

ZEILE1,C,78	FELD,N,3,0
	9
	10
Einleitung	10
	10
Wir haben uns für das "Elektronische Handbuch" entsch	10
	10
■ um Ihnen zu ersparen, erst dicke Handbücher zu les	10
dem Programm lernen können	10
	10
■ weil es Ihnen trotzdem genau an der Programmstelle	10
vielleicht Probleme haben	10
	10
■ weil es leichter an Programmänderungen anzupasse	10
drucktes Handbuch	10
	10
■ um Preis und Versandkosten niedrig zu halten: Sie s	10
	10
■ Auch der Umwelt wird mit einem On-Line Handbuch	10
	10
■ Wenn Sie dennoch lieber etwas "Gedrucktes" in Här	10
können Sie diese Programmdokumentation auch aus	10
	10
	19
	20
Wichtige Hinweise	20
	20
Alle Programmfunktionen sind von "Brush Up" sorgfälti	20
und getestet worden. Dennoch sind Fehler nie ganz au	20
besonders wenn neuere Versionen von Betriebssystem	20
getestet, erscheinen. Die Firma "Brush Up" weist de	20
hin, daß keine Garantie, juristische Verantwortung ode	20
Haftung für Folgen, die auf solche Fehlfunktionen zurü	20
übernommen werden kann.	20
	20
Die Lerndaten wurden mit Hilfe von allgemeinzugängli	20
wie Lehr- und Stoffpläne, Wörterbüchern und sonstige	20
werken, eigenen Unterrichtserfahrungen und "Muttersp	20
zusammengestellt und ebenfalls sorgfältig geprüft. Die	20
sätze, Texte und Dialoge dienen reinen Lehr- und Lerr	20
Hinweise auf Fehler oder Verbesserungen sind wird da	20
	20
Wir achten auch mit verschiedenen Maßnahmen auf "\	20
gramme, können aber ein Restrisiko nicht ausschließe	20
also die üblichen Vorsichtsmaßnahmen an, besonders	20
	20
Das Programm, die Lerndaten, das Handbuch bilden z	20
programm. Kein Teil dieses Lernprogramms darf ohne	20
Genehmigung von "Brush Up" reproduziert, vervielfälti	20

verarbeitet oder vertrieben werden, sei es durch Druck	20
elektronisch oder anderer Verfahren.	20
	20
Hat "Brush Up" aber eine schriftliche Schullizenz erteilt	20
der obigen Einschränkungen hinfällig und es gelten di	20
in dieser Lizenz.	20
	20
Im Programm werden Soft- und Hardwarebezeichnung	20
verwendet. Wir weisen darauf hin, daß sie meist warer	20
patentrechtlichem Schutz unterliegen.	20
	20
In den Prüf- bzw. Shareware-Versionen sind manche F	20
eingeschränkt, wie auch die Menge des Lernstoffes. S	20
Prüfversionen beliebig kopieren, weitergeben, aber nic	20
	20
<hr/>	
	29
	30
INHALTSVERZEICHNIS	30
	30
	30
Beschreibung	Infonumm
<hr/>	
Einleitung	10
	20
Wichtige Hinweise	20
	30
Inhaltsverzeichnis	30
	30
1. BENUTZUNG DES ELEKTRONISCHEN HANDB	30
	30
1.1. Aufruf der Bildschirminfos	30
1.2. Suchen von weiteren Informationen	30
1.3. Einteilung der Infos	130
1.4. Programmhinweise	30
1.5. Infos verlassen	150
	30
2. INSTALLATION	20
	30
2.1. Hardware-Voraussetzungen	30
2.2. Betriebssystem	220
2.3. Installation	230
2.3.1 Automatisch	231
2.3.2 Manuell	232
2.4. Mögliche Fehler	240
	30
3. EIGENSCHAFTEN DER LERNPROGRAMME	30
	30
3.1. Zielgruppe	310
3.2. Lerninhalt	320

Sheet1

3.3. Menge	330		30
3.4. Anordnung der Fragen			30
3.5. Schwierigkeitsgrad	35		30
3.6. Effizienz	360		30
3.7. Erweiterbarkeit	370		30
3.8. Prüf- und Vollversion	38		30
			30
4. KURZANLEITUNG			30
			30
4.1 Menüführung	410		30
4.2 Hauptmenü	420		30
4.3. Programm starten	43		30
4.4. Anfangszustand	44		30
4.5. Parameter	450		30
4.6 Fragen auswählen	4		30
4.7. Lernen	470		30
4.8. Programm beenden			30
			30
5. PARAMETER	50		30
			30
5.1. Datum	510		30
5.2 Bildschirm	520		30
5.2 Lernen	520		30
5.3 Lernhilfe	530		30
5.4 Schreibung	540		30
5.5 Sonderzeichen	550		30
			30
6. Auswahl von Lernfragen			30
			30
6.1. Alle Fragen	610		30
6.2. Lernzielkontrolle	620		30
6.3. Datum	630		30
6.4. Neue Fragen	640		30
6.5. Wiederholen	650		30
			30
7. LERNEN	700		30
			30
7.1. Vorbereitung	710		30
7.2. Bildschirmaufbau	72		30
7.2.1 Kontrollbereich	721		30
7.2.2 Lernfrage	722		30
7.2.3 Lernbereich.....	723		30
7.2.4 Funktionstasten.....	724		30
7.2.5 Meldezeile.....	725		30
7.3. Lernvorgang	730		30
7.3.1 Eingeben der Antwort			30
7.4. Funktionstasten	740		30
7.4.1 [F1] Info	741		30
7.4.2 [F2] Suchen	742		30

Sheet1

7.4.3 [F3] Hilfe.....	743		30
7.4.4 [F4] Antwort.....	744		30
7.4.5 [F5] Ändern.....	745		30
7.4.6 [F7] Sperren.....	746		30
7.4.7 []+[F7] Löschen.....	747		30
7.5. Lernen beenden	75		30
7.6. Lernstatistik	760		30
7.6.1 Aktuelle Analyse	76		30
7.6.2 Gesamte Analyse			30
7.6.3 Hinweise	763		30
7.7. Lernprotokoll	770		30
			30
8 DATEN	800		30
			30
8.1. Anfangszustand	81		30
8.2. Daten komprimieren			30
8.3. Löschkennzeichnungen entfernen			30
8.4. Lernmodul aufnehmen			30
8.5. Sortieren	850		30
			30
9. AUSDRUCK	900		30
			30
9.1. Druckvorbereitung	91		30
9.2. Druckparameter	92		30
9.3. Blattvorschub	930		30
9.4. Auswahl von Seiten	9		30
9.5. Drucken	950		30
9.5.1 Bestellschein	951		30
			30
9.6 ANHANG	960		30
			30
9.7 Tasten im Lernprogramm			30
9.7.1 Funktionstasten	971		30
9.7.2 Besondere Tasten			30
9.7.3 Positionierungstasten			30
9.7.4 Tasten zum Editieren			30
			30
9.8 Abkürzungen	980		30
9.9 Weitere Lernprogramme von "Brush Up"			30
			30
			30
Ä			99
			100
			100
1. BENUTZUNG DES ELEKTRONISCHEN HAI			100
			100
Zunächst zur Begriffsbestimmung: Statt "Elektronische			100
auch "Bildschirminfos" oder einfach "Infos" verwendet.			100
			109

		110
1.1. Aufruf der Bildschirminfos		110
		110
In fast allen Menüs dieses Programms finden Sie in de		110
die Option "INFORMATION": drücken Sie einfach auf [110
ogramm ruft automatisch dasjenige Bildschirminfo auf, v		110
Stelle gerade von Bedeutung ist. In manchen Program		110
Funktionstaste [F1] zum Aufruf eines Infos.		110
		119
		120
1.2. Weitere Informationen		120
		120
Sobald Sie sich im "elektronischen Handbuch" befinde		120
mit den Pfeiltasten [] oder [] zeilenweise nach unte		120
bewegen. Mit [Bild] und [Bild] blättern Sie bildschi		120
vor- bzw. rückwärts. Wenn Sie eine bestimmte Bildsch		120
wollen, drücken Sie bitte erst auf die Funktionstaste [120
dann eine Zahl zwischen 1 und 999 ein: existiert das Ir		120
gezeigt. Mit [F1] sehen Sie das Inhaltsverzeichnis mi		120
		129
		130
1.3. Einteilung der Infos		130
		130
Dieses "Handbuch" ähnelt sehr stark der Menüstruktur		130
Zur äußerlich sichtbaren Gliederung sind die Überschr		130
mit Zahlen versehen, welche weitgehend der Kapitelei		130
"1.3. Einteilung der Infos" hat z.B. Nummer 130. Zwisc		130
Abschnitten wird zur besseren Übersicht ein Strich gez		130
überschriften erfolgen in GROSSBUCHSTABEN.		130
		130
■ Einzelne Bemerkungen werden mit ■ gekennzeichnet		130
		130
		130
Wichtige Hinweise werden		130
eingerahmt dargestellt.		130
		130
Ä		139
		140
1.4. Programmhinweise		140
		140
Die Bedienung dieses Programms ist einheitlich und re		140
sollten aber folgende Kapitel durchlesen (die Zahlen i		140
die Info-Nummern):		140
		140
■ Wichtige Hinweise (2)		140
		140
■ Kurzanleitung (40)		140
		140

