

AmigaTrainer

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaTrainer		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 18, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaTrainer	1
1.1	Inhalt	1
1.2	wichtig	2
1.3	Neues in dieser Version	4
1.4	Wer braucht AmigaTrainer???	4
1.5	features	5
1.6	Systemanforderungen von AmigaTrainer	6
1.7	Installation	7
1.8	Starten von AmigaTrainer, Tooltypes	7
1.9	Der Hauptbildschirm	8
1.10	Waaaaaaahhhsinnig wichtig...	9
1.11	Eingabe	9
1.12	Grundlagen der Eingabe	11
1.13	drucken	13
1.14	Der Space-Killer	15
1.15	Jetzt geht's an die Arbeit	15
1.16	Abfrage	17
1.17	Lernen	18
1.18	Schnelle Abfrage	18
1.19	Der elektronische Karteikasten	19
1.20	options	20
1.21	Weitere Optionen	21
1.22	Wie das Karteikasten-System funktioniert	23
1.23	Wie sich registrieren lassen können	23
1.24	Die Registrationsoberfläche	25
1.25	updates	26
1.26	Einschränkungen in der Demo-Version	26
1.27	Über Shareware	27
1.28	Häufig gestellte Fragen zu AmigaTrainer	29
1.29	Fertige Vokabeldateien	30

1.30	Sag Dankeschön mit Hypertexten	30
1.31	history	31
1.32	Pläne für die Zukunft	32
1.33	Fehler ???	33
1.34	Adresse	34

Chapter 1

AmigaTrainer

1.1 Inhalt

AmigaTrainer v2.0 (23.10.95) Anleitung
AmigaTrainer © 1994-1995 by Frank Weber

Diese Anleitung ist thematisch untergliedert. Es empfiehlt sich deshalb, sie in dieser Reihenfolge durchzulesen.

- Unbedingt Lesen
 - Rechtliches, Copyright, Disclaimer
 - Neue Funktionen
 - Ausführliche Beschreibung neuer Funktionen
 - Einführung
 - Wer braucht AmigaTrainer ???
 - Features
 - Was kann AmigaTrainer ???
 - Systemanforderungen
 - Was Sie brauchen, um AmigaTrainer zu benutzen
 - Installation
 - Wie Sie AmigaTrainer installieren
 - Programm-Start
 - Wie Sie AT starten, Tooltypes
 - Der Hauptbildschirm
 - Beschreibung des Hauptbildschirms
 - Eingabe
 - Beschreibung des Eingabe-Fensters
-

Arbeiten
Beschreibung des Abfrage-Teils

Karteikasten
Beschreibung des Karteikasten-Fensters

Options
Einstellungsmöglichkeiten im Options-Fenster

Registration
Wie Sie die Vollversion erhalten

Updates & Keyfile
Woher Sie neue Updates bekommen

Nachteile der DEMO
Einschränkungen in der Demo-version

Über Shareware
Shareware - Was? Wie? Warum?

AmigaTrainer FAQ
Häufig gestellte Fragen zu AmigaTrainer

Fertige Vok-Dateien
Wie Sie an fertige Vokabeldateien kommen

Danksagung
Diesen Leuten möchte ich danken

History
Überblick über ältere Versionen

Zukünftige Pläne
Pläne für kommende Versionen

Fehler
Falls Sie ein Problem haben...

Adresse
Meine Adresse

1.2 wichtig

Achtung

=====

1. Der Autor behält sich alle Rechte am Programm sowie an der Anleitung vor. Der Programmierer ist:

Frank Weber

Schlizstr. 53
D-74076 Heilbronn

2. AmigaTrainer ist
Shareware
. Wenn Sie es öfter benutzen, müssen
Sie sich beim Autor
Registrieren
lassen.
3. Sie erhalten das Programm 'so wie es ist'; d.h. der Programmierer
übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die in unmittelbarem oder
mittelbarem Zusammenhang mit dem Programm entstehen, wie z.B. der
Verlust von Daten (das aber nur als Beispiel, ich hafte für NICHTS).
Das gesamte Nutzungsrisiko liegt beim Anwender.
Desweiteren übernehme ich keine Garantie für die Richtigkeit dieser
Anleitung oder für Schäden, die durch falsche Informationen in dieser
Anleitung entstehen.
Das alles sollte Sie jedoch nicht davon abhalten, das Programm zu
benutzen, da obiger Text ja nur die Möglichkeit beschreibt. Mir sind
bis jetzt auch noch keine Fälle bekannt, in denen das Programm auf
irgendeine Weise Schäden verursacht hat.
4. Sollten Sie jedoch irgendeinen Programmfehler finden, dann benach-
richtigen Sie mich bitte, damit der Fehler in einer neueren Version
behoben werden kann.

Bitte tun Sie das schriftlich (NICHT anrufen !!), beschreiben Sie dabei:

Wenn es sich um einen reinen Programmfehler handelt:

- Versionsnummer von AmigaTrainer
- wie äußert sich der Fehler
- wie oft tritt der Fehler auf (immer, immer wenn..., manchmal)
- in welchem Programmabschnitt tritt der Fehler auf (z.B. Programmstart,
Eingabe, nach Beendigung des Programms...)
- Kickstart-/Workbench-Version

Wenn es sich um Abstürze oder ähnliches handelt zusätzlich:

- welche gleichzeitig laufenden Programme könnten den Fehler mit
verursacht haben
- Computertyp, Erweiterungen (Speicher, Grafikkarte...), Prozessortyp

5. Verändern Sie weder das Programm selbst noch diese Anleitung in irgend-
einer Weise. Das Programm kann dadurch unbrauchbar werden oder sogar
Schäden an Ihrem System verursachen.
 6. Die Demoversion darf nicht nur frei weitergegeben werden, sondern soll
es sogar, um das Programm zu verbreiten. Wenn Sie die Vollversion
besitzen, darf diese UNTER KEINEN UMSTÄNDEN weitergegeben werden. Wer
das trotzdem tut macht sich strafbar, wie wenn er ein kommerzielles
Programm weitergibt.
 7. Für die Weitergabe der Demo-Version darf nicht mehr verlangt werden, als
die Unkosten, die einem selbst dabei entstehen (höchstens 5 DM).
Es soll ja Firmen geben, die meinen, daß sie mit dem Vertrieb von
-

Shareware-Demoverversionen zu weit überhöhten Preisen gutes Geld machen können (ich sag nur: MALLANDER). Solchen Firmen verbiete ich hiermit AUSDRÜCKLICH, AmigaTrainer ohne schriftliche Genehmigung von mir für mehr als 5 DM zu verkaufen.

Mit dem Starten des Programms erklären sie sich mit diesen Nutzungsbedingungen einverstanden.

1.3 Neues in dieser Version

Dieses Kapitel ist nur für Umsteiger einer alten Version auf diese ←
gedacht,
falls dies die erste Version von AmigaTrainer ist, die Sie benutzen, ist
es für Sie nicht interessant.

