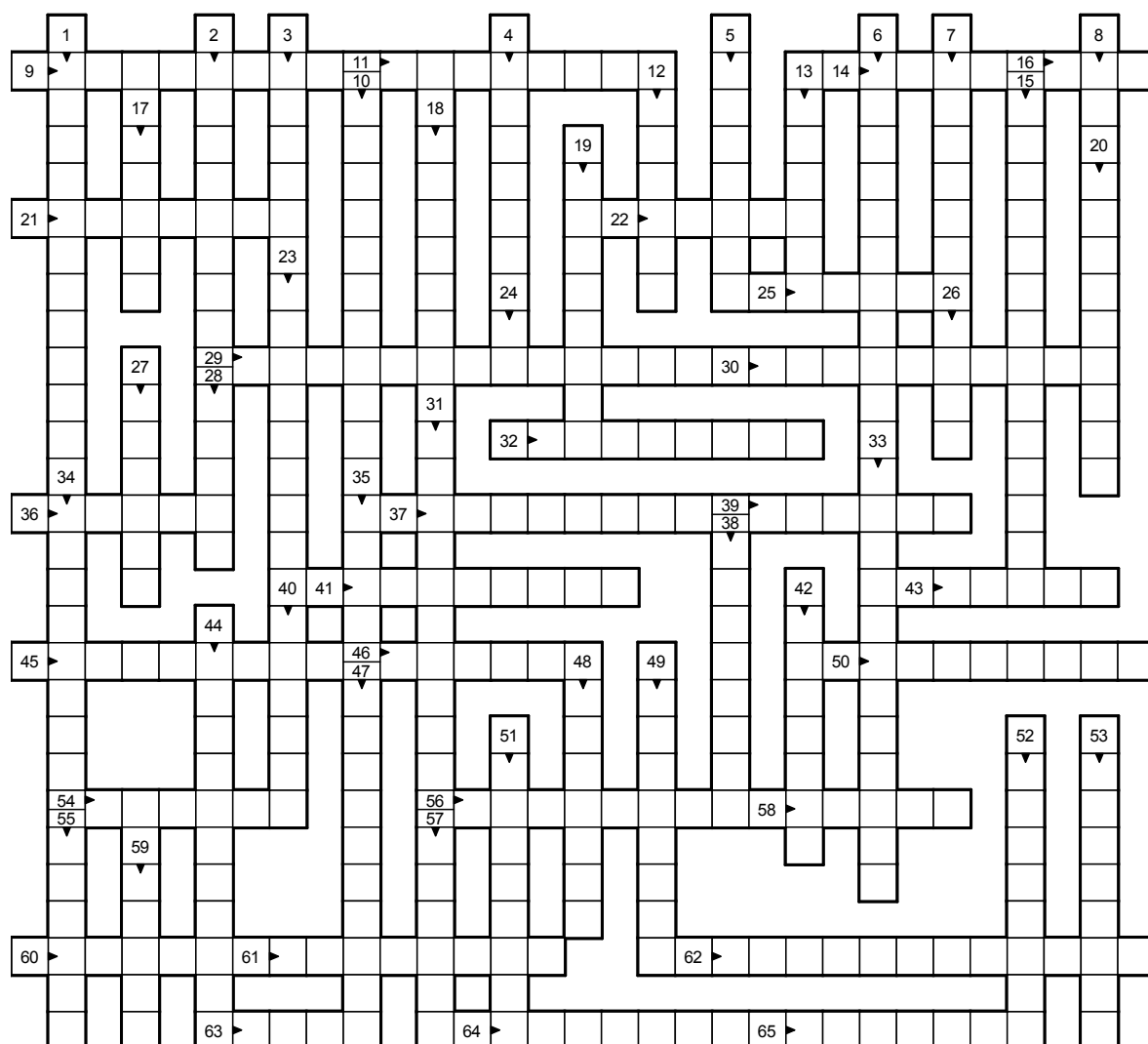
3. Wählen Sie Algorithmus starten.
4. Wählen Sie *OK* um alle markierten Grundalgorithmen auszuführen.

Um den Füllprozeß zu beschleunigen, können Sie das Hauptfenster verkleinern und den *Geschw.-Regler* nach oben schieben.  
Am Anfang ist es aber interessant zu sehen, wie der Algorithmus arbeitet, um eventuelle Konfigurationsänderungen vorzunehmen.

5. Nachdem der Algorithmus fertig ist, wollen Sie eventuell noch einige Worttrennungen ändern, Abkürzungen einfügen oder andere Beschreibungen wählen. Doppelklicken Sie dazu einfach auf die Zelle, die sie ändern möchten.

# Vokabeltest Englisch Klasse 6

## Lektion 1-10



- |                        |                       |                  |                      |
|------------------------|-----------------------|------------------|----------------------|
| 1. durchsichtig        | 2. Ren                | 7. Flagge        | 4. Zeichen           |
| 5. vernetzen           | 6. Parameter          | 11. Tonware      | 8. an                |
| 9. Übung mit Anleitung | 10. wasserdicht       | 15. vielfach     | 12. durchsuchen      |
| 13. jagt               | 14. schälen           | 19. Urlaub       | 16. Ohr              |
| 17. Handgelenk         | 18. nähren            | 23. Mahagonibaum | 20. Meinungsäußerung |
| 21. betrügen           | 22. Räume             | 27. Leasinggeber | 24. hallo            |
| 25. gesetzt            | 26. lärmern           | 31. Widerruf     | 28. Vinyl...         |
| 29. Theoretiker        | 30. Journalismus      | 35. Schärpe      | 32. laufend          |
| 33. ungefragt          | 34. vorhergehend      | 38. Natur        | 36. Mietze           |
| 37. Besteuerung        | 38. Natur             | 43. Vertreter    | 40. trösten          |
| 41. schlagend          | 42. Graubär           | 47. beleuchten   | 44. Vorschlag        |
| 45. Einmarsch          | 46. streuen           | 51. immerfort    | 48. Metrik           |
| 49. gezeugt            | 50. zuckte d. Achseln | 55. treiben      | 52. bescheiden       |
| 53. Operanden          | 54. Sphäre            | 59. Krone        | 56. übertrieben      |
| 57. Burg               | 58. Lanze             | 62. vertretend   | 60. Foto             |
| 61. Bruch              | 63. genau             |                  | 64. erklären         |
| 65. weitentfernt       |                       |                  |                      |

# Kreuzworträtselmuster

Muster sind vor allen Dingen dann hilfreich, wenn mehrere Rätsel

- mit gleicher Form (Zellenzahl),
- grafischem Layout
- oder gleicher Datenzusammensetzung erzeugt werden sollen. (z.B.: jede Woche für eine Zeitschrift).

Ferner können Sie in einem Muster eine Liste von Worten speichern, die im Rätsel auf keinen Fall vorkommen sollen.

- Worte mit negativen Assoziationen; *Friedhof, Tod ...*
- oder besonders schwierige Vokabeln, die nicht im Rätsel vorkommen sollen.

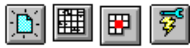
Professionelle Anwender werden auf Muster nicht verzichten können.

deutscher Sender	▽	Patronin der Augenkranken	▽	Damenunterkleidung	▽	Denksportaufgabe	Handelsmarke f. Dornhai	▽	▽	ehem. Kavallerist	Kfz-Z. v. Spanien	britische Luftverkehrsgesellschaft	▽	reicher Nichtstuer		
<b>K</b>	<b>R</b>	<b>E</b>	<b>U</b>	<b>Z</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	Fluß i. Frankreich	▷			▽	griech. auf	▷			
der Kreuzworträtsel-Generaror	Geliebte des Philipp II	Hausflur		englisch machen	<b>M</b>	<b>A</b>	<b>K</b>	<b>E</b>	<b>S</b>							
▷	▽	▽					Fluß in Lettland	▷							chem. Z. für Aluminium	▷
weite Landschaft				frz. hinweisendes Fürwort		Wüste in Indien	▷							Bindewort		
Stadt i. Mali	▷					german. Gottheit	▽									
Stimm-lage			Weinort an der Ruwer	▷						Abk. f. Argon	Biersorte	▽	bibl. Monats-name	▷		
▷			Zugtier	▷						Univer-sum	▷		span. Artikel	▷		
englisch es	▷	<b>I</b>	<b>T</b>	Halb-metall	▷								englisch einfach	▷		
													<b>E</b>	<b>A</b>	<b>S</b>	<b>Y</b>

Abbildung 29: Muster 'kreuzer makes it easy'

Muster sind normale Rätsel, die vor dem automatischen Füllprozeß im Format *ModularStreamFormat\_1* exportiert werden.. Diese Rätsel lassen sich anschließend in jedes Dokument **importieren** und mit dem zugehörigen Füllalgorithmus ausfüllen.

Sie sparen sich dadurch die Arbeit für die Algorithmenkonfiguration und das grafische Layout des Rätsels. Da der Algorithmus im Muster für mehrere Rätsel benutzt wird, lohnt es sich etwas mehr Arbeit in seine Konfiguration zu investieren.



## **kreuzer makes it easy**

### **Zielsetzung:**

- Kreuzworträtsel mit Grafik kreuzer-Logo
- überwiegend einfache Begriffe
- **'KREUZER MAKES IT EASY'** Schriftzug
- die Beschreibungszellen sollen gut lesbar sein
- Füllalgorithmus, der das Rätsel möglichst optimal füllt

### **Umsetzung:**

- Freifläche im Kreuzworträtsel festlegen, in die das kreuzer-Logo eingesetzt werden kann
- einen Füllalgorithmus konfigurieren, der vorrangig die Datenbank STD.CDB nutzt
- den Füllalgorithmus so konfigurieren, daß sich nur wenige doppelte Zellenbelegungen ergeben

1. Erstellen Sie zunächst ein neues Dokument über den Befehl *Datei|Neu [Alt DN]*.

1. Erstellen Sie nun einen Kreuzworträtselrahmen mit der gewünschten Freifläche<sup>1</sup> für das Logo.

2. Fügen Sie eigene Begriffspaare<sup>2</sup> in das Rätsel ein. Vergessen Sie nicht, das Kontrollkästchen *nicht automatisch löschen* zu aktivieren, um zu verhindern, daß der automatische Füllalgorithmus die Zellenbelegung überschreibt.

**Tip:** Der automatische Füllalgorithmus füllt das Rätsel mit einer bestimmten Struktur. Kopieren Sie zunächst das Rätsel, nachdem die Freifläche festgelegt wurde, und fügen Sie es an einer freien Stelle auf dem Arbeitspapier ein. Starten Sie nun den *Standard-Füllalgorithmus*. Beachten Sie die Anordnung der Beschreibungszellen und die Länge der Buchstabenzellen, um die eigenen Begriffspaare optimal in das **Muster-Rätsel** zu integrieren.