■ Erklärung der Tasten (95)	140
	140
■ Installation, falls irgendwelche technischen Schwierigkeiten getreten sind (20)	140
	140
	140
■ Unterschiede zwischen Prüf- und Vollversion (380)	140
	140
	149
	150
1.5. Infos verlassen	150
	150
Mit der Abbruchtaste [ESC] verlassen Sie das elektrische und kehren wieder zum Lernprogramm zurück.	150
	150
A	199
	200
2. INSTALLATION	200
	200
Normalerweise ist Ihr Programm schon installiert, wenn Sie Infos aufrufen können. Vielleicht wollen Sie aber wissen, wie Installationsprogramm genau macht. Außerdem finden Sie auf mögliche Fehler.	200
	200
	209
	210
2.1. Hardware-Voraussetzungen	210
	210
Alle Lernprogramme der Serie "90 Tage ..." laufen nur "IBM-kompatibel" sind. Der Hauptspeicher muß 640 KB sein, derlich ist eine Festplatte mit ca. 2 MB freiem Speicher Laufwerk für Disketten für 720 KB (bzw. 1,4 MB). Unter Farbmonitor. Empfehlenswert ist ein Prozessor ab 386 Datenbankoperationen hohe Rechenleistung erfordern vom Programm kontrolliert wird, muß das Systemdatum 	210
Dieser Text enthält keine Formatierungsmerkmale und soll problemlos auszudrucken sein, in der Prüfversion jedoch formular.	210
	210
	219
	220
2.2. Betriebssystem	220
	220
Erforderlich ist PC/MS-DOS ab Version 3.0. In der Datei muß die Zahl der Files und Buffers mindestens 20 betragen. Tastatur muß der deutsche Tastaturreiber aktiviert sein	220
FILES=20	220
BUFFERS=20	220
KBGR	220

Ä		229
		230
	2.3. Installation	230
		230
	Sie können das Programm nicht von der Diskette aus :	230
	müssen es zunächst auf Ihre Festplatte installieren. Fe	230
	zunächst von der Originaldiskette eine Sicherheitskopi	230
		230
		230
	2.3.1 Automatische Installation	231
		231
	Alle Programme werden auf einer 3,5" Diskette ausgel	231
	genden Befehle werden in GROSSBUCHSTABEN ges	231
	dienen als Symbole für [Tasten]. Nun die Installation v	231
	auf die Festplatte C:	231
		231
	■ Prüfen Sie mit CHKDSK, ob ca. 2 MB freier Speicher	231
	handen ist und Ihr Hauptspeicher über 640 KB verfü	231
		231
	■ Wenn ja, legen Sie bitte die Programmdiskette in La	231
		231
	■ Tippen Sie folgenden Befehl ein und bestätigen ihn r	231
	Eingabetaste:	231
		231
	A:INSTALLA [—]	231
		231
	■ Bei Laufwerk B lautet der Befehl:	231
		231
	B:INSTALLB [—]	231
		231
	■ In beiden Fällen erscheinen auf Ihrem Bildschirm we	231
	zum Installieren des Programms. Mit [Strg] + [Untbr] l	231
	den Installationsvorgang abbrechen.	231
		231
	■ Das Installationsprogramm kopiert ins Hauptverzeich	231
	platte C eine Startdatei, für 30 TAGE FRANZÖSISCH-	231
	FRANZ1.BAT. Dann wird ein Unterverzeichnis C:\AS:	231
	alle Dateien dorthin kopiert.	231
		231
	■ Wenn alle Dateien in dieses Verzeichnis kopiert wor	231
	sie "entpackt". Sind schon ältere Dateien gleichen N	231
	Verzeichnis, erscheint eine Warnung, ob die vorhand	231
	überschrieben werden dürfen:	231
		231
	OVERWRITE [Yes/No]	231
		231
	Bestätigen Sie bitte die Meldung mit [Y], um sicher z	231
	die jeweils neuesten Dateien in diesem Verzeichnis s	231

		231
		231
Falls Sie ein Programm wiederholt		231
installieren, werden alle Dateien		231
dieses Programms überschrieben!		231
		231
		231
		232
2.3.2 Manuelle Installation		232
		232
Sie können auch andere Laufwerke und Unterverzeich		232
das Programm zu installieren. Als Beispiel soll Ihr Pro		232
Laufwerk B auf die Festplatte D in das Unterverzeichni		232
werden. Bestätigen Sie alle Befehle mit der Eingabeta		232
		232
■ Legen Sie die Programmdiskette ins Laufwerk B		232
		232
■ Wechseln Sie zur Festplatte D mit mit D: und dort in		232
nis mit D\		232
		232
■ Legen Sie das Unterverzeichnis TEMP an mit MD\TE		232
dorthin mit CD\TEMP		232
		232
■ Kopieren Sie alle Daten vom Laufwerk B in dieses V		232
COPY B:*. * oder XCOPY B:*. *		232
		232
■ Starten Sie den "Entpacker" mit ARCHIVE		232
		232
■ Löschen Sie diese Datei mit ERASE ARCHIVE.EXE		232
		232
■ Starten Sie das Lernprogramm mit seinem Namen, z		232
		232
Falls Sie von "Brush Up" Lernmodule erwerben, müsse		232
in dieses Verzeichnis TEMP kopiert und entpackt werd		232
		232
Ä		239
		240
2.4. Mögliche Fehler		240
		240
■ Bei DOS 6.0 erscheint manchmal die Meldung "not e		240
Starten Sie dann vom Betriebssystem aus den MEMM		240
worten die Frage "Erweiterungsspeicher ja oder nein"		240
		240
■ Der Leuchtbalken zur Menüführung ist bei monochor		240
nur schwach sichtbar: Wählen Sie vom Hauptmenü		240
BILDSCHIRM farbig (nein). Sie können die folgenden		240
auch "blind" vom Hauptmenü aus eintippen, wobei di		240
[—] nicht erforderlich ist: [P] [B]		240

		240
■ Beim Lernen verschwindet der Leuchtbalken, die Ta		240
blockiert: Ihr Rechner hat sich nicht "aufgehangen", s		240
Programm sucht nach Fragen, die Sie irgendeinmal f		240
hatten. Drücken Sie in diesem Fall auf keine Tasten.		240
		240
Ä		299
		300
3. EIGENSCHAFTEN DES LERNPROGRAMM		300
		300
Ehe Sie mit diesem Programm arbeiten, sollen kurz die		300
Eigenschaften erläutert werden, die für alle Programm		300
"90 Tage ..." gelten (mit Einschränkungen bei der Prüf		300
		300
		309
		310
3.1. Zielgruppen		310
		310
Das Programm ist für "fortgeschrittene" Anfänger geeig		310
destens über Vorkenntnisse der Aussprache verfügen		310
spricht etwa dem 2. Schuljahr einer Fremdsprache.		310
		310
Da das Programm durch Lernmodule erweiterbar ist, w		310
Lernende mit mittleren bis guten Sprachkenntnissen in		310
		310
Falls Sie irgendeinmal eine Fremdsprache gelernt hab		310
nisse nicht mehr einschätzen können, wird Ihnen das		310
wirksam helfen, da es wie ein Sieb schon bekannten S		310
und zunehmend Fragen zu Ihren Wissenslücken stellt.		310
		310
Ä		319
		320
3.2. Lerninhalt		320
		320
Alle Programme unterscheiden sich von einfachen "Vo		320
was durch die Aufnahme von Arbeitsblättern, Dialogen		320
zahlreichen Beispielsätzen auch sichtbar wird. Natürli		320
Vokabeln wichtig und werden in WORTFELDERN gele		320
wird behandelt, wie dies bei den meisten Lehrbüchern		320
		320
Ä		329
		330
3.3. Menge		330
		330
Eine oft gestellte Frage lautet: "Wieviele Wörter hat d		330
Die Vollversionen enthalten "90 Tage" mit durchschnitt		330
Fragen, also etwa 900 Lernfragen zu Wortschatz und (330
entspricht aber nicht 900 Vokabeln: einerseits enthält z		330
200 Wörter, aber nur 10 Fragen, andererseits werden		330

von "avoir" sechs Fragen gestellt (j'ai, tu as etc.), wobei	330
"avoir" nur ein Wort ist. Der Menge entspricht in etwa ein	330
Jahr der entsprechenden Fremdsprache.	330
	330
<hr/>	
	339
	340
3.4. Anordnung der Fragen	340
	340
Besonders wichtig ist nicht nur der Lernstoff an sich, sondern	340
die Anordnung der Fragen. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten	340
Vor- und Nachteile:	340
	340
■ Alphabetische Anordnung:	340
Mit Hilfe des Alphabets kann man sehr leicht ein bestimmtes	340
finden. Daher ist diese Anordnung z.B. bei "elektronischen	340
Büchern" sinnvoll. Für Lernprogramme gilt dies nicht, denn	340
ohne jeden inhaltlichen Bezug gelernt werden müßten.	340
Grammatik usw. entziehen sich ohnehin dem Alphabet.	340
	340
■ Zufällige Anordnung:	340
Zum Lernen vermutlich besser, da der Anfangsbuchstabe	340
Frage nicht bekannt ist, wie dies bei der alphabetischen	340
der Fall wäre. Dennoch nicht optimal beim Lernen, da	340
licher Kontext fehlt.	340
	340
■ Einteilung nach Lektionen, Units usw.:	340
Diese Anordnung ist erheblich besser, als die oben beschriebenen	340
Beispiele und die meisten Lehrbücher verfolgen diese	340
Nachteile. Ein Nachteil kann gelten, daß die Lerneinheiten zu einem	340
groß und damit fast "unverdaulich" sind. Außerdem werden	340
matik oft übertrieben, was den Lernerfolg ebenfalls mindert.	340
wollen Sie beispielsweise 50 unregelmäßige Verben lernen.	340
Die meisten Lehrbücher lockern daher den Stoff auf und	340
ihn abwechslungsreich mit unterschiedlicher Fragestellungen	340
zur Grammatik.	340
	340
■ In der Serie "90 Tage" ist der Stoff in kleine PORTIONEN	340
die jeweils für einen "Tag" gelten. Damit sind natürlich	340
Stunden, sondern ca. 10 Fragen gemeint. Falls Sie dies	340
Mal im Jahr lernen, werden sich Ihre Sprachkenntnisse	340
bessern. Großer Wert wird auch auf ABWECHSLUNG gelegt.	340
Lernen interessanter und damit auch effizienter gestaltet.	340
geht dadurch eine gewisse Systematik verloren, aber	340
gramm will weder ein alphabetisches Wörterbuch, noch	340
ersetzen.	340
	340
<hr/>	
	349
	350
3.5. Schwierigkeitsgrad	350

