

Programm: DIE MUSKELN DES MENSCHEN  
Autor: Nikolaus Hildebrand  
Version: 2.0

Das Programm DIE MUSKELN DES MENSCHEN enthält eine ausführliche Datenbank zu über 160 Skelettmuskeln des Menschen.

Es ist mit ASYMETRICS TOOLBOOK 1.5 als Windows-Applikation entwickelt und benötigt deshalb eine Runtime-Version dieses Entwicklungsprogramms. Nach Schwierigkeiten bei der Vorversion liegt dieses Runtime-Modul nun allen Muskel-Datenbanken bei und wird durch die Installationsroutine auch selbstständig eingerichtet. Wie bei allen anderen WINDOWS-Programmen hängt auch bei diesem Programm die Geschwindigkeit stark von der vorhandenen Hardware ab. Ein 386/20 MHz-Prozessor sowie ein VGA-Farbmonitor werden empfohlen, eine Maus ist für die Bedienung unbedingt erforderlich. Etwas gemächlicher ist das Programm jedoch auch auf allen AT-286-Modellen mit Herkules-Karte lauffähig, sofern WINDOWS im protected-Modus läuft. Nur die neu hinzugekommene grafische Darstellung benötigt eine Farbgrafikkarte.

URSPRUNG, ANSATZ, INNERVATION und FUNKTION jedes Muskels werden auf Mausclick eingblendet und in Textform ausführlich beschrieben. **In der neuen Version sind Ursprung und Ansatz der Armmuskeln nun auch grafisch darstellbar, ein Wunsch, der von vielen Anwendern an uns herangetragen wurde.** Die Ergänzung um Zeichnungen anderer Muskelbereiche ist für weitere Versionen geplant.

Auf Wunsch werden auch BESONDERHEITEN zu dem jeweiligen Muskel angezeigt, so z.B. seine umgangssprachliche Bezeichnung, seine Bedeutung für die topische Diagnostik von neurologischen Ausfällen oder seine Zuordnung zu den Sehnenfächern der Handstrecker. Durch Anklicken von Führungswörtern (sog. Hotwords), die je nach Wunsch verdeckt oder sichtbar dargestellt werden, können Sie funktionelle Bezüge zwischen einzelnen Muskeln ohne Schwierigkeiten nachvollziehen.

Ein Mausclick führt Sie zum entsprechenden Muskel und anschließend zur Ausgangsstelle zurück. An jeder Stelle der Datenbank steht Ihnen ein alphabetisches Inhaltsverzeichnis zur Verfügung. Durch Anklicken des gewünschten Muskels im Inhaltsverzeichnis kommen Sie sofort zur gewünschten Seite der Datenbank.

**Neu sind eine jederzeit verfügbare Übersetzung der lateinischen Muskel-Eigennamen sowie zahlreiche Tabellen zu den wichtigsten gelenkbezogenen Muskelgruppen.**

Zusätzlich können Sie in ein Suchfeld Muskelnamen oder Teile davon direkt eingeben. Das Programm springt dann zum ersten Muskel, der die eingegebene Zeichenfolge in seinem Namen enthält. **In der neuen Version ist nun auch die Suche nach Stichworten in den Datenbank-Feldern Ursprung, Ansatz und Besonderheiten möglich.**

Durch Markieren eines Auswahlfeldes können die angezeigten Muskeln auf die Körperbereiche Kopf, Arm, Bein und Rumpf beschränkt werden. Dies ermöglicht beispielsweise bei einer Prüfungsvorbereitung das gezielte Lernen bestimmter Muskelregionen. **Die neue Version läßt auch die Anzeige einer Zufallauswahl von Muskeln zu, so daß diese nicht in alphabetischer Reihenfolge erscheinen.**

Eine Hilfeseite faßt alle wesentlichen Programmfunktionen zusammen. Sie ist durch Mausclick oder über F1 jederzeit verfügbar. **Die neue Version enthält zusätzlich ein Verzeichnis der wichtigsten Fremdwörter, das über [Shift][Ctrl][Rechte Maustaste] direkt aufgerufen werden kann.**

**An vielen Stellen wurde der Programmablauf im Detail optimiert und oft wesentlich beschleunigt. So benötigt z.B. das Weiterblättern über die Alphabetgrenzen hinweg deutlich weniger Zeit als noch in der Vorversion.**