Legen Sie nun fest, daß die Buchstaben der eigenen Begriffspaare immer angezeigt werden.

4. Halten Sie die <Strg> Taste gedrückt, während Sie mit dem Mauszeiger die entsprechenden Buchstabenzellen anklicken.
4. Wählen Sie im lokalen Arbeitsmenü (rechte Maustaste!) den Befehl *Zelleninhalt ändern* und markieren Sie das Kontrollkästchen *Alle markierten Buchstaben immer anzeigen*.

Konfigurieren Sie nun einen neuen Füllalgorithmus für das *Muster-Rätsel*.

6. Wählen Sie den Befehl *Füllalgorithmus konfigurieren* und klicken Sie auf die Schaltfläche *neu*.

Wählen Sie den Unteralgorithmus-Koordinaten für kritischen Stellen um die Freifläche (siehe Abbildung 30: Muster zu 'kreuzer makes it easy').

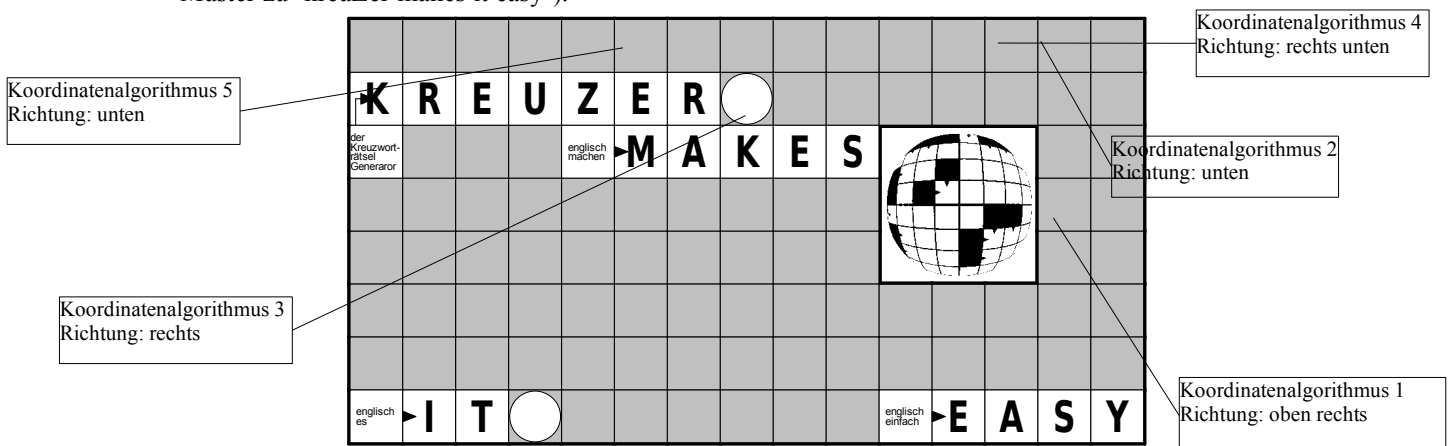


Abbildung 30: Muster zu 'kreuzer makes it easy'

<sup>1</sup> siehe auch, ein kleines Rätsel, Kreuzworträtselrahmen/Freiflächen auf Seiten 16/15

<sup>2</sup> siehe auch, ein kleines Rätsel, eigene Begriffspaare auf Seite 16

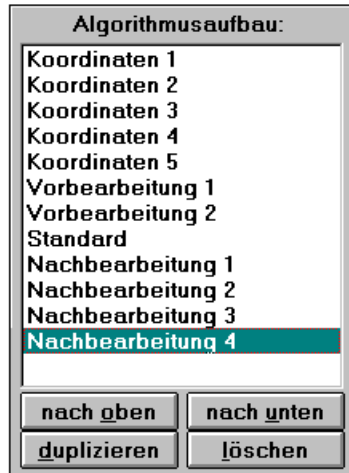


Abbildung 31: Ausschnitt  
Algorithmus-Konfigurations-  
Dialogfeld: Algorithmusaufbau

Die übrigen Unteralgorithmen sind folgendermaßen konfiguriert:

Grund- algorithmen	Ansprech- schwelle	minimale Wortlänge	Datenbank	Zellenbelegung
Koordinaten 1:	2	2	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Koordinaten 2:	7	7	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Koordinaten 3:	7	7	STD.CDB, ABK_KFZ.CDB	ohne doppelte Belegung
Koordinaten 4:	3	3	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Koordinaten 5:	7	7	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Vorbereitung 1:	7	5	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Vorbereitung 2:	2	2	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Standard:	3	3	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Nachbearbeitung 1:	4	4	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Nachbearbeitung 2:	3	2	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Nachbearbeitung 3:	3	2	STD.CDB	ohne doppelte Belegung
Nachbearbeitung 4:	1	1	STD.CDB, STD_EXT.CDB, ABK_KFZ.CDB	mit doppelter Belegung

Abbildung 32: Muster: Konfiguration der Grundalgorithmen

Ändern Sie nun die Attribute des Musters:

Da die Schrift der Beschreibungszellen gut leserlich sein sollte, wählten wir hier die Schrift ARIAL STANDARD.

Da die Schrift der Buchstaben Zellen besonders ausgeprägt sein soll, wählten wir hier die Schrift KIDS FETT.

Als Füllfarbe der Richtungspfeile wählten wir farblos.

Die Stärke der äußeren Rätselumrandung erhöhten wir auf 6.

Für den standard Stift wählten wir farblos.

Für den standard Pinsel und Hintergrundmodus wählten wir farblos bzw. TRANSPARENT.

Fügen Sie nun eine Grafik in die Freifläche des Rätsels

1. Wechseln Sie in den Modus *neue Objekte erzeugen*.
1. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und führen Sie den Befehl *Windows Bitmap* bzw. *Windows Meta* aus.
  2. Klicken Sie auf das Arbeitsblatt.
1. Wechseln Sie in den *Transformations-Modus*, um geg. die Größe der Grafik anzupassen.



Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und führen Sie den Befehl *registrierte Begriffe*<sup>1</sup> aus, um Begriffe für die Mustervorlage zu sperren.

Exportieren Sie nun das Muster als Vorlage.

Wenn Sie, den für die Mustervorlage konfigurierten Füllalgorithmus mit dem Muster exportieren, aktiviert **kreuZer** den *Füllalgorithmus* jeweils mit dem Muster.

Führen Sie den Befehl *Füllalgorithmus konfigurieren* aus, und wählen Sie den für das Muster konfigurierten Algorithmus aus (Achtung! nicht starten).

1. Markieren Sie alle Elemente des Rätsels.
2. Führen Sie den Menübefehl *Datei Export...* [Alt DE] aus.
3. Nehmen Sie im Dialogfeld *Objekte exportieren* folgende Einstellungen vor:

**Ziel:** klicken Sie auf die Optionsschaltfläche Datei  
Feld; *Datei speichern unter:* **Dateiformat:** ModularStreamFormat1  
**Dateiname:** Geben Sie einen beliebigen Namen an  
**Auswahl:** Ausgewählte Objekte

4. Klicken Sie im Dialogfeld *Objekte exportieren* auf die *OK-Schaltfläche*.

Testen Sie nun das Muster:

Führen Sie den Menübefehl *Datei Import...* aus.  
Klicken Sie auf die Optionsschaltfläche Datei und wählen Sie das eben abgespeicherte Muster aus.  
Starten Sie den automatischen Füllalgorithmus.

fertig ist das Muster.

---

<sup>1</sup> siehe auch Dialogfeld, *registrierte Begriffe* auf Seite 61



## Einfügen von Grafiken

Sie können mit **kreuzer** erstellte Kreuzworträtsel leicht mit Grafiken kombinieren.

Sie benötigen hierfür kein anderes Anwendungsprogramm.

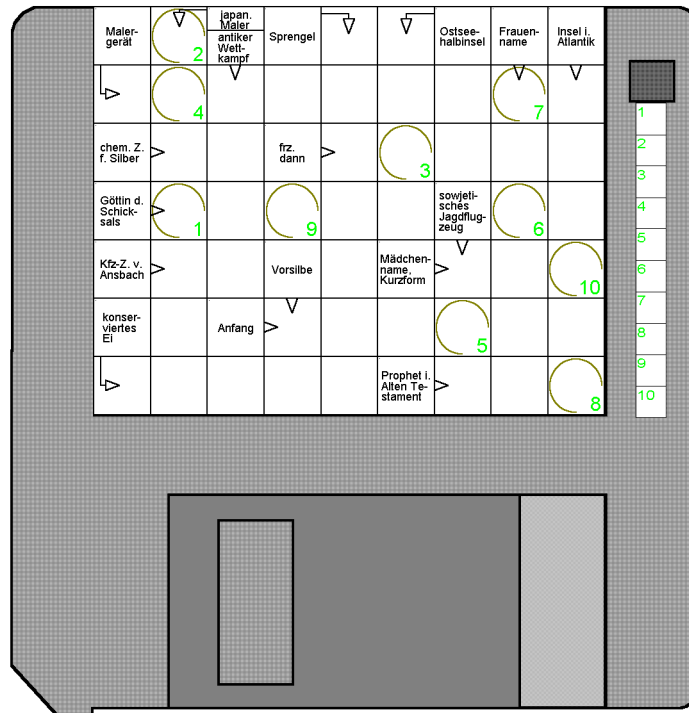


Abbildung 33: Disk-Rätsel

1. Wechseln Sie in den Modus *neue Objekte erzeugen*.
1. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und führen Sie den Befehl *Windows Bitmap* bzw. *Windows Meta* aus.
  2. Klicken Sie auf das Arbeitsblatt.
1. Wechseln Sie in den *Transformations-Modus*, um geg. die Größe der Grafik anzupassen.

Um das Kreuzworträtsel auf der Grafik zu positionieren, verfahren Sie wie üblich:

- ÿ Wechseln Sie in den Modus *neue Objekte erzeugen*.
- ÿ Wählen Sie die Option *Kreuzworträtsel*.
- ÿ Klicken Sie in den Arbeitsbereich, um die obere linke Ecke des Rätsels zu bestimmen
- ÿ Klicken Sie im Dialogfeld *Kreuzworträtselgröße* auf die Schaltfläche *Mausrahmen*.
- ÿ Ziehen Sie das Rätsel auf die gewünschte Größe auf.
- ÿ Führen Sie den Befehl *Füllalgorithmus konfigurieren* aus, um einen Füllalgorithmus zu bestimmen oder neu zu konfigurieren
- ÿ Starten Sie den Füllalgorithmus.



# Kreuzwörterrätsel aus Berechnungen

Mit kreuzER können Sie leicht Rätsel erzeugen, in deren 'Beschreibungszellen' Rechenaufgaben stehen, deren Ergebnis sich in den 'Buchstabezellen' kreuzt.

