

Inhalt

Befehle

Plus

Minus

Teilen

Gemischt

Klammern

Einstellungen

Hilfemenü

Tastatur-Themen

Windows-Tasten

Andere Themen

Registrierung

Weitere Software von AW-Soft



PLUS

Plus von großer und kleiner Zahl

Plus von zwei großen Zahlen

Plusaufgaben mit einer Unbekannten

Plusaufgaben mit einer Unbekannten #2

Plus von 10 bis 100

Plus von 100 bis 200

Plus von ? bis ?

Lange Plusaufgaben

Vergleich Summe mit Zahl

MINUS

Minus von großer und kleiner Zahl

Minus von zwei großen Zahlen

Minusaufgaben mit einer Unbekannten

Minusaufgaben mit einer Unbekannten #2

Minus von 10 bis 100

Minus von 100 bis 200

Minus von ? bis ?

Lange Minusaufgaben

Vergleich Differenz mit Summe

TEILEN

Teilen durch 2 oder 10

Teilaufgaben bis 100

GEMISCHTE AUFGABEN

Mal und Plus

Mal und Minus

Mal und Plus oder Minus

Mal und Plus mit 10

Teilen und Plus

Teilen und Minus

Teilen und Plus oder Minus

KLAMMERRECHNUNG

Mal und Plus

Mal und Minus

Mal und Plus oder Minus

Teile und Plus

Teile und Minus

Teile und Plus oder Minus

Plus von großer und kleiner Zahl

Wenn du diesen Punkt auswählst kannst du das Zusammenzählen von zwei Zahlen üben. Die eine Zahl kann bis zu 100 groß werden, die kleine Zahl wird nicht größer als 10. Das Ergebnis bleibt kleiner als 100.

Plus von zwei großen Zahlen

Über diesen Menüpunkt kannst du das Zusammenzählen von zwei großen Zahlen trainieren. Die Zahlen, die du zusammenzählen mußt, sind nicht kleiner als 20 und nicht größer als 100. Das Ergebnis wird ebenfalls nicht größer als 100

Plusaufgaben mit einer Unbekannten

Hier kannst du das Rechnen mit Unbekannten üben. In dieser Übung erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

sei $a = 30$

dann $a + 52 = ??$

Plusaufgaben mit einer Unbekannten #2

Auch in dieser Lektion kannst du wie in Plusaufgaben mit einer Unbekannten, das Rechnen mit Variablen üben. In dieser Lektion erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

sei $1 + b = 24$

dann $b = ??$

Plusaufgaben von 10 bis 100

In dieser Übung trainierst du das Addieren von zwei Zahlen. Das Ergebnis der Addition liegt zwischen 10 und 100.

Plusaufgaben von 100 bis 200

In dieser Lektion übst du das Zusammenzählen von zwei Zahlen. Das Ergebnis liegt zwischen 100 und 200.

Plusaufgaben von ? bis ?

In dieser Lektion kannst du das Addieren von zwei Zahlen üben. Den Bereich, den das Ergebnis abdecken soll, kannst du selbst bestimmen.

Nachdem du diesen Menüpunkt ausgewählt hast, erscheint eine Dialogbox, in der du die Grenzen eingeben kannst. Der Wert Von ist der Wert, den das Ergebnis mindestens annehmen soll, der Wert Bis ist der Wert, den das Ergebnis höchstens annehmen soll.

Lange Plusaufgaben

In dieser Übung sollst du das Zusammenzählen von drei Zahlen üben. Das Ergebnis der Addition wird nicht größer als 100.

Vergleich Summe mit Zahl

In dieser Übung sollst du eine Summe mit einer Zahl vergleichen, d.h. du sollst herausfinden, ob das Ergebnis der Summe größer oder kleiner als der Wert der Zahl ist.

Beispiel :

$$20 + 54 ? 43$$

Minus von großer und kleiner Zahl

Wenn du diesen Punkt auswählst kannst du das Subtrahieren von zwei Zahlen üben. Die eine Zahl kann bis zu 100 groß werden, die kleine Zahl wird nicht größer als 10. Das Ergebnis bleibt kleiner als 100.

Minus von zwei großen Zahlen

Über diesen Menüpunkt kannst du das Subtrahieren von zwei großen Zahlen trainieren. Die Zahlen, die du voneinander subtrahieren mußt, sind nicht kleiner als 20 und nicht größer als 100. Das Ergebnis wird ebenfalls nicht größer als 100

Minusaufgaben mit einer Unbekannten

Hier kannst du das Rechnen mit Unbekannten üben. In dieser Übung erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

sei $a = 52$

dann $a - 30 = ??$

Minusaufgaben mit einer Unbekannten #2

Auch in dieser Lektion kannst du wie in Minusaufgaben mit einer Unbekannten, das Rechnen mit Variablen üben. In dieser Lektion erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

sei $30 - b = 24$

dann $b = ??$

Minusaufgaben von 10 bis 100

In dieser Übung trainierst du das Subtrahieren von zwei Zahlen. Das Ergebnis der Subtraktion liegt zwischen 10 und 100.