Änderungen im Detail:

- Karteikasten (siehe
Karteikasten
)
- Online-Hilfe: Wenn Sie irgendwo (außer bei der Abfrage) die Help-Taste drücken, erscheint automatisch die Anleitung auf dem AmigaTrainer-Bildschirm, das richtige Kapitel wird angesprungen. Sie müssen dieses Fenster schließen, bevor Sie weiterarbeiten können. Um AmigaTrainer mitzuteilen, wo sich die Anleitung befindet, benutzen Sie bitte den Tooltype "DOC". (siehe
Tooltypes
)
- Bildschirmauflösungen: Sie können jetzt AmigaTrainer jetzt auch mit anderen Bildschirmauflösungen als dem normalen PAL Hires benutzen. (siehe
Options
)
- neues Speicherformat (siehe
weitere Optionen
)
- Druckvorschau: Im Drucken-Fenster gibt es einen neuen Knopf "Ansehen". Er ermöglicht es Ihnen, das spätere Ausdruckergebnis in einem Fenster anzusehen. Somit können Sie leicht erkennen, ob Ihre Einstellungen richtig sind.
- Bei Eingabe und Abfrage können Sie zwischen den Eingabe-Gadgets nun mit <Tab> bzw. <Shift>+<Tab> umschalten, ohne daß beim letzten Gadget die Eingabe übernommen wird.

1.4 Wer braucht AmigaTrainer???

AmigaTrainer ist ein Vokabellernprogramm, in das der Benutzer \leftrightarrow seine Vokabeln, die er lernen möchte, selbst eingeben kann. Dies hat den Vorteil, daß er nicht an ein bestimmtes Schulbuch oder eine bestimmte Sprache gebunden ist.

AmigaTrainer läßt sich sehr vielseitig einsetzen, praktisch jeder, der irgendwie in Kontakt mit Fremdsprachen kommt, findet Verwendung für AmigaTrainer:

Vom Fünftklässler, der gerade anfängt, Englisch zu lernen über den Latein-Abiturienten bis hin zum Rentner, der seine Englisch-Kenntnisse noch etwas aufbessern möchte, für jeden ist AmigaTrainer eine gute und praktische Lernhilfe.

Damit AmigaTrainer auch für z.B. Latein oder Französisch ideal eingesetzt werden kann, können zu einer Vokabel noch mehrere Ergänzungen eingegeben werden. Insgesamt gehören zu einer Vokabel:

1. das Wort in der Fremdsprache
2. eine Ergänzung, z.B. die Stammformen
3. das Geschlecht
4. die Übersetzung

Jeder dieser Teile wird bei AmigaTrainer als Datenfeld bezeichnet. Wenn Sie eines oder mehrere dieser Datenfelder nicht brauchen, können Sie sie im

Options-Fenster
abschalten.

Auch für Teilnehmer an Volkshochschulkursen ist AmigaTrainer die ideale Lernhilfe.

Man kann das Programm aber nicht nur für Vokabeln einsetzen, ein User benutzt AmigaTrainer z.B. dafür, Gesetzesartikel zu lernen.

Wenn Sie also irgendetwas mit Fremdsprachen zu tun haben, sollten Sie sich AmigaTrainer genau anschauen. Sie werden ihn schnell nicht mehr missen wollen.

1.5 features

Die Features von AmigaTrainer:

- Flexible Handhabung der Vokabeln durch Aufteilung in Kapitel
- Mehrere Datenfelder (Fremdsprache, Erg., Geschlecht, Übersetzung) bei den Vokabeln, somit bestens für Lateinvokabeln geeignet.
(Alle Ergänzungen abschaltbar)

-

Karteikasten
zum intensiven Lernen der Vokabeln

- Lernfunktion zum intensiven Lernen der Vokabeln
- Schnelle Abfrage für die besonders Eiligen
- Fehlervokabeln können beliebig oft wiederholt und auf Wunsch abgespeichert werden
- Einstellungsmöglichkeit für Sounds, die bei der Abfrage bei einer richtigen bzw. falschen Eingabe ertönen
- - Space-Killer
 - zum Entfernen lästiger Leerzeichen nach den Kommas
- Unterstützt Cataloge, somit in allen Sprachen verfügbar
- Läuft auch ohne Cataloge in Deutsch oder Englisch (siehe Options)

Das AmigaMagazin schreibt: (Nachzulesen Ausgabe 10/95, Seite 48)

=====

"»AmigaTrainer« ist ein flexibler Vokabeltrainer, dessen Wortschatz sich einfach erweitern läßt. Das Programm besitzt einen komfortablen Eingabeeditor. Zusätzlich zu jeder Vokabel werden eine Ergänzung [Anm.: z.B. die Stamformen], das Geschlecht sowie die Übersetzung (auf Wunsch auch mehrere) verwaltet. Die Vokabeln lassen sich lehrbuchgerecht in Kapitel unterteilen."

Das Urteil der User:

=====

- "Bester Vokabeltrainer, der mir unter die Nase gekommen ist!"
- "Die Benutzeroberfläche ist echt schick!"
- "Die Einteilung in Kapitel ist eine ab-so-lu-te SUPER-Spitzenidee!"
- "Entspricht meiner Vorstellung von Vokabellernen am ehesten!"
- "Habe lange auf ein solches Programm gewartet!"

1.6 Systemanforderungen von AmigaTrainer

----- Sytemanforderungen von AmigaTrainer ↔

Sie benötigen mindestens:

- Kickstart/Workbench 2.0 oder höher
- 1 MB RAM (um alle Funktionen voll ausnutzen zu können, sollten Sie mind. 1.5 MB freien Speicher haben.)

Wenn Sie Cataloge benützen wollen:

- Kickstart/Workbench 2.1 oder höher

AmigaTrainer läuft jedoch auch ohne das Vorhandensein der locale.library in Deutsch und Englisch. (Siehe
Options
)

1.7 Installation

AmigaTrainer läuft sowohl von Diskette als auch von Festplatte. Egal, ob Sie AmigaTrainer auf Diskette oder Festplatte installieren möchten, Sie sollten immer das Installer-Skript verwenden, da einige wichtige

Tooltypes
vom Installer-Skript gesetzt werden.

Folgende Dateien gehören zu AmigaTrainer:

- AmigaTrainer
- Diese Anleitung (Anleitung.guide)
- Die Readme-Files
- Das Installer-Skript
- Zwei Sound-Dateien
- Der Workshop
- Die Cataloge (Deutsch und Englisch, wobei der engl. Catalog nur für die Übersetzung in andere Sprachen da ist!)
- Wenn Sie registrierter Benutzer sind, erhalten Sie außerdem ein Keyfile.

Das Keyfile, das Sie nach Ihrer Registration erhalten, dürfen Sie auf keinen Fall weitergeben, alle anderen Dateien MÜSSEN jedoch bei einer Weitergabe mit weitergegeben werden.

1.8 Starten von AmigaTrainer, Tooltypes

Sie können AmigaTrainer sowohl von der Workbench als auch vom CLI starten. Ich empfehle allerdings den Start von der Workbench, da nur dann die Tooltypes richtig gelesen werden können.

Falls Sie nur ein Diskettenlaufwerk besitzen, werden Sie beim Start öfter aufgefordert, die Workbench einzulegen. Diese Requester können Sie jedoch alle mit 'Abbruch' bzw. 'Cancel' beantworten.

Falls Sie nicht wissen, was Tooltypes sind und wie Sie sie verändern können, ist das nicht schlimm, da diese Einstellungen auch vom Installer-Skript gemacht werden. Sie selbst müssen sich eigentlich

um nichts mehr kümmern.

Folgende Einstellungen können Sie über die Tooltypes machen:

OPTIONS= Der Pfad und Name Ihrer Options-Datei (Default: 'AT.config')

KEYFILE= Wo sich Ihr Keyfile befindet (Default: 'AT_Key-File')

DOC= Name und Pfad der Anleitung (für die Online-Hilfe)

Sollte AmigaTrainer bei Ihnen nicht (einwandfrei) funktionieren, dann lesen Sie sich bitte zuerst noch einmal die Anleitung GENAU durch. Es wäre nicht das erste Mal, daß jemand etwas übersieht, und deshalb nichts funktioniert (ist mir auch schon passiert !!). Wenn Sie dort nichts finden, dann bitte ich Sie, mich SCHRIFTLICH zu benachrichtigen (siehe
Unbedingt Lesen

Abschnitt 4).