## Wann und um wieviel Uhr ist euer Lehrer geboren ?

61-12	▽	54-18	▽	62-55	▽	71-50	▽	3+68	▽	65-1	▽	97-14	▽	93-61	▽	
23-4				26-18		49-39										
▷ 3		87-19	▷	▽	28-17	▷	▽	19-3	▷	▽	58-55	▷	▽	8-6	▷	
		52-49			11-9			25+47			53-6			9-4	▷	
▷	77-74	▷	▽	10-1	▷	▽	94-74	▷	▽	53-46	▷	▽	8+36	▷	▽	
	33-15				26-11			97-33					82+10		42+55	
81-72	▽	18+73	▷	▽	78-45	37+25	▷	▽	59-26	81-2	▷	▽	62-53	▷	▽	
53-52	▷	53+6						4								
25+60	▷	▽	55-2	▷	▽	46-42	▷	▽	81-45	▷	▽	16-10	▷	10	46-39	▷
37-31			64-30			96-20			10-8							
▷ 7	4+89	▷	▽	90-53	▷	▽	24-1	▷	▽	93-75	17-7	90-88	12+85	89-39		
	66-8			64-51			21+73									
44-39	▷	72-31	▷	▽	3+66	▷	▽	52-47	30-19	▷	▽	11+84	▷	▽		
		84-80			41-33			6			9					
77+7	▷	▽	62-24	▷	▽	10+35	▷	▽	94-14	▷	▽	32+38	▷	▽	12	
												8				
1	2		3	4		5	6	7	8		9	10		11	12	

Abbildung 34: Rechenrätsel

Um ein Rechenrätsel zu erzeugen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Sie können entweder (a) eine bestehende Datenbank nutzen, oder (b) eine neue Datenbank erzeugen.

zu a: siehe ab Arbeitsschritt 6

zu b:

1. Führen Sie den Menübefehl *Extras Datenbank erstellen* aus.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte *Datenbank aus Berechnungen*.
3. Wählen Sie die gewünschten Optionen.

z.B. im obigen Beispiel:

Operatoren Anzahl: 2  
 Operanden Länge: 2  
 Positives Ergebnis: aktiviert  
 erlaubte Vorzeichen:  
 erlaubte Operatoren: + und -  
 Nur Zahlen im Rätsel: aktiviert

4. Geben Sie einen Dateinamen und eine Beschreibung im Bereich Ausgabedaten der Registerkarte Datenbank aus Berechnungen an.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Datenbank erstellen, um die Datenbank zu erzeugen.

Verfahren Sie nun wie üblich:

6. Erstellen Sie einen Kreuzwörterrätselrahmen der gewünschten Größe.
7. Klicken Sie im Auswahlmodus einmal auf das Rätsel.
8. Wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus und führen Sie im lokalen Arbeitsmenü (rechte Maustaste!) den Befehl *Füllalgorithmus konfigurieren* aus.
9. Wählen Sie nun den Algorithmus *Num Test02* oder *Num Test 02n* aus, wenn Sie keine eigene Datenbank erstellt haben (a).
10. Klicken Sie auf den Algorithmus *Num Test 02* (b).

11. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Duplizieren* und geben Sie einen neuen Namen an.
12. Führen Sie nun den Befehl *Ändern* aus.
13. Ordnen Sie nun die neue Datenbank den einzelnen Grundalgorithmen im Listenfeld *Algorithmusaufbau* zu. Markieren Sie hierfür zuerst den jeweiligen Grundalgorithmus und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *ändern...* im Bereich *Datenbanken*.
14. Im linken Listenfeld des Dialogfeldes *Datenbanken*<sup>1</sup> Auswahl sind alle Datenbanken aufgelistet. Das rechte Listenfeld zeigt die dem ausgewählten Grundalgorithmus zugeordneten Datenbanken.
15. Entfernen Sie alle Datenbanken aus dem rechten Listenfeld. Doppelklicken Sie nun auf die neue Datenbank im linken Listenfeld. *kreuzer* hat die neue Datenbank dem ausgewählten Grundalgorithmus zugeordnet.
16. Verfahren Sie so mit den übrigen Grundalgorithmen.
17. Klicken Sie im Dialogfeld *Algorithmus* auf die OK Schaltfläche.
18. Klicken Sie im Dialogfeld *Algorithmen Auswahl* auf die OK Schaltfläche.
19. Aktivieren Sie das lokale Arbeitsmenü (rechte Maustaste) und führen Sie den Befehl *Füllalgorithmus starten* aus.
20. Starten Sie den Füllalgorithmus.

---

<sup>1</sup> siehe auch Dialogfeld *Datenbanken* auf Seite 57

# Anhang

## Dialogfelder

### Kreuzworträtsel - Größe

Nachdem Sie im Modus *neue Objekte* den Befehl *Kreuzworträtsel* ausgeführt haben, wird das Dialogfeld **Kreuzworträtsel - Größe** mit folgenden Zahlenfeldern und Schaltflächen geöffnet:

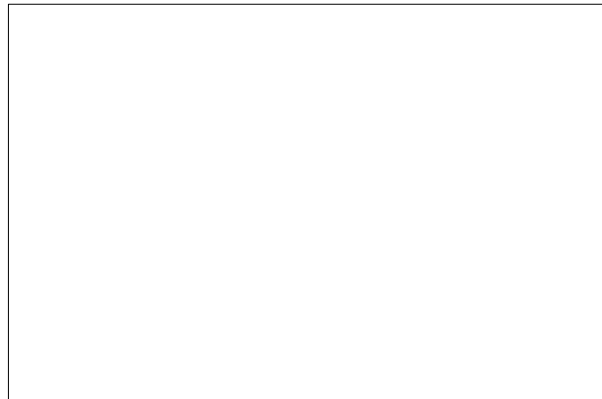


Abbildung 35: Kreuzworträtsel-Größe

Das Dialogfeld *Kreuzworträtsel - Größe* ist in die drei Bereiche Zellengröße, Zellenzahl und Rätselgröße unterteilt.

#### Zellengröße

**horizontal:** Geben Sie hier die Breite einer Zelle an  
**vertikal:** Geben Sie hier die Höhe einer Zelle an

#### Zellenzahl

**horizontal:** Geben Sie hier die Anzahl der horizontalen Zellen an  
**vertikal:** Geben Sie hier die Anzahl der vertikalen Zellen an

#### Rätselgröße

Die aufgrund der obigen Einstellungen errechnete Rätselgröße

### Das Datenbankprogramm

Wenn Sie den Befehl *Extra Datenbank erstellen* [Alt ED] ausführen, wird das Dialogfeld *Datenbanken erstellen* mit den Registerkarten *Datenbank aus Tabelle* und *Datenbank aus Berechnungen* geöffnet:

#### Registerkarte *Datenbank aus Tabellen:*

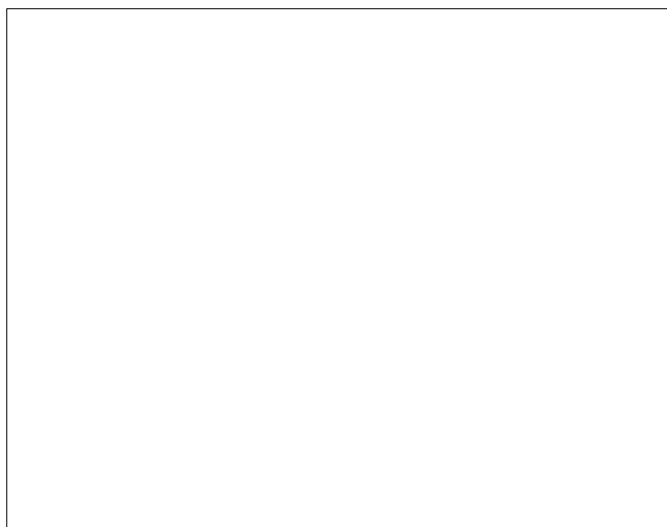


Abbildung 36: Datenbank aus Tabelle

Die Registerkarte *Datenbank aus Tabellen* hat folgende Schaltflächen:

**schließen:** Beendet das Datenbankprogramm.

**Datenbank erstellen:** Startet den Datenbank-Konvertierungs-Prozeß

**Hilfe:** Öffnet den Hilfeindex.

Das Datenbankdialogfeld ist in die drei Bereiche *Eingabedaten*, *Ausgabedaten* ,und *Wortumwandlung* unterteilt.

**Bereich Eingabedaten**

**Schaltfläche editieren:** ruft einen externen Texteditor auf

**Textfeld Dateinamen:** Geben Sie in dieses Feld den Namen der Datei an, die Sie bearbeiten wollen.

**Schaltfläche Suchen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Datei öffnen Dialogfeld zu öffnen.

**Listenfeld Zeichensatz:** Geben Sie hier den Zeichensatz der Eingabedaten an; ANSI für Windows Anwendungen, OEM für Os2 - und DOS - Anwendungen.

**Listenfeld Sprache der Wörter:** Wählen Sie hier die Sprache der Wörter.

**Listenfeld Sprache der Beschreibungen:** Wählen Sie hier die Sprache der Beschreibungen.

**Optionsschaltfläche Wortposition:** Geben Sie hier an, ob in der Datenbank die Suchbegriff am Anfang oder Ende der Zeile stehen.

**Bereich Ausgabedaten**

**Textfeld Dateinamen:** Geben Sie in dieses Feld den Namen der Datei an, die Sie speichern möchten.

**Textfeld Beschreibung der Datenbank:** Geben Sie hier eine kleine Beschreibung der Datenbank ein. Die Beschreibung wird in *kreuzer* angezeigt, um Ihnen die Auswahl unter mehreren Datenbanken zu erleichtern.

**Bereich Umwandlung**

**Listenfeld Zeichensatz:** Wählen Sie hier den Buchstaben oder das Zeichen aus, das Sie in den Wörtern der Datenbank durch andere Zeichen oder Buchstaben ersetzten möchten, dies wirkt nicht auf die Beschreibungen.

**Textfeld:** Geben Sie hier die neuen Zeichen oder Buchstaben ein.

**Auto Trennung**

**Kontrollkästchen auto Trennung:** Bestimmen Sie hier, ob *kreuzer* seinen Trennalgorithmus auf die Eingabedaten anwenden soll.

Grundsätzlich empfehlen wir den automatischen Trennalgorithmus zu aktivieren, um optimale Ergebnisse zu erzielen. Bei älteren Computern mit geringem Arbeitsspeicher (<=4MB) ist die automatische Trennung nicht zu empfehlen.