Minusaufgaben von 100 bis 200

In dieser Lektion übst du das Subtrahieren von zwei Zahlen. Das Ergebnis liegt zwischen 100 und 200.

Minusaufgaben von ? bis ?

In dieser Lektion kannst du das Subtrahieren von zwei Zahlen üben. Den Bereich, den das Ergebnis abdecken soll, kannst du selbst bestimmen.

Nachdem du diesen Menüpunkt ausgewählt hast, erscheint eine Dialogbox, in der du die Grenzen eingeben kannst. Der Wert Von ist der Wert, den das Ergebnis mindestens annehmen soll, der Wert Bis ist der Wert, den das Ergebnis höchstens annehmen soll.

Lange Minusaufgaben

In dieser Übung sollst du das Subtrahieren von drei Zahlen üben. Das Ergebnis der Subtraktion wird nicht größer als 100.

Vergleich Differenz mit Zahl

In dieser Übung sollst du das Ergebnis einer Subtraktionsaufgabe mit einer Zahl vergleichen, d.h. du sollst herausfinden, ob das Ergebnis der Subtraktion größer oder kleiner als der Wert der Zahl ist.

Beispiel :

$$54 - 20 \text{ ? } 43$$

Teilen mit 2 und 10

In dieser Lektion erhältst du Zahlen, die du entweder durch 2 oder 10 teilen mußt.

Teilaufgaben bis 100

In dieser Übung erhältst du eine Zahl kleiner 100, die du durch eine Zahl kleiner 5 dividieren sollst.

Mal und Plus gemischt

In dieser Übung sowie in den weiteren Übungen dieses Menüpunktes sollst du die Punkt-vor-Strich Rechnung trainieren.

In dieser Übung erhältst du Aufgaben, in der Mal und Plus vorkommen.

Beispiel :

$$4 + 3 \times 5 = ??$$

Mal und Minus gemischt

In dieser Übung wird die Multiplikation und die Subtraktion in einer Aufgabe vermischt.

Beispiel :

$$4 \times 6 - 5 = ??$$

Mal mit Plus oder Minus

In dieser Übung erhältst du Aufgaben, in denen entweder die Multiplikation mit der Subtraktion oder die Multiplikation mit der Addition vermischt werden.

Beispiel :

$$4 + 3 \times 7 = ??$$

oder

$$3 \times 5 - 4 = ??$$

Multiplikation mit 10 und Addition

In dieser Lektion wird wiederum die Multiplikation mit der Addition vermischt. Jedoch werden hier Zahlen kleiner 10 mit 10 multipliziert.

Beispiel :

$$2 \times 10 + 5 \times 10 = ??$$

Teilen und Plus gemischt

In dieser Übung wird die Division mit der Addition kombiniert.

Beispiel :

$$4 + 10 / 5 = ?$$

Teilen und Minus gemischt

In dieser Übung erhältst du Aufgaben, bei denen die Division und die Subtraktion miteinander kombiniert werden.

Beispiel :

$$25 - 39 / 3 = ??$$

Teilen mit Plus oder Minus gemischt

In dieser Übung erhältst du Aufgaben bei denen entweder die Subtraktion und die Division oder die Addition mit der Division kombiniert werden.

Beispiele :

$$12 + 6 / 2 = ??$$

oder

$$12 - 6 / 2 = ?$$

Klammerrechnung Mal und Plus

In dieser Übung sollst du die Klammerrechnung üben. Du erhältst Aufgaben, in denen die Addition und die Multiplikation miteinander vermischt werden.

Beispiel :

$$(4 + 6) \times 2 = ??$$

oder

$$4 + (5 \times 6) = ??$$

Klammerrechnung Mal und Minus

In dieser Übung sollst du die Klammerrechnung in Verbindung mit der Multiplikation und der Subtraktion üben.

Beispiele :

$$4 \times (5 - 3) = ?$$

oder

$$10 - (4 \times 2) = ??$$

Klammerrechnung Mal und Plus oder Minus

In dieser Übung sollst du, wie in den zwei vorangegangenen die Klammerrechnung in Verbindung mit der Subtraktion und der Addition und der Multiplikation üben.

Beispiele :

$$4 + (6 \times 3) = ??$$

oder

$$4 - (6 \times 3) = ??$$

Klammerrechnung Teile und Plus

In dieser Übung sollst du die Klammerrechnung üben. Du erhältst Aufgaben, in denen die Addition und die Subtraktion miteinander vermischt werden.

Beispiel :

$$(4 + 6) / 2 = ??$$

oder

$$4 + (6 / 2) = ??$$

Klammerrechnung Teile und Minus

In dieser Übung sollst du die Klammerrechnung in Verbindung mit der Division und der Subtraktion üben.

Beispiele :

$$4 / (5 - 3) = ?$$

oder

$$10 - (4 / 2) = ?$$

Klammerrechnung Teile und Plus oder Minus

In dieser Übung sollst du, wie in den zwei vorangegangenen die Klammerrechnung in Verbindung mit der Subtraktion und der Addition und der Division üben.

Beispiele :

$$4 + (6 / 3) = ?$$

oder

$$4 - (6 / 3) = ?$$

Weitere Informationen über die Verwendung der Hilfe erhalten Sie mit der Taste F1 oder durch Auswahl von *Hilfe verwenden* aus dem Hilfe-Menü.