		350
Es gilt das Prinzip, vom Einfacheren zum Schwierigere		350
Dies betrifft die Wörter selbst ("able" ist sicher einfache		350
"apt"), aber auch für die Art der Fragestellung:		350
		350
■ Übersetzung Fremdsprache - Deutsch, wobei die Wi		350
"passiv" gewußt werden müssen		350
		350
■ Deutsch - Fremdsprache, was aktive Sprachkenntnis		350
		350
■ Lückensätze mit dem Prinzip der Einsprachigkeit: de		350
muß erkannt werden, ehe die Lücke ausgefüllt werde		350
kommen u.U. noch grammatikalische Probleme. Dies		350
stärkerem Maße für Texte und Dialoge.		350
		350
■ Wortschatzerweiterung mit Synonymen, Antonymen,		350
nymen, Wortfamilien, Ober- und Unterbegriffen usw.		350
schon fundierte Sprachkenntnisse voraus.		350
		350
Auch die Erweiterungsmodule stellen eine Steigerung		350
keitsgrades dar, sowohl in der Art der Fragestellung, a		350
Wortwahl.		350
		350
		359
		360
3.6. Effizienz		360
		360
"Effizientes Lernen" ist ein hoher Anspruch: Damit Sie		360
kurzer Zeit viel lernen und dies auch kontrollieren könr		360
folgende Gesichtspunkte:		360
		360
■ Zur Effizienz gehört zunächst der Zeitfaktor: Durch d		360
"Computer" sind Sie zeitlich relativ ungebunden, wen		360
Sie auch nachts lernen. Außerdem entfallen Anmars		360
Im Prinzip lohnt es sich, schon für 10 Minuten Ihren C		360
zuschalten und zu lernen. Es gilt nämlich: Bei gleich		360
lieber häufig kurze Lerneinheiten, als selten lange ler		360
Prüfversion sind übrigens 10 Minuten Lerndauer vorg		360
		360
■ Zum zeitökonomischen Lernen gehört auch die entsj		360
In allen Programmen von "Brush Up" wird über jede l		360
vermerkt, wie oft sie richtig oder falsch bearbeitet wu		360
Ihren persönlichen Kenntnissen werden systematisch		360
ausgewählt, bei denen Sie Schwierigkeiten hatten. Di		360
während einer "Lernsitzung", sondern natürlich auch		360
abgeschaltet wurde. Für bis zu 99 "Lerntage" können		360
liches Lernprofil zurückverfolgen und damit kontrollier		360
		360
■ Wer lernt, vergißt auch. Deshalb werden Fragen sys		360

holt. Es gilt dabei das Prinzip: "Je öfter eine Frage ric	360
antwortet wurde, desto seltener wird sie gestellt".	360
	360
■ Wer nur monoton "Vokabeln paukt", wird recht schn	360
dazu verlieren. Daher werden die Fragen möglichst a	360
an den verschiedenen "Lerntagen" gestellt. Graphisc	360
Linien, Kästchen Tabellen begrenzen dabei einzelne	360
	360
■ Schließlich soll ein Programm auch leicht zu bediene	360
geschieht durch einheitliche Menüführung und Taster	360
"Online-" Hilfe und der automatischen Lernzielkontrol	360
	360
Ä	369
	370
3.7. Erweiterbarkeit	370
	370
Die Vollversion umfaßt 90 "Portionen" mit ca. 900 Frag	370
wiederholt werden müssen. Dennoch sind irgendwann	370
delt, vielleicht sogar gelöscht: Ihr Programm ist "leer".	370
	370
Sie können daher weitere "Lernmodule" erwerben und	370
Wunschsprache lernen. Bitte erkundigen Sie sich bei "	370
die Verfügbarkeit solcher ergänzenden Lerneinheiten.	370
	370
Ä	379
	380
3.8. Prüf- und Vollversion	380
	380
Falls Sie mit der Prüfversion arbeiten, interessieren Sie	380
stimmt für die Unterscheide dieser beiden Versionen:	380
	380
■ DATENMENGE:	380
	380
In der Prüfversion sind 30, in der Vollversion 90 "Lern	380
halten. Sie finden dort mehr als die dreifache Menge	380
	380
■ PROGRAMMFUNKTIONEN:	380
	380
Einige Programmfunktionen sind in der Prüfversion ei	380
Beispielsweise können "gesperrte" Fragen nicht reakt	380
	380
■ ERWEITERBARKEIT:	380
	380
Sie können problemlos weitere Lernmodule aufnehm	380
programm bringt die Lerneinheiten an die richtige Ste	380
gilt nicht für die Prüfversion.	380
	380
■ DRUCK:	380
	380

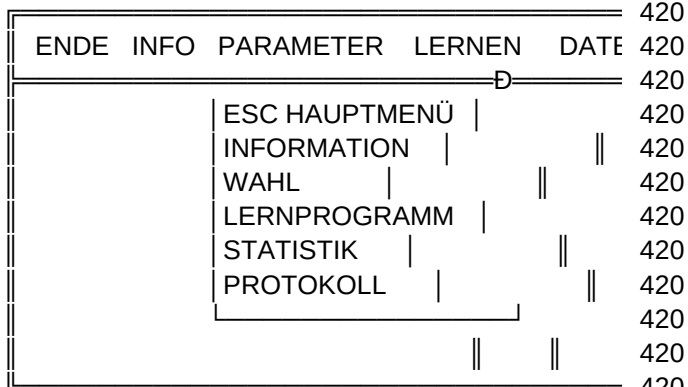
Dieses "Handbuch" lässt sich mit den meisten Druckern	380
Falls dies nicht möglich ist, können Sie dies auch bei	380
erwerben. In der Prüfversion müssen Sie sich mit de	380
"Bestellscheins" begnügen.	380
	380
■ PROGRAMMKOPIEN	380
	380
Sie dürfen die Prüfversion beliebig kopieren und auch	380
Benutzern überlassen. Für die Vollversion gelten die	380
lizenzrechtlichen Einschränkungen (s.20 "Wichtige Hi	380
	380
■ REGISTRIERUNG bei der Vollversion	380
	380
Falls Sie die beiliegende Benutzerkarte an die Firma	380
zurückschicken, werden Sie über weitere Programme	380
informiert. "Brush Up" bietet zwar keinen "Hotline-Ser	380
können aber schriftlich Fragen stellen, die Ihnen danr	380
oder Fax beantwortet werden. Diese kostenlose Dien	380
allerdings nur drei Monate ab Kaufdatum. Teilen Sie i	380
Ihre Kundennummer, die Programmversion mit und b	380
den etwaigen Fehler, ggf. durch Bildschirmausdruck.	380
	380
<hr/>	
	399
	400
4. KURZANLEITUNG	400
	400
Die meisten Anwender wollen ein Programm möglichs	400
erst später regt sich vielleicht der Wunsch, mehr Infor	400
bestimmte Programmteile zu erhalten. In dieser Kurza	400
daher nur die wichtigsten Funktionen erläutert. Am ers	400
sollten einige Parameter überprüft werden, ab dem zw	400
wenige Tastendrücke, um zu lernen.	400
	400
■ Tasten werden mit eckigen Klammern symbolisiert, z	400
drücken dabei nur auf "L" oder "I".	400
	400
■ Beachten Sie auch im Anhang die Erläuterung von b	400
besonders wichtig ist die Eingabetaste [—], mit de	400
Eingaben bestätigt werden, sowie die Abbruchtaste [400
Sie ein Untermenü oder Programm beenden.	400
	400
■ Tastenkombinationen werden durch ein [+] gekenn:	400
Kontrolltaste zusammen mit "Seite nach oben":	400
[Strg] + [Seite]	400
	400
<hr/>	
	409
	410
4.1. Menüführung	410
	410

In allen Programmen werden "Leuchtbalkenmenüs" vom Hauptmenü aus aufgerufen werden: ein roter "Balken" einzelner Menüpunkte, wenn Sie die Richtungstasten Menüs werden mit [ESC] verlassen.

419

4.2. Hauptmenü

Sie rufen alle Programmteile vom Hauptmenü aus auf. Die wichtigsten Menüpunkte sind schon vorbelegt, gelangen Sie schnell zum gewünschten Programmteil. Beispiel: Unt



Auswahl von Lernfragen

Sie können Menüpunkte auch anwählen, indem Sie die Pfeiltasten [] und [] zur gewünschten Zeile und mit [↵] bestätigen. Dabei erscheint in der letzten Zeile, der KONTROLLZEILE, ein Hinweis zum g

Wenn Sie den Anfangsbuchstaben eines Menüpunktes für LERNEN, wird dieses Programm sofort ausgeführt. Groß- oder Kleinbuchstaben verwenden, [↵] ist nicht. Eine Meldung in der Kontrollzeile erscheint nicht. Sind Menüpunkte mit gleichem Anfangsbuchstaben vorhanden, wird ausgeführt.

In allen Menüs können Sie mit [I] das "elektronische rufen.