Hinweis: Für 5000 Begriffe benötigt *kreuzer* ohne Trennalgorithmus etwa eine Minute; mit Trennalgorithmus etwa zehn Minuten auf einem 486 PC. Für größere Datenbanken empfehlen wir die 32 -Bit Version von *kreuzer*, die um den Faktor 10 schneller ist.

## Registerkarte Datenbank aus Berechnungen:

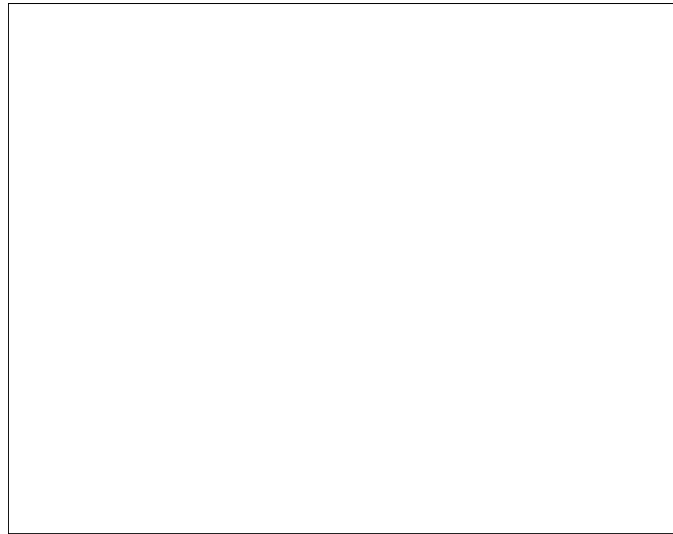


Abbildung 37: Datenbank aus Berechnungen

Dialogfeldoptionen  
Eingabedaten

**Operatoren Anzahl:** geben Sie hier die Anzahl der maximal in einer Berechnung verwendeten Operatoren an.

( $1+2+3$  enthält 3 Operatoren  $321+1234+5-4325-6543$  enthält 4 Operatoren)

**Operanden Länge:** geben Sie hier die maximale Länge einer Zahl an.

(123 -> Länge 3, 123456 - Länge 6, 91 -> Länge 2)

**Positives Ergebnis:** wenn diese Option aktiviert ist, werden nur Rechenaufgaben mit einem Positiven Ergebnis verwendet. (12-2 ist größer null)

**Erlaubte Vorzeichen:** wählen Sie hier die verwendeten Vorzeichen am Anfang einer Berechnung. Teilweise ist es für den Füllalgorithmus günstiger wenn beide Vorzeichen erlaubt sind.  $-12+3$  hat '-' als Vorzeichen,  $+12+7$  hat '+' als Vorzeichen

**Erlaubte Operatoren:** wählen Sie hier die verwendeten Rechenzeichen in den Rechenaufgaben.  $-12+3$  hat '-' und '+' als Operatoren,  $+12+7$  hat '+' als Operator

**nur Zahlen im Rätsel:** bei aktivierter Option werden in den Buchstabenzellen nur Zahlen verwendet. Die Rechenaufgaben, deren Ergebnis diese Zahl ist, stehen dann in den Beschreibungszellen. bei deaktivierter Option werden die Rechenaufgaben in die Buchstabenzellen und die Ergebnisse in die Beschreibungszellen eingesetzt.

Ausgabedaten

**Dateiname:** geben Sie hier den Namen der Datenbank (\*.cdb) an.

Diese Datei kann von kreuZer zum Füllen der Rätsel verwendet werden.

**Taste <suchen>:** ruft einen Datei-Speichern-Dialog auf, mit dem Sie den Namen der Datenbank auswählen können.

**Beschreibung der Datenbank:** geben Sie hier eine kurze Beschreibung der Datenbank an. Diese Beschreibung wird im Datenbank Auswahl Dialog angezeigt.

Bemerkungen:

Sie müssen neue Datenbanken in das Standard-Datenbank-Verzeichnis kopieren (normalerweise das kreuZer\database Verzeichnis). Alle Datenbanken aus diesem Verzeichnis werden von kreuZer automatisch erkannt. Dieses Verzeichnis wird in der 'kreuZer.ini' Datei im Windowsverzeichnis bestimmt. (bzw. kreuZer3.ini).

## kreuZer konfigurieren

Wenn Sie in der Menüleiste den Befehl *Extras Einstellungen* ausführen öffnet sich das Dialogfeld *kreuZer konfigurieren* mit den Registerkarten *Verzeichnis*, *Allgemein*, *Rätsel Algo Verhalten* und *Rätsel Algo Geschwindigkeit*.

### Die Registerkarte *Verzeichnis*:



Abbildung 38: *kreuZer konfigurieren*: Registerkarte *Verzeichnis*

**Standard Algorithmen Datei:** Die hier angegebene Datei wird standardmäßig vom Dialogfeld *Algo Auswahl* geladen.

**Datenbank Verzeichnis:** Nur in dem hier angegeben Verzeichnis werden Datenbanken gesucht (wenn leer; Standard 'DATABASE').

**Bemerkungen:**  
Geänderte Einstellungen wirken erst nach dem Neustart von *kreuZer*.

## Registerkarte Allgemein:



Abbildung 39: kreuZer konfigurieren: Registerkarte Allgemein

### 3 D - Dialogfelder

Aktivieren oder deaktivieren Sie hier die Option 3 D Dialogfelder

### Undo Stufen:

Hier können Sie die maximal Anzahl gleichzeitig gespeicherter Objekte festlegen.

## Registerkarte Rätsel-Algo Verhalten:

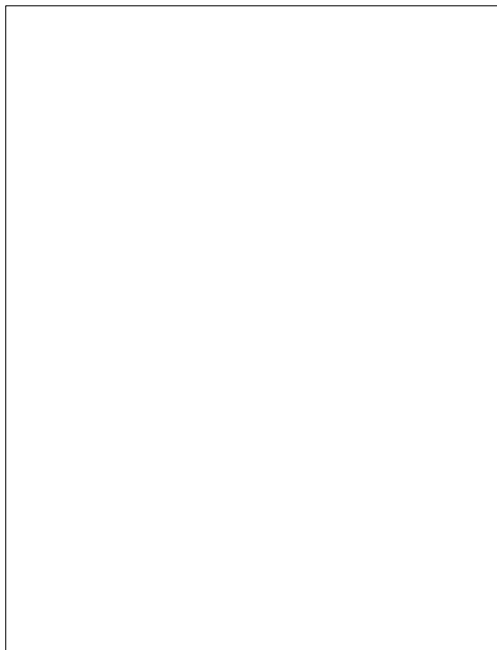


Abbildung 40: kreuZer konfigurieren: Registerkarte Rätsel-Algo Verhalten

### Dialogfeldoptionen

#### Löschttype

Um ein neues Wort in ein Teilweise gefülltes Rätsel einzusetzen müssen andere Worte gelöscht werden. Hier bestimmen Sie welches Wort gelöscht wird. Jedes Wort besteht aus gekreuzten Buchstaben und freien Buchstaben (?).

1. Anzahl der Buchstaben minus Anzahl der '?': Löscht das Wort mit den relativ meisten Freistellen.
2. Anzahl '?': Löscht das Wort mit den absolut meisten Freistellen.

3. Anzahl Buchstaben: Löscht das Wort mit den absolut wenigsten gekreuzten Buchstaben.
4. Länge: Löscht das kürzeste Wort.

**Unterteilung** Wenn ein langes Wort gelöscht wurde ist es meist unmöglich ein gleichwertiges Wort mit der gleichen Länge zu finden. Dieser Wert gibt an in welche Wortlängen ein langes Wort unterteilt werden kann.

**Taste <Standard>** Setzt die vom Programmierer vorgegeben Standardwerte.

**Taste <Rückgängig>** Nimmt Ihre Änderung zurück.

**Bemerkungen:**  
Geänderte Einstellungen wirken erst nach Neustart von kreuZer.

**Registerkarte *Geschwindigkeit*:**

Die Registerkarte *Geschwindigkeit* beeinflusst die Geschwindigkeit und die Hauptspeicheransprüche.

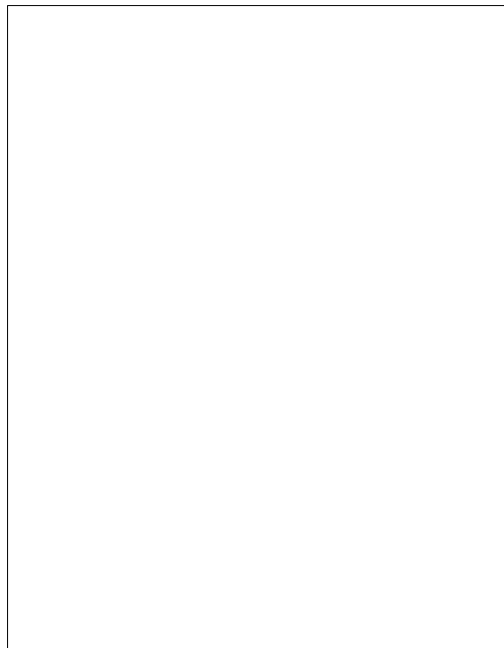


Abbildung 41: kreuZer konfigurieren: Registerkarte *Rätsel-Algo Geschwindigkeit*

Dialogfeldoptionen

**Hashtabellengröße** kreuZer verwaltet alle im Rätsel eingesetzten Wörter in einer Hashtabelle. Durch Löschen und wiederholtes Einsetzen können dies einige tausend Wörter sein. Unter 16 Bit Windows sollten Sie keinen Wert über 2000 wählen.

**Anzahl gelöschter Wörter** Um neue Wörter in ein teilweise gefülltes Rätsel einzusetzen, müssen meist andere Wörter gelöscht werden. Diese gelöschten Wörter werden durch neuer Wörter ersetzt, woraufhin meist wieder Wörter gelöscht werden. Hier bestimmen Sie, wann dieser Prozeß abgebrochen wird. Ein Wert von 400 reicht für die meisten Datenbanken aus. Sie können diesen Wert aber deutlich erhöhen. Hohe Werte benötigen viel Hauptspeicher, gleichzeitig empfiehlt sich den Wert für die Hashtabelle zu erhöhen.

**Taste <Standard>** Setzt die vom Programmierer vorgegeben Standardwerte.

**Taste <Rückgängig>** Nimmt Ihre Änderung zurück.

**Bemerkungen:**  
Geänderte Einstellungen wirken erst nach Neustart von kreuZer.

**Zellen ändern Dialogfeld**



Das Dialogfeld Zellen ändern enthält die aktuelle Belegung der ausgewählten Beschreibungszelle. Für jede Beschreibungszelle sind grundsätzlich zwei Belegungen möglich. Auf der linken Seite des Dialogfeldes geben Sie die erste Belegung an, auf der rechten Seite die optionale zweite Belegung.