Hilfe-Menü

Das Hilfe-Menü erlaubt den Zugriff auf das Hilfesystem sowie das Info-Dialogfenster.

Inhalt

Inhaltsverzeichnis des Hifesystems.

Anleitung

Anleitung zu Eins für Windows

Beenden

Zum Beenden der Anwendung wählst du den Befehl Programmende aus dem Menü. oder drückst die Tasten ALT + F4

Hilfe | Inhalt

Der Befehl Hilfe|Inhalt zeigt das Inhaltsverzeichnis des Hilfesystems an.

Einstellungen

Aufgabenanzahl

Witzeanzahl

Hintergrundbild

Sound

Belohnungsart

Witze eingeben

Aufgabenanzahl

Hier kannst du einstellen, wieviele Aufgaben pro Lektion du üben möchtest. Aber Achtung! Wenn du am Ende einer Lektion einen Witz erzählt haben möchtest oder dir ein weiteres Bild anschauen möchtest, mußt du daran denken, daß du zuerst alle Aufgaben richtig lösen mußt. Alle wähle den Wert nicht zu groß.

Witzeanzahl

Hier kannst du einstellen, wieviele Witze zur Verfügung stehen. In der Sharewareversion ist dieser Menüpunkt zwar vorhanden, aber wirkungslos, da dem Programm keine neuen Witze hinzugefügt werden können. In der Vollversion kannst du weitere Witze eingeben, die du dir dann später anzeigen lassen kannst. In der Sharewareversion sind 20 unterschiedliche Witze enthalten, in der Vollversion sind es 100!!!

Witze eingeben

Diese Funktion gibt dir die Möglichkeit, eigene Witze einzugeben oder bereits eingegebene Witze zu überschreiben.

Willst du neue Witze hinzufügen, mußt du darauf achten, daß der Wert, der dir angezeigt wird, wenn du den Menüpunkt Einstellungen/Witzeanzahl anklickst, der Anzahl der Witze entspricht, die bereits vorhanden sind. In der Vollversion werden beispielsweise 100 Witze mitgeliefert. Willst du also Witz 101 eingeben, muß der Wert der dir angezeigt wird 100 sein, andernfalls mußt du ihn abändern.

Willst du einen bereits vorhandenen Witz durch einen anderen ersetzen, mußt du den Wert unter Einstellungen/Witzeanzahl entsprechend verkleinern und dir den alten Wert merken.

Beispiel :

Du willst Witz 31 überschreiben und durch deinen eigenen ersetzen. Klicke Menüpunkt Einstellungen/Witzeanzahl an. Ändere den Wert, der dir angezeigt wird in **30 !!** um und klicke anschließend den OK-Button.

Gebe anschließend deinen Witz ein und drücke den Speichern-Button.

Klicke wieder Einstellungen/Witzeanzahl an und ändere den Wert wieder in den alten, den du dir gemerkt hast, um.

Pro Witz kannst du maximal 9 Zeilen mit einer Länge von jeweils 34 Buchstaben eingeben.

Hintergrundbild

Über diesen Menüpunkt kannst du das Bild, das in dem Programmfenster angezeigt wird wechseln. Wenn du diesen Menüpunkt wählst, wird ein Fenster angezeigt, in dem alle zur Verfügung stehenden Bilder angezeigt werden. Du kannst dann mit der Maus den Namen des anzuzeigenden Bildes anklicken und durch anschließendes Drücken des Installieren-Schalters anzeigen.

Sound

Hier kannst du einstellen, ob die Sounddateien abgespielt werden sollen oder nicht. Wenn sich in dem weißen Kästchen ein Kreuz befindet, ist die Soundunterstützung eingeschaltet, befindet sich in dem Kästchen kein Kreuz, ist die Soundunterstützung ausgeschaltet.

Belohnungsart

In der Box, die nach Anklicken dieses Menüpunktes erscheint, kannst du einstellen, ob nachdem du alle Aufgaben einer Lektion richtig gelöst hast, entweder ein Witz oder ein Bild angezeigt werden soll. Wenn du zufällig einstellst, wird per Zufall bestimmt, ob ein Witz oder ein Bild angezeigt wird. Willst du weder einen Witz noch ein Bild angezeigt haben, wähle den Punkt **Keine**.

Hilfe | Anleitung

Über dieses Menü kannst du dir aus dem Prograsmm heraus die Anleitung ausgeben lassen.

Tasten unter Windows

Tasten zur Cursor-Verschiebung

Dialogfenster-Tasten

Bearbeitungs-Tasten

Hilfe-Tasten

Menü-Tasten

System-Tasten

Tasten zur Textmarkierung

Fenster-Tasten

Tasten zur Cursor-Verschiebung

Taste(n)	Funktion
Cursor-Tasten	Verschieben den Cursor nach links, rechts oben oder unten in einem Feld.
Ende oder Strg+Cursor rechts	Verschiebt den Cursor an das Feldende.
Pos1 oder Strg+Cursor links	Verschiebt den Cursor an den Feldanfang.
Bild aufwärts/abwärts	Verschiebt den Cursor in einem Feld um jeweils eine Seite aufwärts bzw. abwärts.