429

4.3. Programm starten

Wenn Sie das Programm automatisch installiert haben, Programm vom Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte aus,

	430
Falls Sie einen Pfad auf dieses Hauptverzeichnis gelegt	430
das Lernprogramm von jedem Verzeichnis aus aufrufen	430
Die Datei AUTOEXEC.BAT muß dann stehen: PATH C:\	430
	430
Sie können aber auch mit dem DOS-Befehl CD in das	430
Verzeichnis wechseln, wo sich Ihr Programm befindet und es dort	430
mit seinem Namen aufrufen.	430
	430
Nach Eingabe des Programmnamens und [] erscheint	430
zunächst das Titelbild, was nach einem beliebigen Tastendruck	430
dem Hauptmenü Platz macht.	430
	430
Die Programmnamen werden in den Installationsprogrammen genannt.	430
	430
	439
	440
4.4. Anfangszustand	440
	440
Bevor Sie zum ersten Mal lernen, müssen Sie das Programm	440
"Anfangszustand" bringen: es werden alle Dateipfade über	440
eingetragen und "Standardwerte" übergeben, z.B. 1. Laufwerk	440
	440
Rufen Sie dazu vom Hauptmenü aus mit [D] das Untermenü	440
drücken auf [A] für ANFANGSZUSTAND. Angaben machen und	440
wieder ins Hauptmenü zurück.	440
	449
	450
4.5. Parameter	450
	450
Die wichtigsten Werte sind schon vorgegeben. Im Parameter	450
menü das Sie vom Hauptmenü aus mit [P] aufrufen, können Sie	450
verändern. Rufen Sie also dieses Programm auf und konfigurieren	450
	450
■ Haben Sie einen monochromen Bildschirm? Dann müssen Sie	450
für BILDSCHIRM nach monochromer Darstellung umschalten, wenn	450
Leuchtbalken zur Menüführung sichtbar wird.	450
	450
■ Falls das Systemdatum nicht stimmt, können Sie die Uhrzeit	450
korrigieren.	450
	450
■ Mit [L] können Sie die LERNHILFE ein- und ausschalten.	450
	450
■ Schalterfunktionen haben auch [S] und [A]: werden Sonderzeichen	450
Kleinschreibung berücksichtigt? Spielen Sonderzeichen eine Rolle?	450

		450
Falls Sie irgendwelche Änderungen vorgenommen hat		450
gespeichert und gelten für weitere Lernsitzungen.		450
		450
A		459
		460
		460
4.6. Fragen auswählen		460
		460
In der Vollversion können Sie einen bestimmten Kalen		460
in der Prüfversion sucht das Programm automatisch ge		460
		460
		469
		470
4.7. Lernen		470
		470
Dies ist der wichtigste Programmteil und wird in Kapite		470
beschrieben. Drücken Sie vom Hauptmenü aus auf [L		470
menü aufzurufen, dann nochmals [L] für LERNEN. Da		470
Menüpunkte schon vorbelegt sind, genügt auch zweim		470
		470
Nachdem das Programm geeignete Fragen ausgesucht		470
eigentliche Lernprogramm:		470
		470
■ Oben finden Sie Zahlen über richtige und falsche An		470
liche Lernzeit in Minuten, die jeweilige Lektion usw.		470
		470
■ Darunter eine Nummer und die gestellte Frage, z.B.		470
INTO GERMAN".		470
		470
■ Im mittleren, größeren Bildschirmbereich sehen Sie		470
(oder hellen) "Leuchtbalken", wo Sie Ihre Antwort ei		470
Das Eingabefeld wird mit einem [*] und Punkten ma		470
		470
hot (adj) *.....		470
		470
■ Falls sich der Leuchtbalken gerade in einer Zeile bef		470
kein Eingabefeld zum Lernen ist, können Sie mit den		470
[F2] SUCHEN die nächstmögliche Frage erreichen.		470
		470
■ Tippen Sie jetzt einfach Ihre Antwort ein, hier also "h		470
Programm sucht automatisch die richtige Stelle innerl		470
		470
■ Wenn Sie einmal auf [—] drücken, wird ein Eingabe		470
zweimaliges Drücken läßt die Antwort erscheinen.		470
		470
■ [F1] erläutert Ihnen die Funktionstasten.		470
		470
■ Mit [ESC] können Sie jederzeit den Lernvorgang at		470

		470																
Ä		479																
		480																
4.8. Programm beenden		480																
		480																
Sie sollten nicht einfach Ihren Rechner ausschalten ode		480																
ohne das Programm ordnungsgenäß verlassen zu hab		480																
fach vom Hauptmenü aus auf [ESC] oder [E] für EN		480																
Dateien werden ordnungsgemäß geschlossen. Zum Si		480																
ein kurzer Überblick über weitere Programme von "Bru		480																
		480																
Sollten Sie das Programm einmal nicht so																		
verlassen haben, wie es oben beschrieben																		
wurde (z.B. Stromausfall), können Daten																		
verloren gehen.																		
		480																
		480																
Ä		499																
		500																
5. PARAMETER		500																
		500																
Mit "Parameter" sind Werte gemeint, welche zur Progr		500																
dienen. Sie können von Ihnen neu bestimmt werden, tr		500																
diese das Programm auch selbst. Sie werden in einer		500																
gespeichert und bei erneutem Programmaufruf berück		500																
		500																
Aufgerufen wird das Programm vom Hauptmenü aus n		500																
folgendes Untermenü erscheint:		500																
		500																
<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;">P A R A M E T E R</td> <td style="border-bottom: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;">ESC HAUPTMENÜ</td> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;">INFORMATION</td> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;">DATUM 12.08.93</td> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;">BILDSCHIRM (farbig)</td> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;">LERNHILFE (ja)</td> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;">SCHREIBUNG (nein)</td> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;">AKZENTE (ja)</td> <td style="border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; padding: 2px;"> </td> </tr> </table>			P A R A M E T E R		ESC HAUPTMENÜ		INFORMATION		DATUM 12.08.93		BILDSCHIRM (farbig)		LERNHILFE (ja)		SCHREIBUNG (nein)		AKZENTE (ja)	
P A R A M E T E R																		
ESC HAUPTMENÜ																		
INFORMATION																		
DATUM 12.08.93																		
BILDSCHIRM (farbig)																		
LERNHILFE (ja)																		
SCHREIBUNG (nein)																		
AKZENTE (ja)																		
		500																
Mit [ESC] verlassen Sie dieses Programm wieder, mi		500																
dieses Info aufgerufen. Die Menüpunkte werden über i		500																
buchstaben aufgerufen.		500																
		500																
Ä		509																
		510																
5.1. Datum		510																

	510
Mit [D] kann das aktuelle Datum eingegeben oder kor	510
Das korrekte Datum ist erforderlich, um Fehlerprotokol	510
zu führen. Als Beispiel soll der 12. März 1994 eingegel	510
	510
■ Wählen Sie [D] für DATUM	510
	510
■ Datum nach dem Schema TT.MM.JJ eingeben, d.h.	510
für den Tag, den Monat and das Jahr. Die Punkte da:	510
fallen, also [1] und [2] für den zwölften Tag, [0] und [3	510
dritten Monat, also März, sowie [9] und [4] für das Ja	510
wobei das Jahrhundert "19" automatisch gesetzt wird	510
	510
Damit ist das Datum korrekt eingegeben und wird vom	510
nommen, nicht aber in das SETUP geschrieben.	510
	510
	519
	520
	520
5.2. Bildschirm	520
	520
Das Programm benötigt einen monochromen Bildschir	520
Blockgraphik darstellen kann. Zur besseren Übersicht	520
Meldungen, Infos, Eingabefelder usw. wird jedoch ein	520
empfohlen. Sie können einfach mit [B] zwischen Farb	520
	520
Ä	529
	530
5.3. Lernhilfe	530
	530
Es gibt es zwei Arten von Hilfe:	530
	530
■ Im Lernprogramm können Sie mit [F3] eine "Regel"	530
Ihnen zur gestellten Frage Erläuterungen gibt. Innerh	530
Regeln können Sie blättern.	530
	530
■ Außerdem ist der rechte Bildschirmrand für kürzere I	530
sehen, z.B. der erste Buchstabe, die Wortart oder Üb	530
Antwort. Sie müssen dazu die Option "LERNHILFE (j	530
Ab der dritten Wiederholung wird diese Hilfe unterdrü	530
	530
Ä	539
	540
5.4. SCHREIBUNG (ja / nein)	540
	540
Sie können bestimmen, ob Groß- und Kleinschreibung	540
muß oder nicht.	540
	540
	549

5.5. AKZENTE (ja / nein)

Hier sind Umlaute, Akzente usw. gemeint:

genau	tolerant
ä	ae
ö	oe
ü	ue
ß	ss
á,à,â	a
é,è,ê,ë	e
í,î,ï,ï	i
ó,ò,ô	o
ú,ù,û	u
ñ	n
ç	c

Mit [F10] wird Ihnen rechts oben eine Tabelle eingebl
 die ASCII-Kodes für Sonderzeichen enthält, z.B. 147 fi
 Halten Sie die [Alt]-Taste gedrückt und geben über der
 die Zahlen 1, 4 und 7 ein. Wenn Sie die [Alt]-Taste los
 Sie das gewünschte Zeichen, hier ô.

6. AUSWAHL VON LERNFRAGEN

Dieser Menüpunkt entfällt in der Prüfversion. In der Vo
 folgende Optionen möglich:

6.1. Alle Fragen

Beginnend mit "1. Tag" werden Ihnen alle Fragen gest
 "gesperrten" unterdrückt werden. Das Programm berei
 Fragen vor. Drücken Sie dazu auf [A].