1.9 Der Hauptbildschirm

Im oberen Teil des Hauptbildschirms werden Sie darauf hingewiesen, ←
daß

AmigaTrainer

Shareware
ist, und wo Sie sich
Registrieren
lassen können.

Im unteren Teil befinden sich 4 Gadgets:

Eingabe
Sie gelangen in den Eingabe-Screen

Arbeiten
Hier können Sie die eingegebenen Vokabeln
in gute Noten umsetzen.

Karteikasten
Sie gelangen in das Karteikasten-Fenster

Options
Ein neues Fenster öffnet sich, in dem
Sie div. Voreinstellungen machen können.

Ende
Kein Kommentar...

1.10 Waaaaaahhnsinnig wichtig...

Hmmm, manchmal frage ich mich wirklich, was User wie Sie so an einem ganz stinknormalem Ende-Knopf interessiert. Wissen Sie etwa nicht, was das ist ???

Also nochmal ganz langsam: Ende bedeutet ... einfach nur

```
##### # # ##### #####
# ## # # ## #
# # # # # #
# # # # # #
##### # # # # # #####
# # # # # #
# # # # # #
# # ## # ## #
##### # # #####
```

Alles klar ???

1.11 Eingabe

In den Eingabescreen gelangen Sie über das Hauptmenü
Zuerst sollten Sie sich die Grundlagen der Eingabe durchlesen.

In der oberen Bildschirmhälfte sind die Wörterliste (links) und die Kapitelliste (rechts).

----- Handhabung der Wörter -----

Unter den Listen befinden sich die Eingabegadgets, eines für jedes Datenfeld, Sie werden nacheinander aktiviert, bis Sie das letzte verlassen haben.

Wenn Sie eines oder mehrere Felder nicht benötigen (im Englischen z.B. spielt das Geschlecht keine Rolle), dann können Sie diese einzeln im

Options-Fenster an- und ausschalten. Sie werden dann bei der Eingabe übersprungen.

Wenn sich der Cursor in keinem der Gadgets befindet, und Sie eine Eingabe machen, wird automatisch ein Gadget aktiviert.

Um sich in der Wörterliste zu bewegen, können Sie die Cursorstasten verwenden. Betätigen Sie zusätzlich die <Shift>-Taste, um eine Seite nach oben bzw. unten zu springen oder die <Alt>-Taste um an den Anfang oder das Ende der Liste zu gelangen.

Das Drücken von <Return> außerhalb der Gadgets bewirkt:

1: Wenn 'Einfügen' aktiviert ist: Es wird nach der aktuellen Zeile ein leere Zeile eingefügt.

2: Wenn 'Einfügen' deaktiviert ist: Sie bewegen sich in der Wörterliste um eine Position nach unten.

Wenn Sie <Shift> + <Return> drücken, macht AT genau das Gegenteil der 'Einfügen'-Einstellung

 löscht die aktuelle Zeile.

Mit Hilfe der <TAB>-Taste können Sie zwischen den verschiedenen Eingabefeldern umschalten: Drücken Sie auf die <TAB>-Taste, um in das nächste Eingabefeld zu kommen, drücken Sie zusätzlich die <Shift>-Taste, um in das vorhergehende Eingabefeld zu kommen.

Über der Wörterliste befindet sich die Statuszeile. Wenn ganz links ein Stern zu sehen ist, wurden die Wörter seit der letzten Änderung noch nicht gespeichert.

----- Kapitel -----

Sie definieren ein neues Kapitel indem Sie im Feld 'Fremdsprache' den Kapitelnamen + ":" (Doppelpunkt) eingeben. (z.B. 'Unit 1:')

Wenn Sie ein neues Kapitel definieren, geht automatisch das alte zu Ende, Sie können Kapitel also (noch ???) nicht ineinander verschachteln.

Sie können später jeweils ein ganzes Kapitel für Abfrage, Drucken usw. auswählen.

Haben Sie überhaupt keine Kapitel definiert, so gibt es nur ein einziges "Kapitel" zur Auswahl, das 'Alles:' heißt.

Wenn Sie direkt zu einem Kapitel springen möchten, klicken Sie einfach auf den Kapitelnamen in der Kapitelliste.

Außerdem gibt es je nach Einstellung im Fenster für weitere Optionen

evtl. noch 2 zusätzliche Kapitel - 'Start:' und 'Ende:'. Durch ↵ einen Klick

auf 'Start:' in der Kapitelliste gelangen Sie zum Anfang der Wörterliste, ein Klick auf 'Ende:' bewegt den Cursor ans Ende der Liste.

----- Die Gadgets -----

Einfügen: Wenn der Schalter an ist, dann wird nach jeder eingegebenen Vokabel eine freie Zeile eingefügt.

Um mit der Tastatur umzuschalten, drücken Sie <Escape> oder die <0> auf dem Ziffernblock.

Unter den Eingabefeldern befinden sich 2 Gadgetreihen:

- Die obere bezieht sich auf Aktionen zu den Wörtern:

Hoch: Versetzt das aktuelle (blau unterlegte) Wort um 1 Position nach oben.

Runter: Versetzt das aktuelle Wort um 1 Position nach unten.

Löschen: Löscht das aktuelle Wort.

Space-Killer: Ruft den
Space-Killer
auf.

Suchen: Es öffnet sich ein neuer Requester. Dort geben Sie zuerst den Suchtext ein. Mit 'Groß/klein beachten' stellen Sie ein, ob die Groß- und Kleinschreibung beim Suchvorgang beachtet werden soll. Mit 'Nur Wort' stellen Sie ein, ob der Suchtext als ganzes Wort vorhanden sein muß, um gefunden zu werden.

Suchen: Der Suchtext wird (nach oben genannten Kriterien)
von der aktuellen Position in der Wörterliste gesucht.

Ab start: Der Suchtext wird (nach oben genannten Kriterien)
vom Anfang der Wörterliste gesucht.

Weiter: Der im Suchen-Requester eingegebene Text wird nach den eingestellten Kriterien von der aktuellen Position in der Wörterliste gesucht, allerdings OHNE vorher den Requester aufzurufen.

- Die untere Gadgetreihe bezieht sich auf Dateioperationen:

Neu: Löscht die komplette Wörterliste

Laden: Lädt eine abgespeicherte AmigaTrainer-Datei

Lade dazu: Fügt eine AmigaTrainer-Datei an der aktuellen Position ein.

Speichern: Speichert die Wörterliste auf Diskette oder Festplatte.
(Pfadeinstellungen siehe
Options
)

Drucken: Sie gelangen in den
Drucken
-Screen

Zurück: Zurück zum
Hauptbildschirm
.

1.12 Grundlagen der Eingabe

Den größten Teil des Fensters nehmen die 2 Listen ein.

- Das große, links, stellt die Vokabelliste dar, dabei ist die blau unterlegte Zeile immer das aktuelle Wort.
 - Das kleinere auf der rechten Seite ist eine Liste aller vorhandenen
-

Kapitel. (Wie Sie ein neues Kapitel definieren, erfahren Sie später.)
Das blau unterlegte Kapitel ist aber NICHT ZWINGEND das Kapitel,
in dem Sie sich gerade befinden (kann aber schon sein).