Dialogfenster-Tasten

Taste(n)	Funktion
Tab	Bewegt den Cursor von einem Feld zum nächsten (von links nach rechts und von oben nach unten).
Umsch+Tab	Bewegt den Cursor in umgekehrter Richtung.
Alt+Buchstabe	Bewegt den Cursor zu der Option oder Gruppe, deren /dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen übereinstimmt.
Cursor-Tasten	Wechselt innerhalb einer Gruppe von Optionen von einer Option zur nächsten.
Eingabe	Führt einen mit einem Schalter verbundenen Befehl aus. Oder: wählt einen Eintrag aus einer Auswahlliste und führt den Befehl aus.
Esc	Schließt ein Dialogfenster, ohne den Befehl durchzuführen (entspricht dem Befehl Abbruch).
Alt+Cursor abwärts	Öffnet eine aufklappbare Liste.
Alt+Cursor abwärts/aufwärts	Wählt Einträge in einer aufklappbaren Liste aus.
Leertaste	Bricht den Auswahlvorgang in einer Auswahlliste ab. Markiert oder löscht ein Markierungsfeld.
Strg+Schrägstrich	Markiert alle Einträge in einer Auswahlliste.
Strg+Backslash	Alle Markierungen außer der aktuellen werden verworfen.
Umsch+Cursor-Tasten	Erweitert die Markierung in einem Textfeld.
Umsch+Pos1	Erweitert die Markierung bis zum ersten Zeichen in einem Textfeld.
Umsch+Ende	Erweitert die Markierung bis zum letzten Zeichen in einem Textfeld.

Bearbeitungs-Tasten

Taste(n)

Funktion

Rückschritt

Löscht das Zeichen links neben dem Cursor.

Oder: Löscht den markierten Text.

Entf

Löscht das Zeichen rechts neben dem Cursor.

Oder: Löscht den markierten Text.

Hilfe-Tasten

Taste(n)


Funktion

F1

Hilfe aufrufen und Hilfe-Inhaltsverzeichnis für die Anwendung aufrufen. Ist das Hilfefenster bereits offen, so ruft F1 die Hilfeseite über die Benutzung der Windows-Hilfe selbst auf.

In einigen Windows-Anwendungen, ruft F1 das Hilfetthema über den aktuell markierten Befehl, die Dialogfenster-Option oder die Systemmeldung auf.

Umsch+F1

Ändert den Mauszeiger auf  , so daß Sie Hilfe über einen speziellen Befehl, einen bestimmten Bildschirmbereich oder eine bestimmte Taste aufrufen können. Sie können danach einen Befehl auswählen, den Bildschirmbereich anklicken oder eine Taste oder Tastenkombination betätigen, über die Sie weitere Informationen erhalten möchten.

(Dies ist nicht in allen Windows-Anwendungen verfügbar.)

Menü-Tasten

Taste(n)

Funktion

Alt	Wählt das erste Menü in der Menüleiste aus.
Buchstabe	Wählt das Menü oder den Menüeintrag, dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen Buchstaben übereinstimmt.
Alt+Buchstabe	Öffnet das Menü, dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen Buchstaben übereinstimmt.
Cursor links/rechts	Wechselt zwischen verschiedenen Menüs.
Cursor abwärts/aufwärts	Wechselt zwischen verschiedenen Menüeinträgen.
Eingabe	Führt den mit dem markierten Menüeintrag verbundenen Befehl aus.

System-Tasten

Die folgenden Tasten können - unabhängig von der jeweiligen Anwendung - in jedem Fenster benutzt werden.

Taste(n)	Funktion
Strg+Esc	Ruft die Task-Liste auf.
Alt+Esc	Wechselt zur nächsten Anwendung (einschließlich zu Symbolen verkleinerten Anwendungen).
Alt+Tab	Wechselt zur nächsten Anwendung (Symbole werden wieder in ihrer alten Größe wiederhergestellt).
Alt+Druck	Kopiert den gesamten Bildschirm in die Zwischenablage.
Strg+F4	Schließt das aktive Fenster.
F1	Ruft die Hilfe auf und zeigt das Hilfe-Inhaltsverzeichnis der Anwendung an. (Siehe <u>Hilfe-Tasten</u>)

Tasten zur Textmarkierung

Taste(n)	Funktion
Umsch+Cursor links/rechts	Erweitert die Textmarkierung zeichenweise nach links bzw. rechts.
Umsch+Cursor ab-/aufwärts	Erweitert die Textmarkierung zeilenweise nach unten bzw. oben.
Umsch+Ende	Markiert den Text bis zum Ende der Zeile.
Umsch+Pos1	Markiert den Text bis zum Anfang der Zeile.
Umsch+Bild abwärts	Erweitert die Textmarkierung um eine Seite nach unten. Oder: Bricht den Markierungsvorgang ab, falls die folgende Seite bereits markiert ist.
Umsch+Bild aufwärts	Erweitert die Textmarkierung um eine Seite nach oben. Oder: Bricht den Markierungsvorgang ab, falls die vorherige Seite bereits markiert ist.
Strg+Umsch+Curs links/rechts	Erweitert die Textmarkierung bis zum vorherigen bzw. nächsten Wort.
Strg+Umsch+Curs abw./aufw.	Erweitert die Textmarkierung bis zum Ende bzw. Anfang des aktuellen Absatzes.
Strg+Umsch+Ende	Erweitert die Textmarkierung bis zum Ende des Dokuments.
Strg+Umsch+Pos1	Erweitert die Textmarkierung bis zum Anfang des Dokuments.