6.2. Lernzielkontrolle

Mit [K] bzw. [—] wählen Sie den vorgebenen Me
 Das Programm entscheidet dann folgendermaßen:

Ist das vorgegebene Lernziel erreicht? Wenn nein, we
 gestellt, sonst wird wiederholt. Beim Wiederholen wird

prüft, wie oft eine Frage schon richtig beantwortet wurde	620
gilt: "Je öfter eine Antwort richtig war, desto seltener w	620
entsprechende Frage gestellt". Schließlich wird noch fe	620
welche Fragen besonders oft falsch beantwortet wurde	620
dann vorrangig gestellt. "Gesperre" Fragen werden ur	620
	620
	629
	630
6.3. Datum	630
	630
Sie können nach Eingabe von [D] wie bei PARAMETRI	630
aktivieren, in dem Sie das Datum eingeben, an dem ge	630
	630
	639
	640
6.4. Neue Fragen	640
	640
Das Programm sucht Fragen, die Sie überhaupt noch	640
beantwortet haben. Dies gilt insbesondere für Fragen,	640
der Lerndatei stehen. Wählen Sie diesen Punkt mit [N	640
	640
	649
	650
6.5. Wiederholen	650
	650
Es werden Fragen gestellt, die Sie schon mindestens	650
beantwortet haben. Es wird dabei nicht differenziert, w	650
geschah.	650
	650
Dies gilt auch für die	650
ersten drei Lerntage.	650
	650
	650
	699
	700
7. LERNEN	700
	700
Zentrale Bedeutung hat der Programmteil LERNEN. In	700
wird Ihnen beschrieben, wie Sie eine Lektion oder "Ler	700
bereiten, das Lernprogramm aufrufen und welche Funl	700
halb des Lernprogramms ausführen können. Außerder	700
statistik und -protokoll erläutert.	700
	700
	709
	710
7.1. Vorbereitung	710
	710
Rufen Sie zunächst vom Hauptmenü aus mit [L] das	710
Wie immer, können Sie dieses Menü mit [ESC] wiede	710

mit [I] dieses Info aufrufen. Alle anderen Menüpunkte	710
Reihenfolge angeordnet, wie sie auch ausgeführt sollte	710
	710
Mit [W] oder [—] aktivieren Sie das Menü WAHL, wo	710
können, welche Fragen Sie lernen möchten (vgl. Kapitel	710
gestellt ist [K] für "Lernzielkontrolle". Nachdem das Programm	710
geeignete Fragen ausgesucht hat, erscheint das Lernprogramm	710
	710
	719
	720
7.2. Bildschirmaufbau	720
	720
Die Maske ist in vier Bereiche aufgeteilt:	720
	720
	721
7.2.1 Kontrollbereich	721
	721
Im oberen Bildschirmbereich finden Sie eingerahmt nur	721
mit denen Sie Ihr Lernen kontrollieren können:	721
	721
■ LEVEL	721
Hier wird der Schwierigkeitsgrad von 1 bis 5 angezeigt	721
Erweiterungsmodulen finden Sie Zahlen über 3.	721
	721
■ SUMME	721
Alle Fragen, ob nun richtig oder falsch beantwortet, werden	721
und hier als (maximal dreistellige) Summe angezeigt.	721
	721
■ RICHTIG	721
Sie finden hier die Summe aller richtigen Antworten.	721
	721
■ FALSCH	721
Das Programm zeigt fehlerhafte Antworten an.	721
	721
■ PROZENT	721
Dies ist das Verhältnis zwischen richtigen und falschen	721
Die Zahl sollte möglichst über 80 liegen. Überspringen	721
schwierige Fragen oder drücken Sie auf [F4] ANTW	721
	721
■ UNIT	721
In diesem Feld wird die Lektionsnummer angezeigt, die	721
reichen kann. Diese Zahl spielt aber in der Serie "90 "	721
kaum eine Rolle, da die Fragen anders eingeteilt sind	721
	721
■ ZEIT	721
Am Anfang erscheint hier die LERNDAUER in Minuten	721
können somit genau kontrollieren, wieviele Minuten die	721
noch dauert, ehe sie vom Programm beendet wird. Nach	721
Sie jederzeit mit [ESC] den Lernvorgang abbrechen	721

7.2.2 Lernfrage

Unterhalb des Rahmens sehen Sie eine Nummer und

■ Die NUMMER zeigt den angewählten Datensatz an. Lücken aufweisen, z.B. wenn Fragen "gesperrt" sind gramm nicht angezeigt werden.

■ Die LERNFRAGE bezieht sich immer genau auf die gerade der "Leuchtbalken" befindet. Bewegen Sie diese Markierung nach unten und beobachten Sie diese innerhalb von "Frageblöcken" (z.B. TRANSLATE INT sich diese Frage nicht, wechselt dann aber zu einer stellung. Bei Arbeitsblättern wird diese Frage in der Zeile zu Ihrer Erleichterung nochmals abgekürzt ange "adj." für "FORM THE ADJECTIVE", "TROUVEZ L'AC

Hier kurz die wichtigsten Fragen der Wortschatzprogr Beispiel dient Englisch:

Deutsch	Englisch
Übersetzung auf Deutsch	= Translate int
Übersetzung in die Fremdsprache	= Translate
Füllen Sie die Lücke aus	? Fill in the gap
Lesen und ergänzen Sie	? Read and cor
Suchen Sie ein Synonym	Syn. Find a syno
Bilden Sie das Gegenteil	Opp. Give the opp
Suchen Sie ein Homophon	Hph. Find a hor
Suchen Sie den Oberbegriff	> Find a gener
Suchen Sie ein passendes Wort	> Find a suit
Welches Wort paßt nicht	<> Find the odd
Schreiben Sie voll aus	> Write out in full
Amerikanisches Englisch	AE American Er
Wortfamilie	Adj. Word family
Vielfachantwort	? Multiple choice
Umgangs-/Normalsprache	NS Colloquial
Leiten Sie die richtige Form ab	> Find the corre

7.2.3 Lernbereich

Im mittleren und größten Bildschirmbereich befinden si

dem zu lernenden Stoff, also Wortfelder, Lückensätze,	723
Texte usw. Wenn der "Leuchtbalken" mit [] an den un	723
stößt, wird der ganze Inhalt in eine Zeile nach unten	723
gleiche gilt für [] in umgekehrter Richtung, bis Sie Dat	723
oder -ende erreicht haben. Mit [Seite] oder [Seite] blä	723
wie bei den Infos "bildschirmweise" nach vorn oder zur	723
gleichzeitig die Kontrolltaste [Strg] drücken, gelangen	723
Anfang oder das Ende der gesamten Lerndatei.	723
	723
Probieren Sie bitte all diese Tasten aus, denn beim Le	723
jederzeit Fragen überspringen, zu einer anderen Tage	723
zurückliegende Fragen nochmals anschauen. Wir betr	723
lichkeit als großen Vorteil.	723
	723
Als besonders wichtig gilt natürlich die Tatsache, daß !	723
Blick zusammengehörige Fragen erkennen, z.B. ein Vi	723
oder einen Text.	723
	723
<hr/>	
	724
7.2.4 Funktionstasten	724
	724
Im unteren Bildschirmbereich finden Sie die Funktionst	724
Rahmen eingeblendet, die weiter unten näher beschrie	724
[F1] werden erhalten Sie Erläuterungen dazu.	724
	724
	724
	725
Die letzte Bildschirmzeile dient - wie auch bei der Menü	725
Kontroll- oder Meldezeile. Sie zeigt z.B. die "beste" An	725
	725
<hr/>	
	729
	730
7.3. Lernen	730
	730
Die Bedienung des Programms soll Sie nicht vom Lerr	730
wurde daher möglichst einfach gestaltet:	730
	730
	731
Tippen Sie einfach die Antwort auf die gestellte Frage	731
sich gerade der "Leuchtbalken" befindet. Das Eingabe	731
immer aus einem [*], gefolgt von Punkten. Das Progr	731
matisch die richtige Position. Ein einfaches Beispiel:	731
	731
124 TRANSLATE INTO GERMAN:	731
	731
cat (s) *..... K-	731
	731
Das englische Substantiv (s) soll auf Deutsch übersetz	731

rechts als Lernhilfe der Anfangsbuchstabe von "Katze"	731
falls Sie in PARAMETER "Lernhilfe (ja)" gewählt haben	731
	731
Sie haben mehrere Möglichkeiten:	731
	731
■ Tippen Sie die richtige Antwort "Katze" ein: SUMME	731
werden um eins erhöht, das Programm springt zur n	731
	731
■ Drücken Sie auf [—]: es wird ein Eingabefeld erzeugt	731
Sie Ihre Antwort ebenfalls eintippen können. Wenn Sie	731
[—] drücken, erscheint die automatisch die Antwort	731
aber nur, solange das Eingabefeld völlig leer ist.	731
	731
■ Sie tippen "Kätzin" ein: In der Kontrollzeile erscheint	731
"Kätzin" richtig, möglich auch "Katze". Anschließend v	731
optimal betrachtete Antwort "Katze" in die Zeile gesch	731
Antwort "Kätzin" wird dennoch als richtig gewertet.	731
	731
■ Sie tippen "Kater" ein: Diese Antwort ist falsch und	731
blendet rechts alle denkbaren Antworten ein (maxima	731
zum Vergleich Ihre falsche Antwort. Oben werden	731
um einen Zähler erhöht, die Prozentzahl ändert sich.	731
	731
■ Sie können auch mit [F4] direkt die Antwort anforde	731
das gleiche Fenster mit allen denkbaren Antworten an	731
daß sich Ihr Fehlerstand erhöht.	731
	731
■ Mit [F3] läßt sich auch eine Lernhilfe in Form einer	731
fordern, die meistens allgemeine Hinweise und Beisp	731
sprechenden Frageart liefert.	731
	731
■ Weil Ihnen die Frage zu leicht erscheint, können Sie	731
[F7] sperren oder mit [] überspringen. "Gespernte"	731
den in folgenden Lernsituationen nicht mehr gestellt,	731
Fragen können jederzeit wieder auftauchen.	731
	731
Ä	739
	740
7.4. Funktionstasten	740
	740
Beim Lernen können Sie Funktionen auslösen, von de	740
oben beschrieben wurden. Beachten Sie dabei folgenc	740
	740
■ Sie brauchen lediglich auf die Funktionstaste zu drüc	740
[—]. Manche Funktionstasten sind doppelt belegt: c	740
dazu die Umschalttaste [] mit der entsprechenden F	740
	740
■ Es kann immer nur EINE Funktion aktiv sein	740
	740

■ Sie können keine Funktion auslösen, wenn Sie gerade ins Eingabefeld tippen.