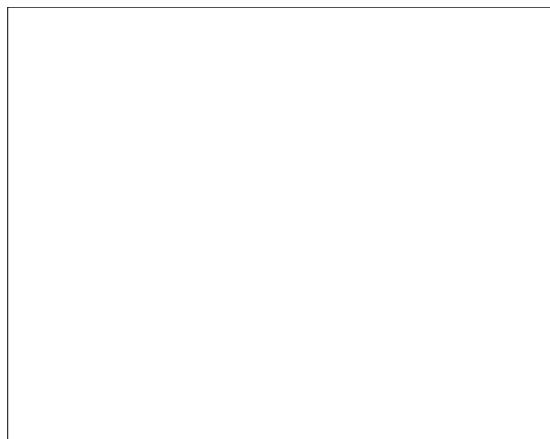


Abbildung 42: Dialogfeld:Zellen-ändern

<b>Kontrollkästchen nicht genutzt</b>	Kreuzen Sie das Kontrollkästchen <i>Nicht genutzt</i> an, wenn Sie die ausgewählte Zelle nicht belegen wollen.
<b>Kontrollkästchen nicht automatisch löschen</b>	Kreuzen Sie das Kontrollkästchen <i>nicht automatisch löschen</i> an, wenn Sie verhindern wollen, daß ein automatischer Füllalgorithmus Ihre manuelle Eingabe ändert.
<b>Optionsfelder Richtungen</b>	<p>Geben Sie hier an, in welcher Richtung, ausgehend von der markierten Beschreibungszelle, das gesuchte Wort in das Rätsel eingesetzt wird. Sieben Optionen sind denkbar:</p> <p><b>Rechts:</b> Das gesuchte Wort knüpft rechts an die Beschreibungszelle an und verläuft rechts.</p> <p><b>Rechts-Unten:</b> Das gesuchte Wort knüpft rechts an die Beschreibungszelle an und verläuft nach unten.</p> <p><b>Oben-Rechts:</b> Das gesuchte Wort knüpft oben an die Beschreibungszelle an und verläuft nach rechts.</p> <p><b>Nicht Besetzt:</b> Die Beschreibungszelle ist nicht besetzt, kann aber von einem automatischen Füllalgorithmus beschrieben werden.</p> <p><b>Unten:</b> Das gesuchte Wort knüpft unten an die Beschreibungszelle an und verläuft nach unten.</p> <p><b>Unten-Rechts:</b> Das gesuchte Wort knüpft unten an die Beschreibungszelle an und verläuft nach rechts.</p> <p><b>Links-Unten:</b> Das gesuchte Wort knüpft links an die Beschreibungszelle an und verläuft nach unten.</p>
<b>Textfeld Maske</b>	Das Textfeld Maske kann nicht editiert werden. Ihre Eingabe im Textfeld Wort muß den Anforderungen des Textfeldes Maske entsprechen.
<b>Textfeld Wort</b>	Geben Sie hier das Wort ein.
<b>Schaltfläche suchen</b>	Die Schaltfläche <i>suchen...</i> im Bereich Wort öffnet das Wort-Suche Dialogfeld.
<b>Textfeld Beschreibung</b>	Geben Sie hier die Beschreibung des Wortes ein. Beachten Sie das optionale Trennzeichen '\-'. Wenn Sie einen Zeilenwechsel erzwingen wollen drücken Sie die Tastenkombination <Strg+Enter>.
<b>Schaltfläche suchen</b>	Die Schaltfläche <i>suchen...</i> im Bereich Beschreibung listet alternative Beschreibungen auf.
<b>Schaltfläche OK</b>	Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>OK</i> , wenn Sie das Dialogfeld schließen möchten und kreuzer Ihre Auswahl übernehmen soll.

**Schaltfläche Abbruch** Klicken Sie auf die Schaltfläche *Abbruch*, wenn Sie das Dialogfeld schließen möchten und kreuZer Ihre Auswahl nicht übernehmen soll.

**Schaltfläche Hilfe** Klicken Sie auf die Schaltfläche *Hilfe*, wenn Sie die Hilfe zum Zellen ändern Dialogfeld aufrufen möchten.

## Wort-Suche Dialogfeld

Wenn Sie im Zellen ändern Dialogfeld im Bereich Wort auf die *suchen ...* Schaltfläche klicken, öffnen Sie das *Wort-Suche Dialogfeld* mit den folgenden Bereichen und Unterprogrammen:

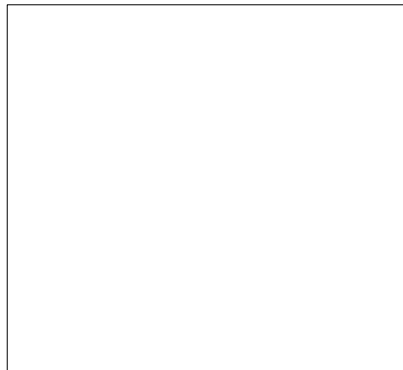


Abbildung 43: Dialogfeld: Wort-Suche

- Bereich Suchbegriff**
- Maske:** gibt die Maske aus dem Kreuzworträtsel an.
  - Suchmaske:** geben Sie hier die zur 'Maske' passende Suchmaske an.
  - minimale Wortlänge:** geben Sie die minimale Wortlänge des zu suchenden Wortes an.
  - maximale Trefferzahl:** geben Sie die maximale Anzahl der Wörter an, die kreuZer bei einem Suchprozeß auflisten soll.
  - Schaltfläche suchen:** startet den Suchprozeß.
- Bereich Treffer**
- Listenfeld Wort:** listet alle gefundenen Wörter auf.
  - Listenfeld Beschreibung:** listet alle Beschreibungen, des im Listenfeld Wort ausgewählten Begriffs, auf.
- Bereich Datenbanken**
- Listet alle registrierten Datenbanken auf. kreuZer wählt während des Wortsuche-Prozesses nur Begriffspaare aus den ausgewählten, grün markierten, Datenbanken.
- Schaltfläche OK**
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*, wenn Sie das Dialogfeld schließen möchten und kreuZer Ihre Auswahl übernehmen soll.
- Schaltfläche Abbruch**
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Abbruch*, wenn Sie das Dialogfeld schließen möchten und kreuZer Ihre Auswahl nicht übernehmen soll.
- Schaltfläche Hilfe**
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Hilfe*, wenn Sie die Hilfe zum Wort-Suche Dialogfeld aufrufen möchten.

## Algorithmen Auswahl Dialogfeld

Wenn Sie im lokalen Arbeitsmenü (rechte Maustaste) des Bearbeitungsmodus [Alt BB] den Befehl Füllalgorithmus konfigurieren ausführen, wird das Algorithmen Auswahl Dialogfeld geöffnet.

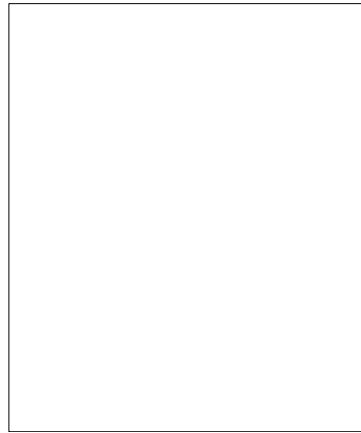


Abbildung 44: Listenfeld: Algorithmen-Auswahl

Das Dialogfeld Algorithmen Auswahl enthält die folgenden Schaltflächen:

<b>Listenfeld Auswahl</b>	Zeigt alle konfigurierten Algorithmen der aktuellen Datei an.
<b>Schaltfläche Ändern</b>	Öffnet das Konfigurations Dialogfeld des ausgewählten Algorithmuses.
<b>Schaltfläche Name</b>	Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie den Namen des Ausgewählten Algorithmuses ändern können.
<b>Schaltfläche Neu</b>	Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie den Namen des neuen Algorithmuses eingeben können und öffnet das Algorithmus Konfigurations Dialogfeld.
<b>Schaltfläche Duplizieren</b>	Öffnet ein Dialogfeld, in das Sie den Namen des Algorithmuses angeben, den Sie duplizieren möchten.
<b>Schaltfläche Löschen</b>	Löscht den markierten Algorithmus.
<b>Schaltfläche Öffnen</b>	Öffnet das Dateiverzeichnis, aus dem Sie eine andere <i>Algorithmen Auswahl Datei</i> wählen können.
<b>Schaltfläche Hinzufügen</b>	Ergänzt die aktuellen Algorithmen Auswahl Datei mit den Algorithmen einer anderen Datei.
<b>Schaltfläche Speichern</b>	Speichert die aktuelle Datei.

## Algorithmus-konfigurations-Dialogfeld

Wenn Sie in dem *Algorithmen Auswahl Feld* die Schaltfläche *Ändern* oder *Neu* anklicken, öffnet kreuzer das **Algorithmus konfigurations Dialogfeld**, mit den folgenden Schaltflächen und Optionsfeldern:

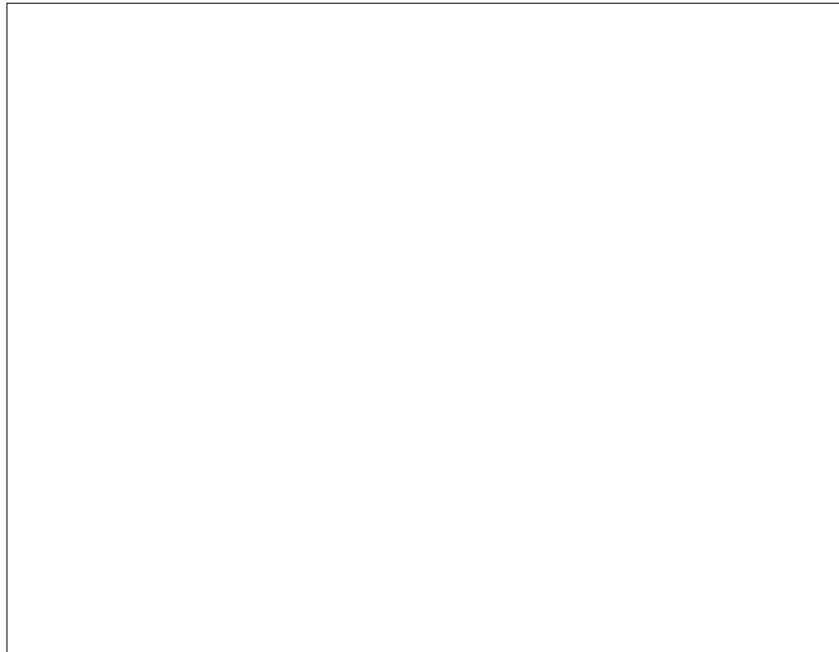


Abbildung 45: Dialogfeld: Algorithmen konfigurieren

Das Konfigurationsfeld Algorithmus ist in die zwei Bereiche *Grundalgorithmus-Auswahl* auf der linken Seite und *Grundalgorithmus spezielle Einstellungen* auf der rechten Seite eingeteilt.