Fenster-Tasten

Taste(n)

Funktion

Alt+Leertaste

Öffnet das Systemmenü des Anwendungsfensters.

Alt+Bindestrich

Öffnet das Systemmenü des Dokumentfensters.

Alt+F4

Schließt ein Fenster.

Alt+Esc

Wechselt zur nächsten Anwendung (einschließlich zu Symbolen verkleinerten Anwendung).

Alt+Tab

Wechselt zur nächsten Anwendung (Symbole werden wieder in ihrer alten Größe wiederhergestellt).

Alt+Eingabe

Schaltet in einer nicht-Windows-Anwendung zwischen Fensterdarstellung und Vollbildschirm um.

Cursor-Tasten

Verschieben ein Fenster, wenn Sie den Befehl Verschieben aus dem System-Menü ausgerufen haben.

Oder: Ändern die Fenstergröße, wenn Sie den Befehl Größe ändern aus dem Systemmenü aufgerufen haben.

DOS-Anwendungen

Vorwahl

Vorwahldatenbank für DOS

BLZ

Bankleitzahlendatenbank

QPC

Druckerkonfigurationsprogramm

TGZ

Telefongebührenzähler

Rechenlernsystem

Rechenlernprogramme für die Grundschule

Ultima

Vokabeltrainer für verschiedene Sprachen

Andere Anwendungen von AW-Soft

DOS-Anwendungen

Windows-Anwendungen

Registrierung

Registrierung über CompuServe

Über CompuServe stelle ich Ihnen mehrere Registrierungsmöglichkeiten zur Verfügung. Der einfachste Weg ist über das Sharewareregistrierungsforum oder Sie überweisen die Registriergebühr direkt auf mein Konto(siehe weiter unten) und schicken an mein Postfach eine Nachricht.

Sobald die Gebühr auf meinem Konto eingetroffen ist, wird Ihnen die Vollversion zugestellt.

ID 100106,1164

Registrierung auf anderem Weg

Füllen Sie bitte hierzu das mitgelieferte Registrierformular vollständig aus und drucken sie es anschließend aus. Es steht Ihnen hierfür der Programmpunkt Drucke Registrierformular zur Verfügung.

Senden Sie das ausgefüllte Formular bitte dann an folgende Adresse :

**Andreas Will Software
Im Woogtal 28
67273 Bobenheim**

Sollten Sie Fragen zu den einzelnen Programmen haben, können Sie mich auch gerne anrufen. Ich bin täglich ab 18 Uhr unter folgender Telefonnummer erreichbar :

06353/2853

Zahlungsweisen :

1. Bar
2. Verrechnungsscheck
3. Nachnahme
4. Überweisung auf folgendes Konto :
BLZ : 545 912 00
Kto. : 4545206
Bank: Volksbank Kirchheim

Zahlungsweise Überweisung :

Senden Sie mir das ausgefüllte Registrierformular per Post zu oder senden Sie in der Zeit von **10-12 Uhr und 18 - 20 Uhr** ein FAX an folgende Telefonnummer : **06353/2863**

Sobald die Registriergebühr auf obigem Konto eingegangen ist, wird Ihnen die Vollversion per Post zugestellt.

Vorwahl für DOS

Datenbankanwendung, die es Ihnen ermöglicht, einfach und schnell die Vorwahl eines Ortes zu ermitteln. Dieses Programm soll das AVON der Bundespost ersetzen.

Systemvoraussetzungen:

PC-AT ab 286

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 1Mb freiem Speicherplatz,

Maus ratsam

Vorwahl bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Alle Vorwahlen der im AVON aufgeführten Städte und Staaten
3. Schnelle Suche der Vorwahl einer Stadt
4. Die Umkehrung von Punkt 3, d. h. die einer Vorwahl zugeordneten Städte ermitteln
5. Schnelles Durchblättern der Datenbank
6. Editiermöglichkeit der Vorwahlen
7. Ausdrucken der gefundenen Datensätze
8. Suche anhand Wildcards
9. Online-Hilfe

Preis : 20 DM + Versandkosten

BLZ für DOS

Datenbank, die alle Bankleitzahlen der in Deutschland ansässigen Banken umfaßt.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam

BLZ bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Alle Bankleitzahlen aller Banken der BRD
3. Schnelle Suche der BLZ einer Bank
4. Schnelles Auffinden aller Banken mit der gleichen BLZ
5. Durchblättern der Datenbank
6. Online-Hilfe

Preis : 25 DM + Versandkosten

TGZ für DOS

TGZ ist die Abkürzung für Telefongebührenzähler. Mit diesem Programm wird Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung gestellt, über Ihre Telefongespräche buch zu führen und somit eine recht gute Kontrolle über die Telefonrechnung zu haben.