Darunter befinden sich 4 Texteingabe-Gadgets (STRING-Gadgets), in denen
Sie das Wort eingeben können:

- Fremdsprache: Hier geben Sie das Wort in der Fremdsprache ein.
- Ergänzung: Hier geben Sie z.B. die Stammformen ein
- Geschlecht (kurz 'G'): Dieses Feld ist vor allem für die
Lateiner wichtig.
- Deutsch: Dieses Gadget ist für die Übersetzung da.

Diese Gadgets werden nacheinander aktiviert, bis Sie das letzte
Feld mit <Return> verlassen haben. Sie können stets mehrere Bedeutungen
angeben, diese müssen durch ein Komma getrennt werden.
(z.B. für 'go': 'gehen,laufen')

ACHTUNG: Nach den Kommas dürfen KEINE LEERZEICHEN stehen.
statt 'gehen, laufen' geben Sie also
'gehen,laufen' ein.

Denn sonst müßten Sie in der Abfrage
statt 'laufen'
' laufen' eingeben, da das Leerzeichen noch zu der
Bedeutung dazuzählt.

Da man diese Fehler jedoch nie ganz vermeiden kann, gibt es
den
Space-Killer
(mehr dazu siehe dort).

ACHTUNG: Wenn Sie anfangen wollen, ein neues Wort einzugeben, dann ist
noch keines der Eingabegadgets aktiviert. Sie müssen dann NICHT
mit der Maus in das erste Feld klicken, sondern einfach nur
losschreiben. Das erste Feld wird dann AUTOMATISCH aktiviert.

Über der Wörterliste befindet sich die STATUSZEILE. Wenn ganz links ein Stern
zu sehen ist, wurden die Wörter seit der letzten Änderung noch nicht
gespeichert. Daneben steht der Dateiname, bzw. 'OhneNamen', wenn Sie noch
nicht abgespeichert haben.

Außerdem steht in der Statuszeile die Anzahl der eingegebenen Wörter, sowie
Ihre aktuelle Position in der Wörterliste.

WIE SIE EIN KAPITEL DEFINIEREN:

Geben Sie im Feld 'Fremdsprache' den Kapitelnamen, gefolgt von einem
Doppelpunkt (':') ein, und drücken Sie <Return>. Daraufhin sollte der
blaue Balken in der Liste der Wörter um eine Zeile nach unten rutschen,
und in der Kapitelliste sollte ein weiteres Feld mit dem Namen Ihres
gerade eingegebenen Kapitelnamens erscheinen.

Möchten Sie direkt zu einem Kapitel springen, dann klicken Sie
einfach mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Namen in der
Kapitelliste.

1.13 drucken

Wenn Sie nicht registriert sind, überspringen Sie diesen Abschnitt \leftrightarrow
 bitte
 und gehen dafür gleich zu
 Registration
 , da Drucken nur in
 der Vollversion möglich ist.

Links oben sehen Sie zwei Listen, mit denen die Auswahl der Kapitel statt-
 findet (gleiches Prinzip wie bei der
 Abfrage
): Klicken Sie

auf ein Kapitel in der linken Liste, um es zu selektieren, es erscheint dann
 in der rechten; klicken Sie auf ein Kapitel in der rechten Liste, es
 erscheint dann wieder in der linken und ist damit deselektiert.

Ausdrucken: Startet den Ausdruck. Danach automatisch Rückkehr zur Eingabe.

Ansehen: Sie können sich da spätere Ausdruckergebnis vorher in einem Fenster
 betrachten. So können Sie feststellen, ob Ihre Einstellungen optimal
 sind, ohne viel Papier zu verschwenden. Beachten Sie aber bitte, daß
 Breitdruck, Zeilenabstand, Zeichenabstand und Druckqualität in der
 Vorschau nicht erkennbar sind. Seitenvorschübe werden mit einer Zeile
 gekennzeichnet, die etwa so aussieht: " --- Neue Seite ---"

Ausgabedatei: Normalerweise 'PRT:', wenn Sie ausdrucken möchten. Sie können
 hier jedoch auch einen Dateinamen angeben, dann wird der
 ganze Ausdruck in diese Datei umgeleitet. Diese Datei können
 Sie später mit Ihrem Editor (z.B. GoldED oder CygnusEd)
 ausdrucken.

Kapitelzeile: Sie können einige Druckattribute festlegen, in denen die
 Überschrift eines Kapitels ausgedruckt wird.

Vokabeln: Druckattribute für die normalen Vokabeln

10 cpi/12 cpi: Schriftdicke; 12 cpi ist enger als 10 cpi

Letter/Draft: Druckqualität; Letter=Schönschrift, Draft=Schnellschrift

6/8 lpi: Zeilenabstand; 8 lpi=dichter aneinander gereichte Zeilen als normal(6)

Zeilen/Seite: gibt an, wieviele Zeilen auf eine Seite passen (abhängig vom
 lpi-Wert; Standard: 6 lpi: 72 Zeilen, 8 lpi: 96 Zeilen)

Seitenvorschub: Der Seitenvorschub kann entweder am Seitenende, nach jedem
 Kapitel oder gar nicht erfolgen.

Jetzt wird es etwas komplizierter, nun folgen die Einstellungen für das
 Druckformat:

o FS	@ Anschluß \	o FS	@ Anschluß	o FS	@ Tabelle	o FS
o Erg	_____	o Erg	_____	o Erg	_____	o Erg
o G	, Sp	o G	, Sp	o G	47 Sp	o G

Leerzeichen eingeben können. (z.B. ', ')

1.14 Der Space-Killer

Keine Angst - Der Space-Killer tut Ihnen nichts ! (zumindest wenn ←
 Sie brav
 sind und sich
 Registrieren
 lassen, sonst wird er böse)

Naja, viel tun kann er Ihnen eigentlich nicht, er kann Ihnen nur nützen.
 Er soll nämlich verhindern, daß sich in Ihrer Vokabelliste kleine aber
 folgenschwere Fehler einschleichen.

Diese sehen folgendermaßen aus:

Wenn Sie 'gehen, laufen' als deutsche Übersetzung eingeben, haben Sie
 folgendes Problem: Das 2. Wort heißt dann nämlich nicht 'laufen',
 sondern ' laufen'.

Wenn Sie die beiden Wörter in der Abfrage jetzt in verkehrter Reihenfolge
 eingeben, werden Sie eingeben: 'laufen, gehen'
 Sie müßten aber eingeben: ' laufen,gehen'

DARUM: 1. NIE ein Leerzeichen nach dem Komma eingeben.
 2. Jede Wörterliste einmal durch den Space-Killer laufen lassen.

Was der Space-Killer macht:

Er sucht die Vokabelliste nach diesem und anderen Fehlern ab und beseitigt
 diese.

Benutzung:

1. Drücken Sie auf das Gadget Space-Killer im
 Eingabe
 -Bildschirm
2. Wählen Sie, was der Space-Killer herausfiltern soll
3. Wählen Sie, wie oft der Space-Killer die Wörterliste durchsuchen soll
4. Drücken Sie OK
5. Warten Sie, bis ein die Meldung 'Operation beendet' erscheint.

1.15 Jetzt geht's an die Arbeit

Bevor Sie richtig anfangen können, müssen Sie noch einige ←
 Voreinstellungen
 machen:

- Kapitelauswahl:

Auf der linken Seite sehen Sie 2 Listen: Die linke enthält alle vorhandenen Kapitel, die rechte ist noch leer.