**Bereich  
Grund-Algorithmus  
Auswahl**

**Textfeld Algorithmus Beschreibung:** Hier können Sie eine kleine Beschreibung des Algorithmuses eingeben, die im Listenfeld Algorithmus Auswahl angezeigt wird.

**Listenfeld  
Grundalgorithmen**

Im Listenfeld Grundalgorithmen sind alle Grundalgorithmen angegeben, aus denen Sie einen Algorithmus aufbauen können.

### ***Grundalgorithmus Vorbearbeiten***

Wenn Sie Ihr Kreuzworträtsel mit eigenen Begriffspaaren ergänzen, ist es möglich, daß der automatische Füllalgorithmus am Wortende 'vorbeiläuft' und damit den ursprünglichen Suchbegriff verfälscht. Der Unteralgorithmus Vorbearbeiten sucht diese, 'frei in der Luft hängenden Enden', und sperrt sie.

									SPD Partei Vorsit- zender	S
										C
				Zimt- baum						H
				K						A
Bundes Kanzler	K	O	H	L	A					R
				S						P
				S						I
				I						N
				A						G

Abbildung 46: Grundalgorithmus: Vorbearbeiten

So hat hier das Begriffspaar **Zimtbaum** ⇒ **KASSIA** das Begriffspaar **Kanzler der Einheit** ⇒ **KOHL'A** verfälscht.

Der Grundalgorithmus Vorbearbeitung belegt außerdem markante Stellen im Kreuzworträtsel, um die Kreuzungshäufigkeit zu maximieren.

belgi- sche Land- schaft	Oper voti Verdi										Fürst im Orient			
F	L	A	N	D	E	R	N	Brot belag	H	O	N	I	G	
A													R	
T													O	
R													S	
A									Sohn der Europa	M	I	N	O	S
V													M	
I						europä- ische Münze	B						O	
A						A							G	
T						N							U	
expres- siv	A	U	S	D	R	U	C	K	S	V	O	L	L	

Abbildung 47: Beispiel: Grundalgorithmus Vorbearbeiten

Bei normalen Kreuzworträtseln, die nicht manuell konfiguriert wurden, legt der Algorithmus eine Wortreihe in die zweite und letzte Zeile, und in die zweite und letzte Spalte.

Bei Kreuzworträtseln mit Freiflächen legt der Algorithmus je eine Wortreihe an die äußeren Kanten, dieses nicht zu füllenden Bereichs, um so Kreuzungen zu erzwingen.

europäischer Vulkan	Finish								SPD Partei Vorsitzender	§		
↘	É	S	U	V	Bordeauxwein	→	M	E	D	O	C	
	N										H	
	D										A	
Bundeskanzler	→	K	O	H	L	Fluß im Rheinland	→	A	G	G	E	R
	A											P
	M											I
	P											N
allgermanische Göttin	→	F	R	E	I	A	Freßgefäß	→	T	R	O	G

Abbildung 48: Beispiel, Grundalgorithmus Vorbearbeiten

### Grundalgorithmus Standard

Der Unteralgorithmus Standard füllt das Kreuzworträtsel von der rechten unteren Ecke aus.

europäischer Vulkan	Finish						Deck		SPD Partei Vorsitzender	§		
↘	É	S	U	V	Bordeauxwein	→	M	É	D	O	C	
	N		Lichtbild	→	P	H	O	T	O	italienische Stadt	H	
Entwässerungsanlage	→	D	R	A	E	N	Sonnengott der Ägypter	A	Kfz.Z.: Mannheim	→	M	A
Bundeskanzler	→	K	O	H	L	Fluß im Rheinland	→	A	G	G	E	R
	A	braunschweiger Biersorte	→	M	U	M	M	E	Adelsteil (englisch)	R	P	
	M				Fopperei	U	japanisches Gewicht/Maß	→	S	A	I	
	P			Blödsinn	→	Ü	N	S	I	N	N	
Gestalt aus: Die Räuber	→	F	R	A	N	Z	Freßgefäß	→	T	R	O	G

Abbildung 49: Beispiel, Unteralgorithmus Standard

## Grundalgorithmus Nachbearbeitung

Der Grundalgorithmus Nachbearbeitung sucht nach freien Zellen im Kreuzworträtsel und schließt sie.

**Hinweis:** Fügen Sie zwei Grundalgorithmen *Nachbearbeitung* mit anderen Werten für die Bereiche *Startwerte* und *Worte* ein, um das Ergebnis des automatischen Füllprozesses zu verbessern.

De-/Aktivieren Sie im *Bereich Startwerte* das Kontrollkästchen *nur einfache Belegung* beim zweiten / ersten Grundalgorithmus *Nachbearbeitung* und begrenzen Sie im *Bereich Worte* die *Absolute Min Wortlänge* auf 1 bzw. 2, für den ersten Grundalgorithmus *Nachbearbeitung*.

Bescheidenheit	Finish	Ä	Italienisches Berg/Gebirge	Halbmetall	abessischer Fluß	Ö	Deck	Adelsprädikat	SPD Partei Vorsitzender	Š					
		↓				↓									
	→	D	E	M	U	T	→	M	E	D	O	C			
Ausruf	→	N	A	↓	Liebesfigur in der Kunst	→	E	R	O	T	E	↓	italienische Stadt	H	
Affenart	→	D	R	I	L	L	↓	Sonnengott der Ägypter	A	↓	Kfz. Z.: Mannheim	→	M	A	
Bundeskanzler	→	K	O	H	L	↓	Fluß im Rheinland	→	Ä	G	G	E	R		
allezeit		A	↓	braunschweiger Biersorte	→	M	U	M	M	E	↓	Adelsteil (englisch)	R	P	
	→	H	M	M	E	R	↓	Fopperei	U	↓	japanisches Gewicht/Maß	→	Š	A	I
Frauenname	→	P	I	A	↓	Blödsinn	→	Ü	N	S	I	N	N		
Gestalt aus: Die Räuber	→	F	R	A	N	Z	↓	Freßgefäß	→	T	R	O	G		

Abbildung 50: Beispiel, Grundalgorithmus Nachbearbeitung

## Grundalgorithmus Koordinaten

Der Unteralgorithmus Koordinaten ermöglicht Ihnen bei markanten Kreuzworträtseln sowohl die Startzellen der Begriffszellen als auch die Richtungen der Buchstabenzellen zu bestimmen.

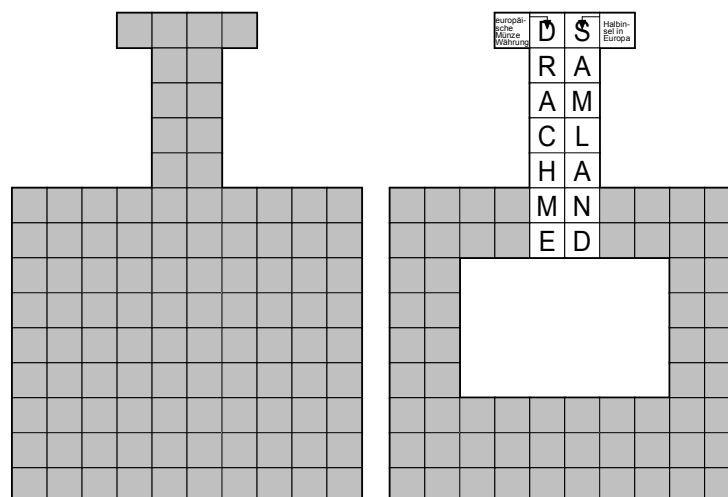


Abbildung 51: Beispiel, Unteralgorithmus Koordinaten

**Hinweis:** Wenn Sie eigene Datenbanken erstellen, deren Volumen nicht ausreicht ein Kreuzworträtsel ganz zu füllen, bestimmen Sie einfach mit dem Grundalgorithmus Koordinaten die Zellen, für die **kreuzer** Begriffspaare aus der Datenbank auswählen soll, und weisen dem Grundalgorithmus nur die entsprechende Datenbank zu.

## Der Grundalgorithmus geordnet

Der Grundalgorithmus *geordnet* füllt das Rätsel von der oberen linken Ecke aus.

## Gitter

Aus kleinen Datenbeständen lassen sich oft nur lückenhafte Kreuzworträtsel erzeugen. **kreuzer** bietet ihnen für solche Fälle die Möglichkeit an, **Giterrätsel** zu erstellen. Sie können in einem **Giterrätsel** auch mehrere Datenbanken gleichzeitig nutzen.

In **Giterrätseln** ist jedes Wort mindestens einmal gekreuzt. Dies, und die 'bildliche' bzw. 'andere' Darstellung der Begriffe, führt zu verbesserten Lehnerfolgen. Gute Giterrätsel lassen sich schon mit weniger als 50 Begriffen erstellen.

## Der Grundalgorithmus zufällig

Der Grundalgorithmus *zufällig* wählt die Startzellen zufällig aus.

## Der Grundalgorithmus Block-Zelle

Der Grundalgorithmus *Block-Zelle* markiert alle *Beschreibungszellen*, deren Wort in der angegebenen Datenbank ist, als *nicht löschar*. Wenn Sie keine Datenbank angeben, werden alle Datenbanken durchsucht.

## Der Grundalgorithmus Leer → nicht nutzen

Der Grundalgorithmus *Leer → nicht nutzen* wandelt alle leeren Zellen in nicht genutzte Zellen um. Dieser Grundalgorithmus ist vor allem bei Giterrätseln nützlich.

### Listefeld Algorithmus-Aufbau

Hier sind alle Grundalgorithmen aufgelistet, aus denen der automatische Füllalgorithmus zusammengesetzt ist.

Der automatische Füllalgorithmus von **kreuzer** arbeitet die Grundalgorithmen von oben nach unten ab.

Beginnen Sie einen neuen Füllalgorithmus immer mit dem *Grundalgorithmus Vorbearbeiten* oder *Offene Enden*, um verfälschte Suchbegriffe zu vermeiden.

**Schaltfläche nach oben:** verschiebt den ausgewählten Grundalgorithmus um eine Position nach oben.

**Schaltfläche nach unten:** verschiebt den ausgewählten Grundalgorithmus um eine Position nach unten.

**Schaltfläche duplizieren:** erzeugt einen identischen Grundalgorithmus mit den gleichen Einstellungen im Bereich spezielle Einstellungen auf der rechten Seite des Dialogfeldes.

**Schaltfläche löschen:** löscht den ausgewählten Grundalgorithmus aus der Algorithmus-Aufbau Liste.

### Textfeld Kurzbeschreibung

Geben Sie hier eine kleine Beschreibung des Unteralgorithmuses ein.