Es folgt eine Beschreibung dieser Funktionstasten:

[F1] INFO

Sie rufen die Bildschirminformation zum Lernprogramm

[F2] SUCHEN

Manchmal befindet sich der Leuchtbalken bei einer Leerzeile usw. Dies kann natürlich nicht "gelernt" werden. Drücken Sie dann einfach auf [F2] und das Programm stellt die nächstmögliche Frage.

[F3] HILFE

Neben der Lernhilfe am rechten Bildschirmrand können Sie weitere Hilfe mit [F2] anfordern, auch wenn Sie "Lernhilfe (nein)" gewählt haben. Diese Hilfe wird in einem 15-zeiligen Fenster eingeblendet. Sie können mit [Seite] weiter-, mit [] ,it [] und [Seite] zurückblättern. Das gilt nur dann, wenn entsprechende Regeln vorliegen.

Mit [ESC] verlassen Sie diese Hilfe und kehren wieder zum Lernprogramm zurück.

[F4] ANTWORT

Wenn Sie zweimal auf [—] drücken, wird Ihnen die richtige Antwort mit [F4] werden Ihnen alle Antworten angezeigt. In der Liste möglichen Lösungen steht die beste an erster Stelle.

205 FIND A NOUN:

high (adj) | noun | *..... h-

```

┌ ANTWORT: |
│           |
│ height   |
│ highness |
└           |

```

Die optimale Antwort im Wortfeld RAUM lautet "heilig" bedingt kann "highness" oder "Highness" akzeptiert dies eher einen Titel ausdrückt.

[F5] ÄNDERN

*** In der Prüfversion nicht möglich ***

[F7] SPERREN

Mit [F7] setzen Sie eine "Sperrung": in der 1. Bildschirm steht der Hinweis "GELÖSCHT". Drücken Sie wieder verschwindet dieser Hinweis: Sie haben die Sperrung gehoben, [F7] wirkt also als "Schalter".

Gesperrte Fragen können nicht mehr gelernt werden. Die Sperrung kann beim Lernen nur wieder aufgehoben werden, solange sich diese Frage auf dem Bildschirm befindet!

Es gibt einige Gründe, Datensätze zu sperren:

- Die Frage ist Ihnen zu leicht oder schwer
- Sie haben ein Wortfeld "leer" gelernt und möchten unnötige Rahmenteile entfernen, z.B:

TRANSLATE INTO GERMAN:

Sowohl Frage, als auch Rahmen lassen sich mit [F7] entfernen.

Beachten Sie, daß auch das Programm automatisch "sperrt", wenn Sie die Fragen dreimal richtig beantwortet haben.

Im Programm DATEN finden Sie ein Hilfsprogramm ENTFERNEN: Sie können damit alle "Sperrungen" wieder

Es spielt dabei keine Rolle, ob diese Sperren von Ihnen durch das Programm gesetzt wurden. Dies gilt nur für die aktuelle Version.

[] + [F7] ENDGÜLTIG LÖSCHEN

Wenn Sie [F7] zusammen mit der Umschalttaste CTR die entsprechende Zeile ENDGÜLTIG gelöscht. Die gelöschten Zeilen können nicht mehr "reaktiviert" werden. Die gleichen Ergebnisse erzielen Sie mit der Tastenkombination [Strg] + [N].

Falls Sie mehrere zusammenhängende Zeilen löschen wollen, gehen Sie mit [] zur letzten Zeile, halten [Strg] gedrückt und betätigen solange [N], bis alle unerwünschten Zeilen verschwunden sind.

7.5. Lernen beenden

Normalerweise bricht das Programm selbstständig nach dem angegebenen LERNDAUER die Lernsitzung ab. Im Kontrollfeld können Sie dabei die noch verbleibenden Minuten erkennen.

Natürlich läßt sich das Lernprogramm auch mit der Abbruchtaste vorzeitig beenden. Einige Hinweise:

- Alle Minuten werden im Lernprotokoll aufaddiert, als "Lernzeiten".

- Beenden Sie auf keinen Fall Ihr Lernen durch Ausschalten des Computers. Drücken Sie dreimal [ESC], und Sie sind ordnungsgemäß im Betriebsmodus.

7.6. Lernstatistik

Sie können jederzeit vom Lernmenü aus mit [S] die Statistik des Lernprogramms aufrufen. Es erscheint dann ein Informationsfenster, das in vier Teile gegliedert ist.

7.6.1 Aktuelle Analyse

	761
Im oberen Bereich wird der Programmname und das a	761
zeigt, z.B. "Französisch 24.03.94"	761
	761
In der linken Bildschirmhälfte "HEUTIGER TAG" werde	761
der Lernsitzung angezeigt, die Sie gerade beendet hat	761
entsprechen dem Kontrollbereich des Lernprogramms	761
	761
■ Summe aller bearbeiteten Fragen	761
	761
■ Richtige und falsche Antworten	761
	761
■ Das Ergebnis in Prozent	761
	761
■ Das gerade gültige Lernziel, z.B. 40	761
	761
■ Wieviel Prozent haben Sie davon erreicht? Als Grun	761
Zahl richtiger Antworten: sind dies z.B. 60, haben Sie	761
ziel" mit 150% erreicht.	761
	761
■ Zuletzt wird noch die voreingestellte LERNDAUER ir	761
(z.B. 15), wieviel davon an diesem Tag gelernt wurde	761
die Differenz in Minuten (z.B. 3).	761
	761
	761
	762
7.6.2 Gesamte Analyse	762
	762
Da das Lernprogramm über jede Ihrer Antworten gena	762
kann auch eine Gesamtanalyse ab der Programminsta	762
werden. Sie finden also in der rechten Bildschirmhälfte	762
	762
■ Mit "Summe aller Zeilen" sind alle Datensätze gemei	762
"gesperrte" Fragen, Lektionsüberschriften, Leerzeile	762
	762
■ Davon ist nur ca. die Hälfte "lernbar", z.B. 1050.	762
	762
■ Als nächstes erscheint die Anzahl der Fragen mit Lö	762
Diese "Sperrung" kann beim Lernen von Ihnen mit [F7]	762
tisch durch das Programm gesetzt worden sein, beisp	762
	762
■ Da die Sperre auch wieder aufgehoben werden kann	762
Zahl "noch nicht beantworteter" Fragen aus "derzeit k	762
"Fragen mit Sperre" zusammen, also $1050 + 70 = 1120$	762
	762
■ Die nächsten Angaben betrifft die Gesamtzahl Ihrer '	762
worten", die für das Lernziel maßgebend sind. Zu Ihre	762
wird Ihnen auch angezeigt, wieviele Fragen davon eil	762
mehrfach korrekt beantwortet wurden.	762

		762
■ Die nächste Zeile zeigt Ihr Gesamtlernziel an: dies e		762
aus dem Produkt von Lerntagen und Lernziel, z.B. 14		762
		762
■ Der darauffolgende Prozentsatz bestimmt, ob Sie be		762
"wiederholen" (über 100%) oder "neue Fragen" beant		762
(unter 100%).		762
		762
■ Auch die vorgesehene Zeit wird Ihnen als Produkt vc		762
Lerndauer angezeigt, z.B. 4 x 15 = 60.		762
		762
■ Wenn Sie das Lernprogramm mit [ESC] vorzeitig abl		762
sich Fehlzeiten, die ebenfalls in Minuten und als Proz		762
gezeigt werden.		762
		762
■ Schließlich finden Sie als Schlußanalyse einen Kom		762
Bildschirmbereich. Der wichtigste Hinweis ist dabei, o		762
Lernziel erreicht haben (> 100%) oder nicht (< 100%)		762
Lerndauer in Minuten ist nur zweitrangig.		762
		762
		762
		763
7.6.3 Hinweise zur Analyse		763
		763
Alle numerischen Angaben liefern zwar nützliche Hinw		763
eigenen Lernfortschritt, dürfen aber nicht überbewertet		763
Statistikprogramm erfüllt außer diesen Informationen n		763
deren Zweck: es berechnet einige Zahlen die zur Lern:		763
benötigt werden. Deshalb sollten Sie dieses Program		763
nach dem Lernen aufrufen, auch wenn Sie diese Infor		763
benötigen.		763
		763
Die Zahl "noch nicht beantworteter" Fragen wird erhöh		763
Lernmodule ins Programm aufnehmen.		763
		763
Ä		769
		770
7.7. Lernprotokoll		770
		770
Vom Lernmenü rufen Sie mit [P] das Lernprotokoll au		770
Ihnen in 15 Spalten und maximal 99 Zeilen Informatior		770
Lernen geliefert.		770
		770
Sie können, wie bei den Infos, mit [] und [] zeilenwei		770
[Bild] und [Bild] bildschirmweise "blättern". Zusätzlic		770
Sie sich mit [-] und [-] spaltenweise nach rechts od		770
		770
In den einzelnen Spalten finden Sie folgende Angaben		770
		770

■ DATUM		770
Das zu diesem Zeitpunkt gültige Lerndatum, das entw		770
Betriebssystem oder von Ihnen in PARAMETER ents		770
		770
■ KOMMENTAR		770
Ein kurzer Hinweis erinnert Sie daran, wie Sie gelernt		770
"Wiederholen", "Keine Auswahl", "Neue Fragen". Es \		770
auch vermerkt wenn Sie neue Parameter vergeben, L		770
löschen oder die Daten in ihren "Anfangszustand" ve		770
		770
■ TAG		770
Hier wird der gerade gültige "Lerntag" eingetragen.		770
		770
■ ZIEL		770
Gemeint ist Ihr Lernziel.		770
		770
■ RICHTIG, FALSCH, PROZENT		770
Die Zahl richtiger und falscher Antworten, sowie der		770
Prozentsatz. Diese Werte sind natürlich Null, wenn Si		770
haben.		770
		770
■ Wenn Sie [–] betätigen kommen Sie in die Spalte		770
MINUTEN		770
		770
■ GELÖSCHT		770
Dies ist die Summe aller endgültig gelöschter Daten.		770
		770
■ STUFE 0 - 3		770
In diese Spalten wird eingetragen, wie oft Sie eine Fr		770
beantwortet haben.		770
		770
■ FEHLER		770
Hiermit sind Fragen gemeint, die beim nächsten Lern		770
gestellt werden.		770
		770
Ä		799
		800
8 DATEN		800
		800
Vom Hauptmenü wird das Menü DATEN aufgerufen m		800
die Lerndatei betreffen. Wie in allen Menüs können Sie		800
wieder ins Hauptmenü zurückspringen und mit [I] dies		800
tern. Alle anderen Programme werden über ihren Anf		800
gerufen und nun näher erläutert.		800
		800
Ä		809
		810
8.1. Anfangszustand		810
		810

Dieses Programm sollte ausgeführt werden, wenn Sie
 erstmals benutzen oder wieder "von vorn" anfangen w
 paar Erläuterung, was in diesem Programm geschieht:

- Das gerade gültige DATUM wird eingetragen und für
 "Lerntag" erhöht. Sie können dabei den Abstand zwis
 eingeben:

- 1: Voreingestellter Wert mit "ein Tag Abstand".
- 2: Zwei Tage Abstand, z.B. 1. Januar, 3. Januar us

- Alle Parameter werden auf "Standardwerte" gesetzt,

- Bei allen Fragen wird der Zähler, wie oft Sie eine Fra
 oder falsch beantwortet haben auf Null gesetzt.