Alle Kapitel in der linken Liste sind nicht ausgewählt, alle in der rechten Liste sind ausgewählt.

Klicken Sie auf ein Kapitel, dann wechselt es das Feld:
War es vorher in der linken Liste, also nicht ausgewählt, kommt es in die rechte, ist also ausgewählt - das Gleiche geht auch andersherum.

- Wie die Abfrage ablaufen soll:

Richtung: Fremdsprache -> Deutsch: Anzeige in der Fremdsprache
Deutsch -> Fremdsprache: Anzeige des deutschen Wortes

in Reihenfolge: Wenn diese Funktion angeschaltet ist, werden die Wörter in der Reihenfolge wie sie in der Vokabelliste stehen abgefragt, sonst werden Sie per Zufall durcheinandergewürfelt. TIP: Bei der Abfrage immer abschalten.

alles wissen: Hier bestimmen Sie, ob Sie alle Bedeutungen eines Wortes (durch Komma getrennt) wissen müssen oder nicht.

Fehler wiederholen: Da Sie nicht perfekt sind, werden Sie während der Abfrage sicher auch den einen oder anderen Fehler machen. Wenn Sie, nachdem alle Wörter einmal abgefragt worden sind, die Fehler nochmals wiederholen wollen, aktivieren Sie diese Option.

- Was abgefragt werden soll:

Übersetzung, Geschlecht, Ergänzung: Aktivieren Sie jeweils die Felder, die abgefragt werden sollen.

- Zusatzeinstellungen für das
Lernen
:

—
|_| sec ansehen: Einstellung, wie viele Sekunden man das Wort mit den Bedeutungen ansehen möchte.

—
|_| mal richtig: Einstellung, wie oft man ein Wort ansehen und richtig eingeben muß.

JETZT GEHT'S RICHTIG LOS:

Abfrage: Startet die
Abfrage
Schnelle Abfrage: Startet die
schnelle Abfrage
Lernen: Startet das
Lernen
Zurück: Zurück zum
Hauptbildschirm

1.16 Abfrage

Das Grundprinzip der Abfrage besteht darin: Ein Wort wird ←
angezeigt,
der Anwender muß die restlichen Bedeutungen angeben.

Das läuft im einzelnen so ab:

In der Box in der Mitte des Bildschirms wird ein Wort angezeigt.
Darunter befinden sich 3 Gadgets, in die die restlichen Bedeutungen
hineingeschrieben werden müssen. Von diesen Gadgets wird das erste
aktiviert, IN DAS ETWAS HINEINGESCHRIEBEN WERDEN MUß. Wenn dieses Gadget
verlassen wird, wird das nächste, in das etwas hineingeschrieben werden
muß, aktiviert.

D.h. in alle Gadgets, die vom Programm aktiviert werden, sollte etwas
hineingeschrieben werden. Dabei sind mehrere Bedeutungen stets
durch ein Komma zu trennen (NACH DEM KOMMA DARF NIE EIN LEERZEICHEN
STEHEN !! mehr siehe

Space-Killer
)

Nachdem das letzte Gadget verlassen wurde, überprüft das Programm, ob die
eingegebenen Daten richtig waren.

Es gibt dann mehrere Möglichkeiten:

Richtig: Das Eingegebene war richtig und es fehlte nichts
Teils richtig: Das Eingegebene war zwar richtig, es fehlte aber etwas
Teils r, Teils f.: Ein Teil war richtig, es war(en) aber auch (1) Fehler drin
Falsch: Alles war FALSCH.

Die Bewertung sieht so aus:

R: gilt als richtig
Tr: gilt je nach Einstellung im
Arbeiten
-Fenster bei
alles richtig als richtig (alles wissen=0) oder falsch (aw=1)
TrTf: gilt als falsch
F: gilt auch als falsch

Wenn Sie im

Options
-Menü Sounds eingestellt haben, dann

ertönen diese.

Dies geht solange weiter, bis alle Wörter einmal abgefragt worden sind.
Wenn Sie 'Fehler wiederholen' im

Arbeiten
-Bildschirm

angeschaltet haben, werden alle Fehler noch einmal abgefragt, dann die
Fehler der Fehler, dann die Fehler der Fehler der Fehler... .

Nach jedem Durchgang werden Sie gefragt ob Sie die Fehlervokabeln
abspeichern möchten. Wenn Sie mit 'JA' antworten, müssen Sie einen Datei-
namen auswählen, unter dem die Fehler als normale AmigaTrainer-Datei

abgespeichert werden sollen.

Um die Abfrage vorzeitig zu beenden, drücken Sie einfach das Close-Gadget des Fensters.

STATISTIK:

In der linken unteren Ecke sehen Sie eine Statistik zu der aktuellen Abfrage. Sie beinhaltet:

Wörter gesamt: Anzahl der Wörter, die insgesamt abgefragt werden
Schon abgefragt: Anzahl der Wörter, die schon abgefragt wurden
Davon richtig: Anzahl der richtig gewußten Wörter
Noch abzufragen: Anzahl der verbleibenden Wörter

Prozentbalken: Er gibt an, wieviel Prozent der schon abgefragten Wörter richtig beantwortet wurden.

1.17 Lernen

Das Lernen der Vokabeln dient dazu, neue Wörter zum ersten Mal zu ↔ lernen.

Dabei sieht man sich das Wort und die Bedeutungen eine bestimmte Zeit an und gibt sie danach wieder ein. Diesen Vorgang wiederholt man einige Male.

Im

Arbeiten

-Fenster stellen Sie ein, wie lang Sie die Vokabel ansehen wollen, und wie oft Sie den oben genannten Vorgang wiederholen möchten.

Wenn Sie den Anseh-Vorgang unterbrechen möchten, drücken Sie einfach irgendeine Taste.

Ansonsten gilt eigentlich das gleiche wie bei der Abfrage

.

Um das Lernen zu beenden, drücken Sie einfach das Schließgadget des Fensters.

1.18 Schnelle Abfrage

Das Grundprinzip der schnellen Abfrage ist gleich dem der normalen Abfrage

.

Der Unterschied ist: Sie müssen NICHTS eingeben.

Ablauf:

=====

- Das Wort in der Fremdsprache/Übersetzung wird angezeigt
 - ÜBERLEGEN Sie sich nun die korrekte Antwort
-

- Drücken Sie eine beliebige Taste; darauf werden die richtigen Bedeutungen angezeigt.
- War das, was Sie sich überlegt haben richtig, dann drücken Sie <Cursor hoch> (NICHT die Taste auf dem Ziffernblock).
War es dagegen falsch, drücken Sie <Cursor runter> (NICHT die Taste auf dem Ziffernblock).

Dies bringt allerdings nur etwas, wenn Sie ehrlich sind und bei falschen Antworten auf <Cursor runter> drücken, andernfalls betrügen Sie sich SELBST.

Wurde bei den

Voreinstellungen
Fehlerwiederholung gewählt,

werden Ihre Fehler auf oben genannte Weise wiederholt.

1.19 Der elektronische Karteikasten

Mit dem AmigaTrainer Karteikasten-System können Sie Ihre Vokabeln ↔
über einen
langen Zeitraum hinweg systematisch lernen und vertiefen. (siehe
Prinzip
)

Falls Ihr Computer über keine Uhr verfügt werden Sie immer, wenn Sie nach einem Programmstart zum ersten mal das Karteikastenfenster öffnen, darum gebeten, das aktuelle Datum einzugeben.