Systemvoraussetzungen:

1. PC-AT ab 286
2. Mindestens 500 KB freien Speicherplatz auf der Festplatte
3. MS-DOS ab Version 3.3
4. Maus ist ratsam

TGZ bietet :

1. Unterstützung aller derzeit geläufigen Gesprächstarife
2. Automatisches Erkennen von Feiertagen bis einschließlich 1996
3. Automatisches Erkennen des Billigtarif
4. Speichern wichtiger Informationen wie z.B Gesprächspartner, Gesprächsdauer, Gebühr
5. Möglichkeit für den Abrechnungszeitraum eine Liste der geführten Gespräche auszudrucken
6. Ermittlung der gesamten Gesprächsgebühren für einen Abrechnungszeitraum_
7. SAA-Oberfläche
8. Online-Hilfe mit Informationen über die Tarifgebiete

Preis : 25 DM + Versandkosten

QPC für DOS

QPC ist die Abkürzung für Quick Printer Configuration. Es handelt sich um ein Programm, mit dessen Hilfe Sie innerhalb kürzester Zeit Ihren Drucker konfigurieren können, ohne entweder umständlich erst ein Programm schreiben zu müssen oder den Setup des Druckers durchführen zu müssen.

Systemvoraussetzungen :

1. PC-AT ab 286
2. MS-DOS ab V3.3
3. Freier Speicherplatz auf der Festplatte von mindestens 500 KB
4. Maus ratsam

QPC bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Senden einzelner Steuerstrings
3. Dateien mit den Steuerstrings für die einzelnen Drucker beliebig erweiterbar
4. Erstellen von Steuerdateien, die komplizierte Konfigurationen des Druckers durchführen und dann jederzeit vom DOS-Prompt über den DOS-Befehl **Print** zum Drucker gesendet werden kann
5. Dateien mit Steuerstrings für folgende Drucker werden mitgeliefert :
 - a) NEC P2200\P2+
 - b) HP Deskjet 510\520
 - c) Epson
 - d) Postscriptdrucker
 - e) Weitere Drucker auf Anfrage
6. Online-Hilfe
7. Druckerport frei wählbar
8. Neu eingegebene Steuerstrings können direkt auf Funktionstüchtigkeit getestet werden

Preis : 30 DM + Versandkosten

RechenLernSystem für die Grundschule

RLS umfaßt insgesamt 4 Programme, die jeweils für den Lerninhalt der einzelnen Klassenstufen konzipiert und angepaßt wurden.

RLS EinMalEins

RLS 1.Klasse

RLS 2.Klasse

RLS 3.Klasse

RLS EinMalEins für DOS

RLS EinMalEins ist der erste Teil des Rechenlernsystems. Wie der Name schon sagt besteht der Lerninhalt dieses Programm auf dem kleinen und großen 1X1. Die Lernmotivation wird versucht durch motivierende Sprüche, durch anzeigen von Bildern und Kinderwitzen zu steigern.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche
Online-Hilfe

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286
MS-DOS ab V3.3
Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz
VGA-Karte
Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 1.Klasse für DOS

RLS 1.Klasse ist der zweite Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Es ist speziell auf die Anforderungen der ersten Klasse ausgerichtet.

Wie die anderen Teile des Rechenlernsystems wird die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche wie z.B Toll. Weiter so oder Du bist spitze gesteigert. Nach einer frei einstellbaren Anzahl von Aufgaben, wird sofern dieses richtig gelöst wurden eine bunte Grafik mit lustigen Bildern oder ein Kinderwitz angezeigt.

Lerninhalt :

Der Lerninhalt besteht auf den Grundrechenarten Addition, Subtraktion und Vergleichen von Zahlen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen können ausgewählt werden. So ist die leichteste Stufe bei der Addition das Addieren von Zahlen kleiner 6, die nächst höhere Stufe ist die Addition von Zahlen kleiner zehn. Weiter gibt es Aufgaben mit einer Unbekannten, Aufgaben mit drei Summanden, Addition von Zahlen, die ein Vielfaches von 10 sind. Für die Subtraktion sind die gleichen Lektionen vorhanden.

Ein weiterer Lerninhalt ist das Vergleichen von Zahlen. Auch hier sind mehrere Schwierigkeitsstufen vorhanden. Es beginnt mit Zahlen < 10 bis zu schwierigeren Aufgaben, bei denen eine Summe mit einer Differenz verglichen werden muß.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 3 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, jedoch nicht unbedingt notwendig.

MS-DOS ab V3.3

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Aufgabenbeispielen

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 2.Klasse für DOS

Dies ist der dritte Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Dieser Teil ist speziell an die Anforderungen der zweiten Klasse angepaßt. Wie schon in den Teilen 1 und 2 wird auch in diesem Teil die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche, durch lustige Grafiken und Witze gesteigert.

Lerninhalt:

Plusaufgaben von kleinen und großen Zahlen, von zwei großen Zahlen, Plusaufgaben mit Zahlen zwischen 100 und 200, Menüpunkt bei denen die Grenzen frei wählbar sind, Vergleich von Summe mit einer Zahl u.v.m, Minusaufgaben umfassen die gleichen Lektionen wie die Plusaufgaben.