- Für die Lernstatistik wird die Zahl der bisher gelernte
 auf Null gesetzt.

- Im Lernprotokoll wird "Anfangszustand" vermerkt und
 Werte geändert.

Wenn Sie dieses Programm aufrufen, |
 beginnt die Lernkontrolle wieder |
 von vorn! Dies ist bei der Erst- |
 installation ohnehin der Fall. |

Ä

8.2. Daten komprimieren

Nach einer Sicherheitsfrage, die mit [1] für "ja" bestät
 muß, löscht das Programm alle mit einer "Sperrung" ver
 gültig. Dies kann aus zwei Gründen sinnvoll sein:

- Ihre Lerndatei wird kleiner und benötigt weniger Spe
- Das Lernprogramm insgesamt wird schneller

Im Protokoll wird die Zahl der gelöschten Datensätze v

Endgültig gelöschte Fragen kön- ||
 nen nicht reaktiviert werden! ||

Ä		829
		830
	8.3. Löschmarkierungen entfernen	830
		830
	In diesem Programm werden alle "Sperrungen" wieder ent	830
	von Ihnen oder durch das Programm gesetzt wurden.	830
	eine Frage richtig beantwortet worden ist, wird um eins	830
		830
		830
	Beachten Sie, daß ALLE Sperrungen	830
	aufgehoben werden, auch für	830
	Leerzeilen, Rahmenteile usw.	830
		830
		830
Ä		839
		840
		840
	8.4. Lernmodul aufnehmen	840
		840
		840
	In der Prüfversion können keine	840
	Module aufgenommen werden.	840
		840
		840
	"Brush Up" bietet Module an, die Sie problemlos in Ihr	840
	integrieren können: Alle Daten, Ihre Lernstatistik usw.	840
	angepaßt, bleiben aber erhalten.	840
		840
Ä		849
		850
	8.5. Daten neu sortieren	850
		850
	Als letzten Menüpunkt bei DATEN können Sie mit [S]	850
	programm aufrufen. Dies ist nur bei Aufnahme eines neuen	850
	notwendig.	850
		850
	Achten Sie darauf, daß sich auf	850
	Ihrer Festplatte mindestens 1 MB	850
	freier Speicher befindet!	850
		850
		850
Ä		899
		900
	9. AUSDRUCK	900
		900
	Das letzte Unterverzeichnis dient zum AUSDRUCKEN	900
	rufen es mit [A] auf, können es mit [ESC] wieder ver	900
	mit [I] diese Bildschirminformation anfordern. Der Text	900
	keine Formatierungsmerkmale wie Fettschrift, Tabulatoren	900

kann daher von fast jedem Drucker ausgedruckt werde	900
	900
	909
	910
9.1 Druckvorbereitung	910
	910
Schalten Sie bitte Ihren Drucker ein und legen genüge	910
Schacht. Falls Sie Ihren Drucker auf kleinere Schrift st	910
der linke Rand breiter sein (s.unten).	910
	910
	910
Ä	919
	920
9.2 Druckparamter	920
	920
Mit [P] rufen Sie ein Eingabefeld für die PARAMETERF	920
Ihres Druckers auf:	920
	920
■ LINKER RAND	920
Hier sind Werte für Spalten von 0 bis 10 möglich, um	920
nach rechts gerückt wird.	920
	920
■ OBERER RAND	920
Hier können Sie Werte für Zeilen von 0 bis 20 eingeb	920
Text nach unten geschoben wird.	920
	920
■ UNTERER RAND	920
Auch hier Zeilen von 0 bis 20 als "unterer Rand".	920
	920
■ SEITENLÄNGE	920
Für DIN A4 gilt der Wert "70 Zeilen", die maximale LÄ	920
Zeilen, das Minimum 9 Zeilen.	920
	920
■ SEITENBREITE	920
Bei DIN A4 gelten 80 Spalten; es sind aber Werte vor	920
lich. Falls die Kombination "linker / rechter Rand" und	920
breite" zu geringe Werte ergeben, wird Text abgeschi	920
	920
Alle eingegebenen Werte werden gespeichert und bei	920
berücksichtigt. Es empfiehlt sich bei der Eingabe neue	920
Probeausdruck, wobei das Inhaltsverzeichnis (Infor. 3	920
geeignet ist, da es die längsten Zeilen beansprucht.	920
	920
	929
	930
9.3. Blattvorschub	930
	930
Mit [V] können Sie vor oder nach dem Drucken einen	930
erzwingen. Natürlich muß Ihr Drucker betriebsbereit se	930

	930
	939
	940
9.4. Seite	940
	940
Sie wollen vielleicht nicht das gesamte Handbuch aus	940
daher bestimmte Seiten auswählen. Sie finden diese Z	940
ten Spalte des Inhaltsverzeichnisses. Geben Sie einfa	940
als maximal dreistellige Zahl von 1 bis 999 ein, z.B. 10	940
das Inhaltsverzeichnis gilt 30 - 30.	940
	940
	940
	949
	950
9.5. Drucken	950
	950
Mit [D] lösen Sie schließlich den Druckvorgang aus. F	950
Menüpunkt SEITE vorher nicht aufgerufen haben, wird	950
buch ausgedruckt. Mit [ESC] können Sie den Druckv	950
wobei Ihr Druckerpuffer allerdings noch geleert wird (s.	950
	950
	950
Nur in der Vollversion kann das	950
Handbuch ausgedruckt werden!	950
	950
	950
	951
9.5.1 Bestellschein	951
	951
Mit [B] können Sie einen Bestellschein ausdrucken, n	951
weitere Programme bei "Brush Up" bestellen können. "	951
die gewünschte Menge, den Einzel- und Gesamtbetra	951
Sie Ihre Anschrift nicht!	951
	951
	951
	959
	960
9.6. A N H A N G	960
	960
Im Anhang finden Sie nützliche Hinweise, die teilweise	960
Kapiteln erwähnt worden sind. Außerdem noch Inform	960
Lernprogramme von "Brush Up".	960
	960
	969
	970
9.7. Tasten im Lernprogramm	970
	970
Die Tastatur eines PCs hat große Ähnlichkeit mit einer	970

Schreibmaschine und die meisten Tasten werden auch auf dem PC hat aber noch weitere Tasten und Tastenkombinationen, die wichtigsten erläutert werden. Es wird von einer der Tasten für alle Erläuterungen ausgegangen.

Tasten werden durch eckige Klammern symbolisiert, z.B. [Strg] + [A]. Klammern selbst werden NICHT mit eingegeben. Eine Taste wird durch ein Pluszeichen dargestellt, z.B. [Strg] + [A]. Die erste Taste ist dabei solange gedrückt zu halten, bis die zweite Taste ausgelöst wurde. Für obiges Beispiel gilt also:

- Drücken Sie auf die Kontrolltaste [Strg] und lassen sie gedrückt. Sie merken noch keine Reaktion des Programms.

- Drücken Sie jetzt auf [A]: die Programmfunktion wird ausgelöst.

- Lassen Sie erst [A], dann [Strg] los.

9.7.1 Funktionstasten

Ihr Rechner hat mindestens zehn, meist aber mehr als zehn, Tasten, die sich meist in der oberen Reihe Ihrer Tastatur befinden und die mit F2 usw. beschriftet sind. Wir verwenden dementsprechend die Bezeichnungen F2 usw. Drücken Sie einfach auf diese Taste ohne [Strg], dann wird die entsprechende Funktion ausgelöst. Beispielsweise zum Auslösen einiger Sonderzeichen an. Beachten Sie jedoch:

- Es kann immer nur eine Funktion aktiv sein

- beim Eingeben von Daten sind die Funktionstasten gesperrt

9.7.2 Besondere Tasten

[↵]

Die Eingabetaste wird auch mit [ENTER], [RETURN] bezeichnet und hat im Lernprogramm drei wichtige Funktionen:

- Zunächst wird, wie der Name schon andeutet, die Eingabe abgeschlossen, beispielsweise beim Lernen oder Erfassen von Vokabeln: wenn Sie also Ihre Antwort eingetippt haben, drücken Sie auf [↵], damit der Rechner Ihre Antwort akzeptiert. Falls Sie den rechten Rand des Eingabefeldes erreichen, drücken Sie nicht mehr auf [↵] zu drücken.

■ Diese Taste dient auch zur Auswahl von Menüpunkten
 geschrieben, führen Sie den Leuchtbalken zum gewünschten
 und bestätigen diesen mit [↵]. Dies trifft auch für
 Meldungen in der Kontrollzeile zu.