Da das Wort "Karteikasten" relativ lang ist, werden Sie in der Anleitung und im Programm öfter auf die Abkürzung "KK" treffen, was dasselbe bedeutet wie "Karteikasten".

Beschreibung der Gadgets:

Schublade: Liste aller vorhandenen Schubladen; wenn Sie noch keinen Karteikasten erstellt bzw. geladen haben natürlich leer.
Die aktuelle Schublade ist blau unterlegt.

Weiter rechts können Sie Informationen über den aktuellen Karteikasten bzw. die ausgewählte Schublade ablesen.

Erstellen: Initialisiert einen neuen Karteikasten. Sie müssen angeben, wie viele Schubladen der Karteikasten haben soll (zwischen 2 und 15). Sie können später allerdings auch noch Schubladen hinzufügen oder wieder entfernen. Das Datum ist weniger wichtig, Sie können nur später daran sehen, wann der Karteikasten erstellt wurde und wie lange Sie schon damit arbeiten.

Laden: Lädt einen vorher gespeicherten Karteikasten.

Speichern: Hiermit können Sie Ihren Karteikasten, mit dem Sie gerade arbeiten, abspeichern.

als Vok-Datei: Speichert den aktuellen Karteikasten im AmigaTrainer Vokabelformat. Sie können diese Datei dann im

Eingabe-Bildschirm wie andere Vokabeldateien laden.

Aber: Diese Datei können Sie NICHT mehr als Karteikasten laden!!

Überschreiben Sie damit also keinesfalls Ihre Karteikasten-Datei.

Zurück: Rückkehr zum Hauptbildschirm.

Abfrage: Sie gelangen in den Abfrage-Voreinstellungsbildschirm, den Sie auch von der normalen Vokabelabfrage her kennen. Allerdings können Sie selbstverständlich keine Kapitel auswählen, es kann auch nur die normale Abfrage gestartet werden.

Wenn Sie mit der Abfrage fertig sind, kommen Sie automatisch wieder zurück zum KK-Fenster. Alle Wörter, die Sie gewußt haben, sind dann (sofern die abgefragte Schublade nicht schon die letzte war) eine Schublade nach hinten gerutscht, falsch beantwortete Wörter kommen in die erste Schublade.

ACHTUNG: Nur wenn Sie die Vokabelabfrage vollständig beendet haben, werden die Vokabeln in die neuen Schubladen verschoben. Wenn Sie die Abfrage vorzeitig durch das Schließgadget des Fensters beendet haben, bleiben die Vokabeln, wie sie vorher waren.

Vokabeln: Sie können hier ein Kapitel der im Eingabe-Fenster vorhandenen dazu Vokabeln auswählen, das dann zur aktuellen Schublade hinzugefügt wird.

Prefs: Sie können hier einige Veränderungen an den Schubladen vornehmen:

Schublade:

=====

Einfügen: Fügt vor der angewählten Schublade eine neue Schublade ein.

Anhängen: Fügt nach der angewählten Schublade eine neue Schublade ein.

Löschen: Löscht die angewählte Schublade. Alle Vokabeln darin gehen VERLOREN !!!

Name neu: Sie können die angewählte Schublade umbenennen

Vokabeln:

=====

Kopieren: Kopiert die Vokabeln aus der angewählten Schublade in einen Zwischenspeicher (auch "Clipboard")

Ausschn.: Die Vokabeln der angewählten Schublade werden in das Clipboard geschrieben und aus der Schublade GELÖSCHT.

Löschen: Die Vokabeln aus der angewählten werden nur GELÖSCHT.

Einfügen: Die Vokabeln, die mit Kopieren oder Ausschneiden in das Clipboard geschrieben wurden werden mit Einfügen an die angewählte Schublade angehängt.

Zurück: Zurück zum Karteikastenfenster. Alle gemachten Einstellungen werden übernommen.

1.20 options

Im Options-Fenster können Sie einige wichtige ↔
Programmeinstellungen machen:

- aktive Felder: Aktive Felder sind durch ein Häkchen gekennzeichnet. Wenn Sie ein Feld nicht benötigen, können Sie es hier abschalten, es wird dann in der Eingabe übersprungen.

(Diese Einstellung wird seit V1.3 auch mit der Options-Datei abgespeichert, vorher nur mit der Vokabeldatei !!)

- Bildschirm: Sie können hier eine andere Bildschirmauflösung wählen. (Eine Veränderung bewirkt erst etwas, nachdem die Options-Datei gespeichert und das Programm neu gestartet wurde !!)
- Standard-Pfade: Hier geben Sie an, welches Verzeichnis beim Laden und Speichern von Vokabeln angezeigt werden soll (bei Fehler nur Speichern). Wenn Sie auf das 'R' neben dem Eingabefeld klicken, erscheint ein Dateirequester, in dem Sie einen Pfad auswählen können.
- Sounds: Hier können Sie einen Dateinamen einer 8SVX-IFF Sounddatei angeben, die bei der
Abfrage
bei einer richtigen bzw.
falschen Antwort abgespielt wird. Ein Klick auf das 'R' neben den Eingabefeldern läßt wieder einen Dateirequester erscheinen. Neben den Eingabefeldern ist jeweils ein quadratischer Kasten. Nur wenn er mit einem Häkchen versehen ist, wird der Sound auch abgespielt.
- Sprache: Standard-Sprache: Sprache, die benutzt werden soll, wenn kein Catalog geöffnet werden konnte.
(Umstellen bewirkt erst etwas, nachdem die Options-Datei gespeichert und das Programm neu gestartet wurde !!)

Ihre Sprache: Der NAME Ihrer Sprache (z.B. Deutsch, Italiano)

Mehr: Sie gelangen in ein Menü für
weitere Optionen

Laden: Lädt eine Options-Datei

Speichern: Speichert die Options-Datei

Ok: Verläßt den Options-Requester und übernimmt die Einstellungen

Abbruch: Verläßt den Options-Requester ohne die Einstellungen zu übernehmen.

ACHTUNG: Wo sich Ihre Options-Datei befindet, müssen Sie über den Tooltype
OPTIONS (siehe auch
Tooltypes
) festlegen.

1.21 Weitere Optionen

Fehlerkorrektur:

=====

Sie können Ihre Fehler bei der Abfrage/beim Lernen auf verschiedene Weise korrigieren lassen:

1. Im Gadget: An die fehlerhafte Eingabe wird im jeweiligen Gadget noch (anhängen) die richtige Antwort - getrennt durch ein "=" - angehängt.
2. Im Gadget: Die falsche Antwort im Eingabegadget wird einfach mit der (überschr.) richtigen Überschriften.
3. Im Gadget: Es werden jeweils die falsche und die richtige Antwort (wechseln) abwechselnd angezeigt.
4. Neues Fenster: Es öffnet sich ein neues Fenster. in dem jeweils die richtige Antwort und Ihre falsche Antwort angezeigt werden. Dazu sind auch folgende Einstellungen wichtig:

Fenstersteuerung:

=====

Nur wichtig, wenn Sie als Korrekturmethode 'Neues Fenster' gewählt haben.

1. Schließen nach x Sek.: Wenn Sie diese Option anwählen, schließt sich das Fenster nach der angegebenen Zeit automatisch
2. Abbruch durch Taste: Wenn angewählt können Sie das Fenster mit einem Tastendruck schließen.

Außerdem können Sie das Fenstern IMMER durch einen Mausklick auf das Fenster schließen.

Eingabe übernehmen nach:

=====

Einstellung für die
Eingabe
:

Eingabe übernehmen nach...