### Bereich spezielle Einstellungen

**Startwerte:** Bestimmen Sie hier die maximalen Startversuche; > 0 absolute Zahlen; < 0 Prozentwerte der mittleren Kantenlänge des Rätsels; = 0 sooft wie es geht

**Kontrollkästchen nur einfache Belegung:** Kreuzen Sie das Kontrollkästchen an, wenn Sie für den ausgewählten Grundalgorithmus keine doppelte Zellenbelegung wünschen.

**Schaltfläche Startpunkt bestimmen:** Diese Schaltfläche ist nur beim Grundalgorithmus Koordinaten aktiviert. Klicken Sie auf diese Schaltfläche um das Dialogfeld Koordinaten Bestimmen zu öffnen.

### Bereich Richtungen

Diese Optionen sind nur beim Grundalgorithmus Koordinaten aktiviert. Bestimmen Sie hier die Richtung der Buchstabenzellen, nachdem Sie den Startpunkt der Beschreibungszelle im Dialogfeld Koordinaten Bestimmen festgelegt haben.

**Rechts:** Die Buchstabenzellen knüpfen rechts an die Beschreibungszelle an und verlaufen nach rechts.

**Rechts-Unten:** Die Buchstabenzellen knüpfen rechts an die Beschreibungszelle an und verlaufen nach unten.



**Oben-Rechts:** Die Buchstabenzellen knüpfen oben an die Beschreibungszelle an und verlaufen nach rechts.  
**Unten:** Die Buchstabenzellen knüpfen unten an die Beschreibungszelle an und verlaufen nach unten.  
**Unten-Rechts:** Die Buchstabenzellen knüpfen unten an die Beschreibungszelle an und verlaufen nach rechts.  
**Links-Unten:** Die Buchstabenzellen knüpfen links an die Beschreibungszelle an und verlaufen nach unten.

**Bereich Worte**

**Zahlenfeld Erste Min-Wortlänge:** Veranlaßt kreuzer nur nach Wörtern zu suchen, die kleiner oder gleich der ersten Min-Wortlänge sind.  
**Zahlenfeld Absolute Min-Wortlänge:** Beschränkt kreuzer auf Wörter, die größer oder gleich der absoluten Min-Wortlänge sind.  
**sonstiges Kontrollkästchen automatisch löschen:** Aktivieren Sie diese Kontrollkästchen um den Füllprozeß zu beschleunigen.  
**Schaltfläche Datenbanken:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Datenbanken-Auswahl Dialogfeld zu öffnen.

**Bereich Datenbanken**

Über das Datenbanken-Auswahl Feld ordnen Sie jedem Unteralgorithmus eine oder mehrere Datenbanken zu.

Wenn Sie im Algorithmus Konfigurations Dialogfeld im Bereich Datenbanken auf die *ändern Schaltfläche* klicken, öffnet sich das Datenbanken Auswahl Feld mit folgenden Listenfeldern und Optionsschaltflächen

**Datenbanken Auswahl Feld**



*Abbildung 52: Datenbanken Auswahl Feld*

Das Datenbanken Auswahl Feld ist in die Bereiche alle Datenbanken, genutzte Datenbanken und Nutzungsart eingeteilt.

**Alle Datenbanken**

Hier sind alle Datenbanken aufgelistet, die im aktuellen Verzeichnis von kreuzer gespeichert sind. Um das aktuelle Verzeichnis zu ändern, müssen Sie die kreuzer.ini Datei editieren. Starten Sie hierfür den Dateimanager von Windows und doppelklicken Sie einfach die kreuzer.ini Datei. Aktualisieren Sie den Pfad der Datenbank und starten Sie kreuzer erneut.

**Genutzte Datenbanken**

Hier sind alle Datenbanken aufgelistet, die der aktuelle Unteralgorithmus zum Füllen des Rätsels nutzt.

**Bereich Nutzungsart**

**Optionsschaltfläche geordnet:** Wählen Sie diese Option, wenn kreuzer die ausgewählten Datenbanken geordnet, von oben nach unten, nach möglichen Begriffspaaren durchsuchen soll.  
**Optionsschaltfläche zufällig:** Wählen Sie diese Option, wenn kreuzer die ausgewählten

Datenbanken zufällig nach möglichen Begriffspaaren durchsuchen soll.

## Bitmap Anzeigemodus

Wenn Sie bei markierter Bitmap im Bearbeitungsmodus das lokale Arbeitsmenü aktivieren und den Befehl *Modus* ausführen, öffnet sich das *Bitmap Anzeigemodus Feld* mit den folgenden Optionsschaltflächen.

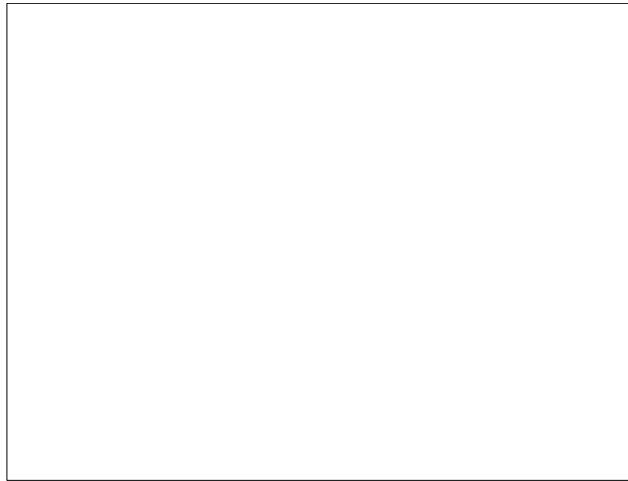


Abbildung 53: Bitmap Anzeigemodus

### Bereich Bitmap Rastermodus

Hier können Sie angeben, wie die einzelnen Pixel der Bitmap mit den auf dem Papier (Bildschirm) schon vorhandenen Pixeln (Bildpunkten) kombiniert werden. Standardwert ist SRCCOPY (die Bitmap überschreibt alle bestehenden Bildpunkte).

### Bereich Bitmap Streckmodus

Bestimmt die Methode, wie die Bitmap vergrößert oder verkleinert wird. Der Standardwert ist COLORONCOLOR. Die Option Bitmap Streckmodus hat kaum Auswirkungen in der aktuellen Windowsversion und braucht i.d.R. nicht geändert zu werden.

## Objekte exportieren

Wenn Sie in der Menüleiste den Befehl *Datei Exportieren* [Alt DX] ausführen, öffnet sich das Dialogfeld Objekt(e) exportieren mit den folgenden Textfeldern, Optionsschaltflächen und Listenfeldern:

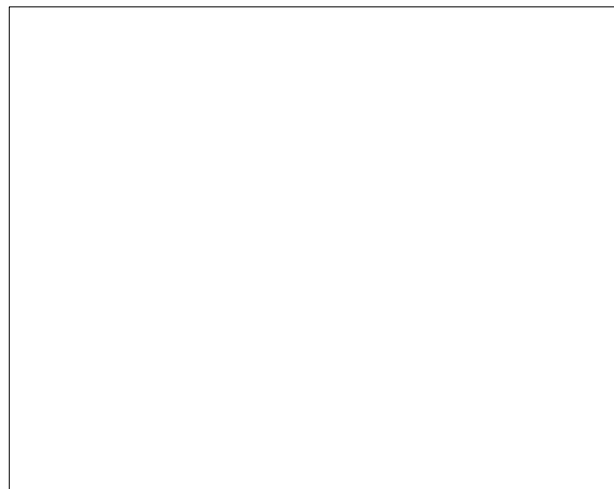


Abbildung 54: Objekt(e) exportieren

Das Dialogfeld Objekt(e) exportieren ist in die Bereiche Ziel und Auswahl unterteilt.

### Bereich Ziel

**Optionsfeld Zwischenablage:** Wählen Sie die Option Zwischenablage, wenn Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage exportieren wollen.

**Optionsfeld Datei:** Wählen Sie die Option Datei, wenn Sie das ausgewählte Objekt in eine Datei exportieren wollen.

**Listenfeld Format:** Bestimmen Sie hier das Format. Sie haben die Auswahl zwischen ModularStreamFormat\_1, Windows Bitmap und Windows Metafile.

## Bereich Auswahl

**Optionsfeld alle Objekte:** Alle Objekte der aktuellen Datei werden exportiert.

**Optionsfeld ausgewählte Objekte:** die ausgewählten Objekte. werden exportiert

**Optionsfeld aktuelle Ansicht:** Alle Objekte der aktuellen Ansicht werden exportiert.

## Bitmapeinstellungen

Wenn Sie im Dialogfeld Objekt(e) exportieren im Listenfeld Format das Format Bitmap auswählen, öffnet sich das Dialogfeld *Bitmapeinstellungen* mit den folgenden Text- und Listenfeldern:

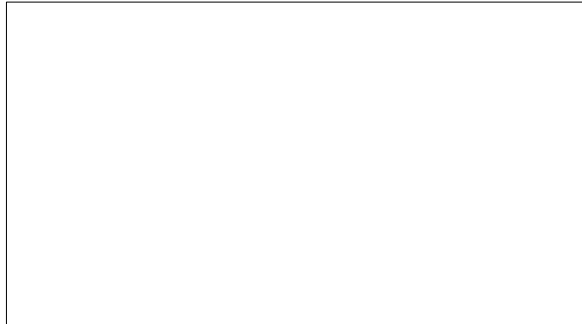


Abbildung 55: Objekte Exportieren, Bitmapeinstellungen

## Textfeld Auflösung

Geben Sie hier die Auflösung in der Einheit Pixel/Inch an. Beachten Sie die Auflösung des Ausgabegeräts (Drucker).

## Listenfeld Farben

Bestimmen Sie hier die Anzahl der Farben. Beachten Sie bitte, daß ein ausgewählten Objekte im Bitmap Format in A 4 Größe bei 300dpi,

2 Farben, 1 Bit etwa 1 MB, bei

16 Farben, 4 Bit etwa 5 MB und bei

256 Farben, 16 Bit etwa 10 MB

freien Haupt- und Plattenspeicher benötigt.