Dann wird das Teilen von Zahlen geübt, die Punkt vor Strich Rechnung, wie bei den Grundrechenarten auch in verschiedene Lektionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen eingeteilt und schließlich noch Klammeraufgaben.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

VGA-Karte

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 3 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 3.Klasse für DOS

RLS 3.Klasse ist der dritte und letzte Teil des Rechenlernsystems. Dieser Teil beinhaltet den Lerninhalt der dritten Klasse Grundschule. Wie die vorherigen Teile wird auch in diesem Teil die Lernmotivation durch motivierende Sprüche, Grafiken und Witze gesteigert.

Auszug des Lerninhaltes :

Addition mit Vielfachen von 100 und 1000, Addition vierstelliger Zahlen, Addition dreistelliger Zahlen, Addition von Zahlen kleiner 10000, Nachfolger großer Zahlen. Die gleichen Lektionen und mehr gibt es auch zum üben der Subtraktion. Weitere Lektionen befassen sich mit der Multiplikation. Darunter Multiplikation von drei Zahlen, Multiplikation mit 1000 und mehr.

Dann gibt es eine Lektion, bei der das Kind herausfinden muß, ob eine Zahl x durch eine Zahl y teilbar ist, angeben muß ob eine Zahl gerade oder ungerade ist, ganzzahlige Division durchführen muß.

Eine Lektion befaßt sich nochmals vertiefend mit der Klammerrechnung und mit der Rechnung mit Variablen.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

MS-DOS ab 3.3

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

ULTIMA für DOS

Ultima ist ein Vokabeltrainer der Extraklasse. Es handelt sich nicht um einen Vokabeltrainer, bei dem stur Vokabeln gebüffelt werden. Bei Ultima können Sie je nach Bedarf Vokabeln lernen. Die Vokabeldateien sind nach Themenbereichen eingeteilt. So gibt es beispielsweise den Bereich Essen und Trinken, den Bereich Verkehr, den Bereich Liebe u.v.m. Insgesamt sind es rund 25 Themenbereichen mit mehr als 4000 Wortgleichungen.

Weiterhin wird Ihnen durch Aufzeichnung der nicht gewußten Vokabeln die Möglichkeit an die Hand gegeben, Vokabeln die Sie besonders schwer behalten können, explizit zu üben. Natürlich können Sie den Vokabelbestand beliebig erweitern, die Vokabeln sortieren, Ihren Lernerfolg über einen längeren Zeitraum beobachten, Vokabeln auf den Drucker ausgeben, Vokabeln in der Richtung Deutsch-Fremdsprache und Fremdsprache-Deutsch üben. Für die Sprachen Französisch und Italienisch wird Ihnen noch explizit eine Funktion zur Verfügung gestellt, mit deren Hilfe Sie das Geschlecht eines Hauptwortes üben können, ob ein Wort nun feminin oder maskulin ist.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche, vollständig mausgesteuert
Online-Hilfe wie bei allen anderen Programmen aus

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286
VGA-Karte
MS-DOS ab V3.3
Festplatte mit mindestens 1MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 35 DM für Versandkosten je Sprache

Ultima ist für folgende Sprachen erschienen : Französisch, Italienisch, Spanisch und Englisch

Windows-Anwendungen

Avon

Rechenlernsystem

Fang den Käfer!

Vorwahldatenbank

Rechenlernprogramme 1-4 Klasse Grundschule

Spiel

Rechenlernprogramme für Windows

<u>Einsteins Eins</u>	Lernprogramme für das EinMalEins
<u>Einsteins Maus</u>	Lernprogramme für Mathematik 1.Klasse
<u>Einsteins Meister</u>	Lernprogramm für Mathematik 2.Klasse
<u>Einsteins Tiger</u>	Lernprogramm für Mathematik 3 + 4.Klasse
<u>Einsteins Bunny</u>	Lernprogramm für Mathematik 1 - 4.Klasse

Zusatzdisketten :	Witze 1
	Witze 2 (jeweils 100 zusätzliche Witze)
	Witze 3 Preis je Diskette 15 DM
	Bilder (50 weitere bunte Bilder, Preis : 20 DM)

Eins für Windows

Eins ist der erste Teil des Rechenlernsystems. Wie der Name schon sagt besteht der Lerninhalt dieses Programm auf dem kleinen und großen 1X1. Die Lernmotivation wird versucht durch motivierende Sprüche, durch Anzeigen von Bildern und Kinderwitzen zu steigern.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe

In der Vollversion die Möglichkeit eigene Witze einzugeben
Hintergrundbild des Programmes kann gewechselt werden

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386

Windows ab V3.0

Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz

VGA-Karte

Maus

Preis : 39 DM + Versandkosten

Maus für Windows

MAUS ist der zweite Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Es ist speziell auf die Anforderungen der ersten Klasse ausgerichtet.