...jedem Gadget: die Eingabe wird nach jedem Gadget in die Wörterliste übernommen.

...letztem Gadget: die Eingabe wird erst nach dem Verlassen des letzten Gadgets übernommen.

Neues Speicherformat:

=====

Sie können hier einstellen, ob das neue Speicherformat benutzt werden soll oder nicht. Die gespeicherten Dateien sind größer, lassen sich zum Teil aber schneller lesen. Welches Speicherformat sie benutzen sollten, hängt von Ihrem System ab:

Wenn Sie eine Festplatte und einen mittleren Prozessor (68000-68030)

besitzen, sollten Sie auf jeden Fall das neue Speicherformat aktivieren. Das alte Speicherformat kann auf Diskettensystemen bis zu einem 030 oder auf Festplattensystemen mit einem 040/060 günstiger sein. Hier sollten Sie wirklich ausprobieren, was schneller ist.

Es können unabhängig von dieser Einstellung beide Formate geladen werden. Allerdings können nur Dateien, die mit dem alten Format gespeichert wurden, in älteren Versionen von AmigaTrainer weiterverwendet werden.

Kapitel 'Start:' und 'Ende:'

=====

Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheinen bei der
Eingabe
in der Liste

aller Kapitel zwei besondere Kapitelnamen, 'Start:' und 'Ende:'.

Wenn Sie auf 'Start:' klicken, springen Sie zur ersten Zeile in der Wörter-
liste, klicken Sie auf 'Ende:' springen Sie ganz ans Ende.

1.22 Wie das Karteikasten-System funktioniert

Ein Karteikasten ist immer in verschiedene numerierte Schubladen unterteilt. Jede dieser Schubladen kann Vokabeln enthalten.

Aber wie können Sie Ihre Vokabeln damit systematisch lernen ???

Ganz einfach:

Sie haben verschieden Schubladen, alle haben Nummern. Wenn Sie 5 Schubladen haben, sind diese von 1-5 durchnummeriert. Neue Wörter kommen immer in die erste Schublade (1). Sie können sich dann alle Wörter der 1. Schublade wie bei der normalen Abfrage abfragen lassen. Alle Wörter, die Sie richtig beantwortet haben, wandern in die nächsthöhere Schublade, also in die zweite. Alle Wörter, die Sie aber falsch beantwortet haben, kommen zurück in die allererste (in der Sie zufällig schon sind).

Wenn Sie sich dann die Wörter aus der zweiten Schublade abfragen lassen, kommen alle, die Sie richtig beantwortet haben, in die 3. Schublade, alle, die Sie nicht richtig gewußt haben, kommen in die erste zurück.

Der Trick besteht jetzt darin, das ja automatisch die Wörter, die Sie gut können, in die hinteren Schubladen rutschen, und die Wörter, die Sie noch nicht oder nicht mehr können, in den vorderen Schubladen sind.

Wenn Sie jetzt die vorderen (vor allem die erste) Schublade häufig und die hinteren weniger häufig wiederholen, wiederholen Sie die Wörter die Sie gut können, relativ selten und die Wörter, die Sie (noch) nicht so gut können relativ häufig.

1.23 Wie sich registrieren lassen können

AmigaTrainer ist
Shareware

.

Wenn Sie einen Drucker haben, können Sie über die
Registrierungsoberfläche
eine Registrierungs-vorlage ausdrucken. Wenn Sie keinen Drucker ↔
besitzen,
dann schreiben Sie mir bitte einen kleinen Brief, in dem Sie mir mitteilen,
daß Sie sich bei AmigaTrainer registrieren lassen möchten, und welche
Version Sie bis jetzt benutzt haben.

Die Registrierungsgebühr beträgt 20 DM bzw. 15 US\$

Falls Sie den
Update-Service
nutzen möchten, kommen noch
5 DM bzw. 3 US\$ pro Update dazu.

Sie können auf folgende Weise bezahlen:

1. Bargeld (einfach aber relativ risikoreich)

Eigentlich sollten Sie nur DM oder US\$ schicken. Notfalls können Sie
den Gegenwert des Regi-Betrages + Updates + ca. 2 DM auch in einer der
Währungen SFr, ÖS oder brit. Pfund schicken

2. Euro-/Verrechnungsscheck (bitte NUR *EURO*schecks)

3. Überweisung

Überweisen Sie das Geld dann bitte auf mein Konto 324 195 bei der
Sparda-Bank Stuttgart (BLZ 600 908 000). Geben Sie als Verwendungszweck
bitte "AmigaTrainer" + ihren Namen + ihren Wohnort an. Falls Sie also
Alfred Maier heißen und in München wohnen, dann geben Sie
"AmigaTrainer Alfred Maier, München" an. Nicht mehr und nicht weniger.

Bitte legen Sie die Registrierungs-Vorlage und je nach Zahlungsart das Geld
bzw. den Scheck in einen Briefumschlag und schicken das ganze an:

Frank Weber
Schlizstr. 53
D-74076 Heilbronn
Tel: (07131) 175749 (Mo-Do 17-20 Uhr)

Wenn Sie diesen Preis mit dem eines kommerziellen Vokabeltrainers
vergleichen, sind 20 DM wirklich nicht viel.

Die meisten Registrierungen werden noch am Eingangstag bearbeitet und
werden am nächsten Tag wieder verschickt.
Übrigens werden alle Disketten, die mein Haus verlassen, vorher optimiert
und mit VT auf Viren, Blockfehler oder ähnliches überprüft.

Ein Tip für alle Schüler: Vielleicht gibt's ja auch von den Eltern einen kleinen Zuschuß, schließlich ist es nicht nur zu Eurem Vergnügen !!

Für diese 20 DM könnten Sie sonst:

- 2 Kinokarten für die 2. Reihe kaufen. Nach spätestens 20 min werden Sie sich dann allerdings fragen, warum Ihre Augen so brennen...
- 11 Päckchen Gummibärchen der Marke H*RI*O essen (gemessen am Durchschnittspreis eines Supermarktes) und anschließend die Waage (oder das Klo...) quälen.

Lohnt sich AmigaTrainer da nicht MEHR ??!!!!???!
(Außerdem ist diese Investition etwas dauerhafter)

1.24 Die Registrationsoberfläche

Dieses Fenster öffnet sich, falls Sie in einem der Nervrequester
den Wunsch
äußern, sich
registrieren
zu lassen. Sie können hier auf bequeme Weise
Ihre Anschrift eingeben und dann die Registrationsvorlage ausdrucken, die
Sie später an mich senden sollten.

Beschreibung der Gadgets:

Vorname-Email: Bitte geben Sie hier Ihre komplette Anschrift ein. Falls Sie keine Email-Adresse haben, können Sie dieses Feld natürlich leer lassen oder nur einen Strich hineinmachen.

Update-Service: Falls Sie Interesse am Update-Service haben, können Sie unter "Updates" die Anzahl der Updates einstellen, die Sie gerne erhalten möchten. "Info" läßt einen Informations-Requester erscheinen, der Sie nochmals über den Update-Service informiert.

Drucken: Startet den Ausdruck

Ansehen: Sie können sich den späteren Ausdruck in einem Fenster ansehen.

Ausdrucken: Beendet das RegiTool

Wenn Sie zum ersten Mal Drucken auswählen, sollten Sie vor dem Ausdruck noch einige Fragen beantworten, die es mir ermöglichen, AmigaTrainer gemäß den Interessen der Usern weiterzuentwickeln.

1.25 updates

Seit der Version 1.2b bekommt jeder registrierte Benutzer ein ↔
Keyfile.