## Objekte importieren

Wenn Sie in der Menüleiste den Befehl *Datei Importieren* [Alt DI] ausführen, öffnet sich das Dialogfeld Objekt(e) importieren, mit den folgenden Textfeldern, Optionsschaltflächen und Listenfeldern:

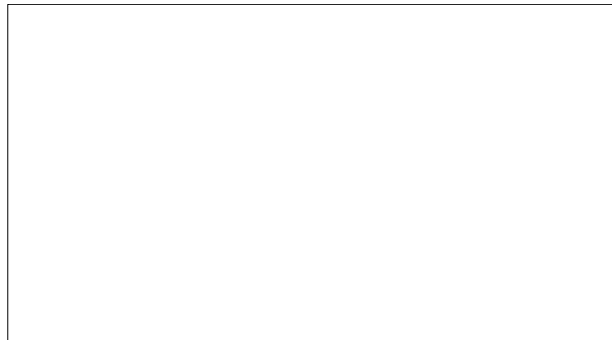


Abbildung 56: Objekt(e) importieren

## Bereich Quelle

**Optionsschaltfläche Zwischenablage:** Das zu importierende Objekt wird aus der Zwischenablage importiert.

**Optionsschaltfläche Datei:** Das zu importierende Objekt wird aus einer Datei importiert

**Listenfeld Format:** Wählen Sie hier das Format der zu importierenden Objekt(e).

## Drucken

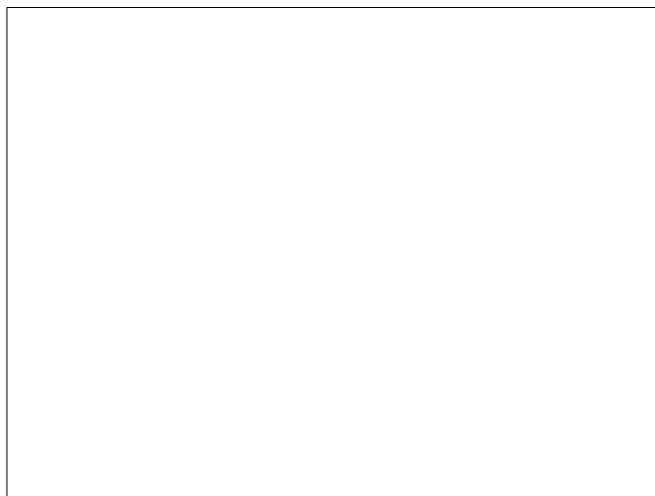


Abbildung 57: Dialogfeld: Drucken

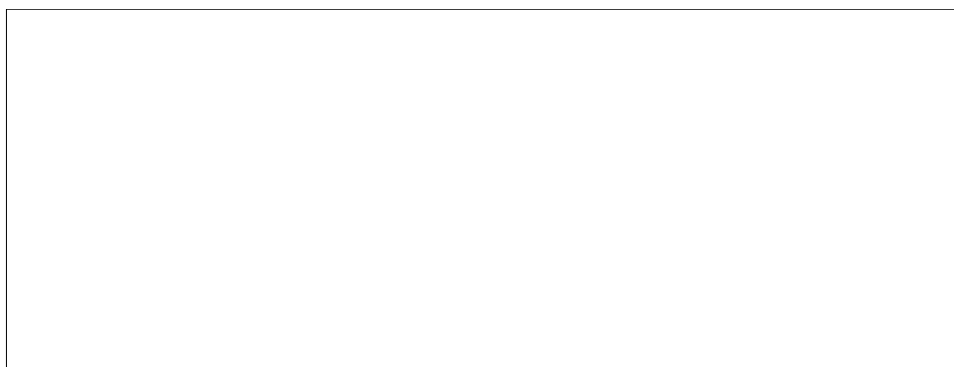
**Druckbereich** Bestimmen Sie hier den Bereich, der gedruckt werden soll.

**Druckqualität** Bestimmen Sie hier die Auflösung.

### Druckerinstallation

Wenn Sie in der Menüleiste den Befehl *Datei Druckerinstallation* [Alt DII] ausführen, öffnet sich das Dialogfeld Drucken und Seiteneinrichtung mit den folgenden Textfeldern, Optionsschaltflächen und Listefeldern:

Abbildung 58:  
Drucker- und



Seiteneinrichtung



## Liste nicht (mehr) verwendeter Begriffe

Wenn Sie im Bearbeitungsmodus, bei markiertem Kreuzworträtsel, im lokalen Arbeitsmenü (rechte Maustaste) den Befehl *registrierte Begriffe...* ausführen, öffnet sich das Dialogfeld *Liste nicht (mehr) verwendeter Begriffe* mit den folgenden *Schaltflächen* und *Fenstern*:

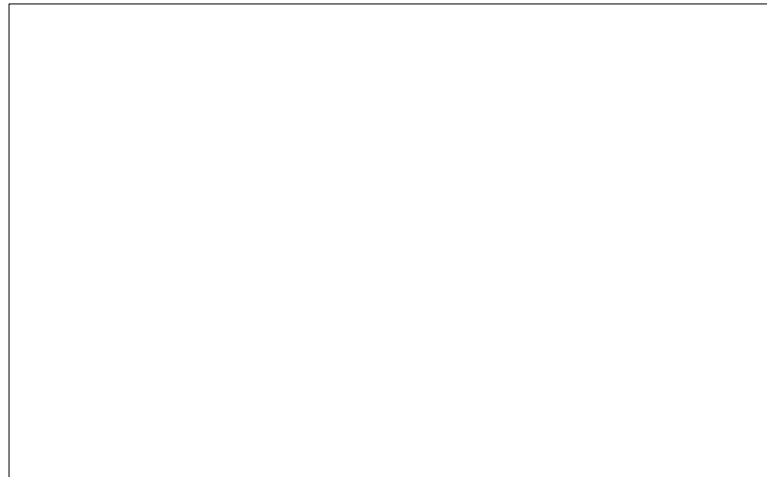


Abbildung 59: Liste nicht (mehr) verwendeter Begriffe

### Bereich Begriff

**Fenster:** Zeigt jeweils einen Begriff an

**Schaltfläche |<:** zeigt den *ersten Begriff* im Fenster an

**Schaltfläche ≤:** zeigt den *vorhergehenden Begriff* im Textfenster an

**Schaltfläche Neu:** zeigt ein leeres Textfenster zur *Eingabe eines neuen Begriffs* an

**Schaltfläche ≥:** zeigt den *nachfolgenden Begriff* im Fenster an

**Schaltfläche >|:** zeigt den *letzten Begriff* im Fenster an

**Suchbegriff:** zeigt den *aktuellen Suchbegriff* an und wirkt als Filter

### Bereich rechte Schaltflächen

**hinzu Laden...:** fügt eine ASCII Datei an die aktuelle an

**Speichern...:** speichert die *aktuelle Begriffsliste* in eine ASCII Datei

**alles löschen:** löscht die *gesamte Begriffsliste* (*einzelne Begriffe werden direkt im Textfenster gelöscht*)

**Bemerkungen:** Der Füllalgorithmus speichert in dieser Liste alle Wörter aus dem Kreuzworträtsel. Sie können diese Liste beliebig mit ASCII-Dateien ergänzen, bzw. in ASCII-Dateien speichern. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie Begriffe eines anderen Kreuzworträtsels im aktuellen Rätsel nicht noch einmal nutzen möchten. Ein Vergleich im Füllalgorithmus erfolgt nur auf Basis der kompletten Begriffe (z.B. | HALLO| ist ungleich |HALLO|). Im Gegensatz dazu wirkt der Suchbegriff in der unteren Zeile wortweise. Der Suchbegriff in der unteren Zeile ist immer aktiv. Sie müssen ihn löschen wenn Sie alle Begriffe sehen wollen.

## Tips und Tricks

### Exportieren

Sie können Objekte in drei Formaten exportieren

1. Modular Stream Format (\*.stl - internes Format für Muster)
2. Metafile Format (\*.wmf - Windows Format, welches gut in der Größe anpaßbar ist.
3. Bitmap (\*.bmp - Windows Bitmap Format, wird von den Meisten Anwendungen unterstützt)

WMF ist das bevorzugte Format. Es ist nachher leicht in der Größe anpaßbar. Leider haben viele Programme fehlerhafte Importfilter für das WMF-Format. Typische Fehler sind:

- ÿ der Kreis um die Lösungsbuchstaben wird falsch gezeichnet (exportieren Sie ohne den Kreis, indem Sie den Kreis mit 'farblosem Stift' zeichnen.
- ÿ gedrehte Lösungen werden falsch wiedergegeben (drehen Sie die Lösung erst nach dem Importieren)

### Objekte positionieren

Objekte können nur auf dem Raster positioniert werden. Sie können das Raster über den Befehl [Alt AR] anpassen.

Objekte lassen sich im Auswahlmodus in den Vordergrund (sichtbar) oder in den Hintergrund (evt. unsichtbar) setzen.

### Rahmen um Objekte

Sie können den Objekt-Rahmen unsichtbar machen, indem Sie die Attribute *Standard Stift* und *Standard Pinsel* auf transparent setzen.

### Schablonen

Falls Sie häufig dieselbe Kreuzworträtselform gebrauchen, speichern Sie einfach das ungefüllte Rätsel unter einem anderen Namen ab, oder exportieren Sie es im 'stl'-Format.

### Datenbanken

Der Trennalgorithmus ist auf 16 Bit Betriebssystemen ca. 5 mal langsamer, wie auf 32 Bit Systemen. Wenn Sie über 8 MB Hauptspeicher verfügen und große Datenbanken erzeugen müssen, empfehlen wir unsere 32 Bit Version. Bei kleinen Datenbanken (< 1000), empfehlen wir den Gitter- oder Koordinaten-Unteralgorithmus zu nutzen.

### Muster

Der automatische Füllalgorithmus füllt das Rätsel mit einer bestimmten Struktur. Kopieren Sie zunächst das Rätsel, nachdem die Freifläche festgelegt wurde, und fügen Sie es an einer freien Stelle auf dem Arbeitspapier ein. Starten Sie nun den *Standard-Füllalgorithmus*. Beachten Sie die Anordnung der Beschreibungszellen und die Länge der Buchstabenzellen, um die eigenen Begriffspaare optimal in das Muster-Rätsel zu integrieren.

### Füllprozeß beschleunigen

So erhöhen Sie die Leistungsfähigkeit von **kreuZer**

- ÿ Schließen Sie alle Fenster und Anwendungsprogramme, die Sie nicht benötigen
- ÿ 'verstecken' Sie das Hauptfenster
- ÿ schieben Sie den *Geschw. Regler* nach oben
- ÿ ändern Sie den *automatischen Füllalgorithmus* und wählen Sie im Bereich *Worte* des *Algorithmus-Konfigurations-Dialogfeldes* kleinere Werte.
- ÿ verwenden Sie die 32 Bit Version von **kreuZer**.  
Die 32 Bit Version von **kreuZer** läuft unter Windows 3.1 16 Bit und ist mindestens doppelt so schnell.  
Das Zusatzprogramm **Win32s (Version 1.2)** liefern wir bei Bedarf auf zwei zusätzlichen Disketten ohne Aufpreis (bei Erfordernis bitte angeben!) mit.

## **Abbildungsverzeichnis**

Aus Platzgründen  
gelöscht!

Index  
Aus Platzgründen  
gelöscht!