■ Außerdem dient [↵] zur Bestätigung von DOS-Befehlen
 wie ERASE *.NTX + [↵]

[ESC]

Die Abbruchtaste "Escape" dient dazu, ein Programm
 Menüebene nach oben hin zu verlassen und das Programm
 aus ganz zu beenden. Außerdem kann mit dieser Taste
 Daten oder der Druckvorgang beendet werden.

[Strg]

Die Kontrolltaste wird zusammen mit anderen Tasten
 können z.B. im Lernprogramm mit [Strg] + [N] Lernfr
 gültig löschen oder mit [Strg] + [Seite] an den Anfang
 Lerndatei springen.

[Alt]

Wenn Sie diese Taste gedrückt halten und eine Zahl e
 Sie Sonderzeichen eingeben, z.B. [Alt] + 165 ergibt f
 tigsten Sonderzeichen werden mit [F10] eingeblendet

Verwenden Sie die Zahlen im Ziffernblock, nicht in der oberen Reihe Ihrer Tastatur.

[]

Die Umschalt- oder Shifttaste hat zwei Funktionen:

■ Hält man sie gedrückt, werden Großbuchstaben erze
 bar mit einer Schreibmaschine

■ Mit [] können auch die Funktionstasten erweitert we
 löscht man eine Zeile im Lernprogramm mit [] + [F7

[Num]

Mit dieser Taste können Sie im "Ziffernblock" umschalt
 Eingabe von Zahlen (meist leuchtet dann eine kleine K
 und Positionierungstasten, die jetzt erläutert werden:

	972
	973
9.7.3 Positionierungstasten	973
	973
Beim Bewegen in den Infos, dem Lernen und Eingabe	973
Sie sich im Text, dem Editierfeld usw. bewegen:	973
	973
[] []	973
Mit der Taste "Pfeil nach oben" bewegen Sie sich eine	973
mit "Pfeil nach unten" um eine Zeile nach unten.	973
	973
[Seite], [Seite]	973
Mit diesen Tasten können Sie "bildschirmweise" nach (973
wärts) bzw. nach unten (vorwärts) blättern. Beim Editie	973
Sie das Editierfeld so, als wenn Sie mehrmals [—] g	973
	973
[Strg] + [Seite]	973
Mit dieser Tastenkombination gelangen Sie an den Da	973
programm also zur ersten Lernfrage, wenn kein Filter c	973
	973
[Strg] + [Seite]	973
Hiermit gelangen Sie an das Dateieinde.	973
	973
[—] [—]	973
	973
Mit diesen Pfeiltasten gelangen Sie innerhalb eines Ei	973
eine Spalte nach rechts bzw. links.	973
	973
[Pos1] [Ende]	973
	973
Mit dieser Taste bewegen Sie sich an den Anfang (Pos	973
Ende eines Eingabefeldes.	973
	973
Ä	973
	974
9.7.4 Tasten zum Editieren	974
	974
Beim Editieren wird eine SCHREIBMARKE (englisch: (974
damit Sie wissen, wo Sie sich gerade innerhalb des Ei	974
finden. Oben wurden schon die Tasten erklärt, mit den	974
diesem Feld bewegen können. Beim Editieren sind no	974
Tasten hilfreich:	974
	974
[Einfg]	974
Wenn Sie auf diese Taste drücken, schalten Sie die Tz	974
fügen" um: Falls Sie einen Buchstaben oder ein ganze	974
haben, können Sie weitere Zeichen einfügen. Das Zeil	974
nach rechts geschoben, statt überschrieben zu werder	974
wieder auf [Einfg], wird der Einfügemodus wieder ausg	974

			974
	Beispiel: Sie haben bei "Müle" ein "h" vergessen; gehe		974
	Schreibmarke zum "l", drücken auf [Einf] und tippen c		974
	"h" ein. Die Buchstaben "le" werden nach rechts gesc		974
	Platz für das fehlende "h" für "Mühle". Ohne [Einf] wü		974
	staben rechts der Schreibmarke überschrieben zu "Mü		974
			974
	[Entf]		974
	Dies ist das Gegenstück zu [Einf]: drücken Sie auf die		974
	derjenige Buchstabe, auf dem sich gerade die Schreib		974
	entfernt. Die Restzeile wird um eine Spalte nach links		974
	Sie mit [—] oder [—] zum falschen "x" von "Scxhule"		974
	auf [Entf] und das korrekte "Schuh" wird angezeigt, wo		974
	eine Spalte nach links gezogen wird.		974
			974
	[—]		974
	Diese Taste befindet sich meist über der Eingabetaste		974
	Zeichen, daß sich links davon befindet. Wie bei [Entf] r		974
	estliche Zeile nach links.		974
			974
A			979
			980
	9.8. Abkürzungen		980
			980
	Bei den Bildschirminfos und beim Lernen werden einige		980
	verwendet, die kurz erklärt werden:		980
			980
	Abkürzung	Bedeutung	Beispiel, Hinweis
			980
	Adj.	Adjektiv, Eigenschaftswort	grün
			980
	Adv.	Adverb, Umstandswort	gestern
			980
	AE	American English	truck
			980
	Ant.	Antonym, Gegenteil	groß - klein
			980
	BE	British English	lorry
			980
	DOS	Disk Operating System	Betriebssystem
			980
	DIR	DIRECTORY	Inhaltsverzeichnis
			980
	e.g.	for example, zum Beispiel	
			980
	ESC	Escape, Abbruchtaste	
			980
	f	feminin, weiblich	Frau, woman, dame, c
			980
	FE	Français écrit	«péril» für «danger»
			980
	FN	Français normal	«main» für «patte»
			980
	FP	Français parlé	«gueule» für «bouch
			980
	Hgr	Homograph	he leaves, the leave
			980
	Hmn	Homonym	Ton (Laut; Erde)
			980
	Hph	Homophon	Wahl - Wal, see - se
			980
	Kap.	Kapitel	
			980
	KB	Kilobyte	Diskette mit 720 KB
			980
	m	maskulin, männlich	Mann, boy, monsie
			980
	MB	Megabyte	Festplatte mit 120 MI
			980

Sheet1

n	neutrum, sächlich	Kind, ship, lo bueno	980
Num	Numeric Lock	Nummern-Umscha	980
num	Numeral, Zahlwort	drei, three, trois	980
opp.	opposite, Gegenteil	black - white	980
PC	Personal Computer, Rechner		980
pl	Plural, Mehrzahl	Kinder, children, enfa	980
prn	Pronomen, Fürwort	du, dessen, wie?	980
prp	Präposition, Verhältniswort	auf, in	980
RAM	Random Access Memory	wahlfreier S	980
ROM	Read Only Memory	Lesespeicher	980
s	Substantiv, Hauptwort	Tisch, table, mesa	980
Sg	Singular, Einzahl	Kind, child, enfant	980
Syn	Synonym	riesig, immens, enorr	980
v	Verb, Tätigkeitswort	laufen, to run, aller	980
vgl.	vergleiche		980
z.B.	zum Beispiel		980
=	Übersetzen Sie	Hund = dog	980
?	Frage, Lücke		980
#	Markierung der Lösungshilfe	white opp. bla	980
>	wird zu, ableiten nach	bon > meilleur	980
<	stammt von	eu < avoir	980
			980
			980
			989
			990
	9.9. Weitere Lernprogramme		990
			990
	Die Firma "Brush Up" entwickelt schon seit mehr als zw		990
	Lernprogramme für Computer mit Schwerpunkt "Fremc		990
	ersten Programme liefen auf dem legendären C 64 un		990
	DATA BECKER unter den Namen "Brush Up Your Eng		990
	VOTRE FRANÇAIS» vertrieben. Später erschienen in		990
	fünfsprachige Lernprogramme für den PC, die auch jet		990
	lich sind. Diese Programme gibt es auch in englischen		990
	Versionen. Alle Programme enthalten ca. 5000 Wörter		990
			990
	THE TRAVELLER		990
	THE OPERATOR		990
	THE BUSINESSMAN		990
	THE SECRETARY		990
			990
	Für anspruchsvollere Anwender existieren Programme		990
	Französisch und Spanisch im Rahmen der PROFESSI		990
	Programme werden hauptsächlich in Schulen und Betri		990
			990
	PROFESSIONAL ENGLISH		990
	FRANÇAIS PROFESSIONNEL		990
	ESPAÑOL PROFESIONAL		990
			990

Sheet1

Recht erfolgreich erwiesen sich auch acht Lernprograr	990
Französisch, Spanisch und Italienisch in der "Goldene	990
DATA BECKER in Düsseldorf. Ähnliche Programme e	990
Frankreich, vertrieben von «Micro Application», Paris.	990
	990
Speziell zur Begleitung von Lehrbüchern, Sprachkurse	990
ASSISTANT SERIE entwickelt: In 99 Lektionen mit 9 L	990
Sie sehr leicht eigene Vokabeln aus Ihrem Lehrbuch e	990
lernen. Geben Sie bitte die gewünschte Sprache Engli	990
Spanisch, Italienisch oder Latein an.	990
	990
Die neueste Serie, "90 Tage ...", wurde in Kapitel 3 sch	990
lich beschrieben. Wichtigstes Merkmal dieser Serie ist	990
abwechslungsreichen Lerneinheiten Teile einer Fremd	990
zu lernen. Der Datenbestand ist erweiterbar; alle Prog	990
ähnlich bedient. Diese Programmserie hat folgenden A	990
	990
■ SPRACHEN: Programme sind erhältlich oder in Vork	990
Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Latein u	990
	990
■ Eine PRÜFVERSION umfaßt 30 Lektionen und darf	990
	990
■ Die VOLLVERSION hat 90 Lektionen	990
	990
■ LERNMODULE können problemlos in die Vollversior	990
werden, sind aber keine eigenständigen Programme.	990
	990
	990
Auf dem ausdrückbaren Bestellschein	990
finden Sie die jeweils erhältlichen	990
Programme und Lieferbedingungen.	990
	990
	990
	999
..... E n d e	999