Wie die anderen Teile des Rechenlernsystems wird die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche wie z.B. Toll. Weiter so oder Du bist spitze gesteigert. Nach einer frei einstellbaren Anzahl von Aufgaben, wird sofern dieses richtig gelöst wurden eine bunte Grafik mit lustigen Bildern oder ein Kinderwitz angezeigt.

Lerninhalt :

Der Lerninhalt besteht auf den Grundrechenarten Addition, Subtraktion und Vergleichen von Zahlen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen können ausgewählt werden. So ist die leichteste Stufe bei der Addition das Addieren von Zahlen kleiner 6, die nächst höhere Stufe ist die Addition von Zahlen kleiner zehn. Weiter gibt es Aufgaben mit einer Unbekannten, Aufgaben mit drei Summanden, Addition von Zahlen, die ein Vielfaches von 10 sind. Für die Subtraktion sind die gleichen Lektionen vorhanden.

Ein weiterer Lerninhalt ist das Vergleichen von Zahlen. Auch hier sind mehrere Schwierigkeitsstufen vorhanden. Es beginnt mit Zahlen < 10 bis zu schwierigeren Aufgaben, bei denen eine Summe mit einer Differenz verglichen werden muß.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam.

Windows

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Aufgabenbeispielen

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Eigene Witze können eingegeben werden

Soundunterstützung

Preis : 49 DM + Versandkosten

Meister für Windows

Dies ist der dritte Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Dieser Teil ist speziell an die Anforderungen der zweiten Klasse angepaßt. Wie schon in den Teilen 1 und 2 wird auch in diesem Teil die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche, durch lustige Grafiken und Witze gesteigert.

Lerninhalt:

Plusaufgaben von kleinen und großen Zahlen, von zwei großen Zahlen, Plusaufgaben mit Zahlen zwischen 100 und 200, Menüpunkt bei denen die Grenzen frei wählbar sind, Vergleich von Summe mit einer Zahl u.v.m, Minusaufgaben umfassen die gleichen Lektionen wie die Plusaufgaben.

Dann wird das Teilen von Zahlen geübt, die Punkt vor Strich Rechnung, wie bei den Grundrechenarten auch in verschiedene Lektionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen eingeteilt und schließlich noch Klammeraufgaben.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Beispielsaufgaben
Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar
Eigene Witze können eingegeben werden

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386
VGA-Karte
Windows
Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 49 DM + Versandkosten

Tiger für Windows

TIGER ist der dritte und letzte Teil des Rechenlernsystems. Dieser Teil beinhaltet den Lerninhalt der dritten Klasse Grundschule. Wie die vorherigen Teile wird auch in diesem Teil die Lernmotivation durch motivierende Sprüche, Grafiken und Witze gesteigert.

Auszug des Lerninhaltes :

Addition mit Vielfachen von 100 und 1000, Addition vierstelliger Zahlen, Addition dreistelliger Zahlen, Addition von Zahlen kleiner 10000, Nachfolger großer Zahlen. Die gleichen Lektionen und mehr gibt es auch zum üben der Subtraktion. Weitere Lektionen befassen sich mit der Multiplikation. Darunter Multiplikation von drei Zahlen, Multiplikation mit 1000 und mehr.

Dann gibt es eine Lektion, bei der das Kind herausfinden muß, ob eine Zahl x durch eine Zahl y teilbar ist, angeben muß ob eine Zahl gerade oder ungerade ist, ganzzahlige Division durchführen muß.

Eine Lektion befaßt sich nochmals vertiefend mit der Klammerrechnung und mit der Rechnung mit Variablen.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben
Eigene Witze können eingegeben werden
Aufgabenanzahl pro Lektion frei einstellbar

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386
Windows
VGA-Karte
Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 49 DM + Versandkosten

Bunny für Windows

Bunny für Windows ist eine Zusammenfassung der Programme Eins bis Tiger. Bunny enthält alle Leistungen, Funktionen und Lerninhalte, die diese auch enthalten. Es ist ein Programm, das Ihr Kind durch die ganze Grundschulzeit begleiten kann.

Preis : 99 DM + Versandkosten

AVON für Windows

Datenbankanwendung, die es Ihnen ermöglicht, einfach und schnell die Vorwahl eines Ortes zu ermitteln. Dieses Programm soll das AVON der Bundespost ersetzen.

Systemvoraussetzungen:

PC-AT ab 386

WINDOWS

Festplatte mit mindestens 2Mb freiem Speicherplatz,

Maus

Avon bietet :

1. Alle Vorwahlen der im AVON aufgeführten Städte und Staaten
2. Schnelle Suche der Vorwahl einer Stadt
3. Die Umkehrung von Punkt 2, d. h. die einer Vorwahl zugeordneten Städte ermitteln
4. Schnelles Durchblättern der Datenbank
5. Suche anhand Wildcards
6. Online-Hilfe

Preis : 25 DM + Versandkosten

Fang den Käfer

Spiel bei dem es darum geht, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Käfer zu erschlagen. Sowohl die Spielgeschwindigkeit, die Spieldauer als auch die Populationsgröße sind frei einstellbar.

Systemvoraussetzungen :

AT ab 286
Festplatte mit mindestens 1 MB freiem Speicher
Windows ab V3.0

Preis der Vollversion : 10 DM + Versandkosten.