Wo sich das Keyfile befindet, legen Sie mit dem Tooltype KEYFILE fest.

(Mehr dazu siehe

Installation

)

Beim Programmstart sucht AT dieses Key-File dann und liest daraus den Namen des Anwenders. Wenn dieses Key-File nicht vorhanden oder beschädigt ist, verhält sich das Programm wie eine Demo-Version, andernfalls werden aus dem Keyfile Name und Adresse des Anwenders gelesen, und er kann AT als Vollversion benutzen.

(Fertigen Sie also UNBEDINGT eine Sicherheitskopie des Keyfiles an !!)

Update-Service:

=====

Auch weitere Updates können sie mit dem Key-File als Vollversionen benutzen. Diese Updates müßten Sie sich normalerweise als Demo-Versionen entweder aus dem Aminet holen oder bei einem PD-Händler besorgen.

Wenn Sie Zugriff zum Aminet haben, ist das sicher kein Problem. Müßten Sie sich allerdings eine PD-Diskette bei einem PD-Händler bestellen, sieht das schon ganz anders aus. Darum biete ich denjenigen, die aktuelle Updates immer gerne automatisch von mir erhalten würden, folgenden Service an:

Sobald eine neue Version erscheint, erhalten Sie diese automatisch direkt von mir. Sie müssen dann nicht extra suchen, ob es eine neue Version gibt und wo sie sich befindet.

Gleich bei Ihrer Registration teilen Sie mir mit, wie viele Updates ich Ihnen schicken soll (maximal 4). Für jedes Update werden 5 DM bzw. 3\$ als Unkostenbeitrag, der meinen Aufwand (Diskette, Porto etc.) deckt, zur Registrationsgebühr addiert.

Auf den ersten Blick erscheinen 5 DM vielleicht etwas viel, wenn man bedenkt, das man bei PD-Händlern eine Diskette schon ab 1.70 DM bekommt. Allerdings darf man bei diesem Preis die Porto- und Versandpauschale nicht vergessen, die oft über 5 DM liegt (8 DM sind keine Seltenheit mehr). Außerdem haben Sie bei mir die Garantie, immer die neueste Version zu erhalten.

Wenn Sie bereits registriert sind, können Sie diesen Service natürlich auch in Anspruch nehmen. Teilen Sie mir dann bitte in einem kurzen Brief mit, worum es geht und wie viele Updates Sie gerne erhalten würden. Vergessen Sie bitte den entsprechenden Unkostenbeitrag nicht.

1.26 Einschränkungen in der Demo-Version

----- REGISTER OR DIE ↔

In der Demo-Version gibt es einige Einschränkungen, die Sie dazu bewegen sollen, sich

Registrieren
zu lassen. Diese sind im einzelnen:

- Bei jedem Programmstart werden Sie von einem Requester genervt. Sie müssen mindestens 8 Sek. warten, bevor Sie ihn abklicken, sonst erscheint er nochmal. Außerdem werden Sie gefragt, wie Sie sich gerne registrieren lassen möchten.
- Sie können den Karteikasten nicht benutzen.
- Die Anzahl der Vokabeln ist auf 100 beschränkt.
- jedesmal wenn Sie eine Vokabeldatei laden oder speichern möchten, müssen Sie je nach Größe der Datei einige Requester abklicken. Wenn Sie diese Requester nerven und Sie über eine Registration nachdenken, dann können Sie sich auch gleich registrieren lassen.
- Sie können Ihre Vokabeln nicht ausdrucken.

Es macht mir keinen Spaß, Funktionen in der Demo-Version einzuschränken oder ganz zu entfernen, aber irgendwie muß ich die Leute dazu bewegen, sich registrieren zu lassen.

Wenn Sie es sich überlegen, sind 20 DM doch wirklich nicht zuviel, und mit Ihrer Registration zeigen Sie mir, daß es Leute gibt, die mein Programm gut finden und daran interessiert sind.

Je mehr User sich registrieren lassen, desto mehr werde ich an AmigaTrainer weiterarbeiten. Sie tragen mit Ihrer Registration also zur Verbesserung AmigaTrainers bei.

Also: Überlegen Sie es sich - es ist zu auch Ihrem eigenen Vorteil !!

----- REGISTER OR DIE -----

1.27 Über Shareware

Über Shareware. Was?, Wie?, Warum?

Alle kommerziellen Spiele sind auf eine fiktive Person, nennen wir Sie Darren, zugeschnitten. Darren ist eine 14-jähriger Junge der nicht so gut mit anderen Leuten zurechtkommt, also verbringt er seine ganze Zeit in seinem Zimmer und spielt Computerspiele. Darren ist leicht von Grafik oder Musik zu beindrucken, und er will eigentlich auch nichts

besonderes lernen - so lange es Ninjas und große Schleimmonster gibt, ist alles OK. Irgendwie schafft er es, seinen Vater dazu zu überreden, ihm jede Woche jede Menge Geld für die neueste Version von R-Type mit anderer Grafik auf seinem Amiga zu geben. Entweder es läuft so oder er besorgt sich ein paar Wochen später eine Raubkopie von seinem Freund Wayne.

Es ist viel schwerer für Programmierer geworden, ihre kreative Unabhängigkeit zu behalten und doch damit ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Es ist scheinbar unmöglich für einen kleinen unabhängigen Entwickler, Programme unter die Leute zu bringen, ohne sich einer der größeren Firmen für den Vertrieb und die Werbung anzuschließen. Diese größeren Firmen wollen meistens Programme, die eine große Masse von Kunden ansprechen, und nichts, was zwar einige Leute gut gebrauchen könnten, mit dem sich aber auf kommerziellem Wege nicht allzu viel Gewinn machen ließe.

Wie auch immer, mit weit verbreiteten, auf Disketten basierenden Computern wurde die Idee von Public Domain geboren. Über PD libraries erhält man Zugriff auf eine riesige Menge kostenloser Software. PD ist gewöhnlich so halb kommerzieller Stoff, oftmals gute und nützliche Programme, aber ohne den 'letzten Schliff' eines kommerziellen Programmes.

Es wäre aber auch ganz nett, die vorhandenen PD libraries dazu zu benutzen, Software an jeden, der interessiert ist, zu vertreiben, und gleichzeitig etwas Geld zu verdienen. Und hier setzt der Shareware-Gedanke ein.

Das Prinzip von Shareware ist einfach. Ein Programm wird über die PD libraries und das Kopieren des Programms vertrieben. Der Benutzer kann eine (evtl. etwas eingeschränkte) Version eines Programmes für den Preis des Mediums bekommen, dann kann er damit heimgehen und es benutzen. Wenn das Programm dem Benutzer gefällt, bezahlt er dem Autor die Shareware-Gebühr. Dann wird ihm der Autor eine uneingeschränkte Version zuschicken. Wenn genug Leute diese Shareware-Gebühr bezahlen, so daß es sich für den Programmierer auch lohnt, entwickelt er sein Programm weiter, oder macht noch weitere Shareware-Programme.

Natürlich muß man nichts bezahlen, wenn man das Programm nicht mag. Es ist leider auch möglich, daß manche Leute das Programm zwar mögen, die Einschränkungen aber in Kauf nehmen und entschließen, nichts zu bezahlen. Wenn das allerdings viele Leute tun, wird sich niemand mehr jemals damit herumplagen, irgendwelche guten Shareware-Programme zu machen, und wir wären wieder bei Darrens Spielen angelangt. Es liegt also an jedem einzelnen User - wenn er ehrlich ist und die Shareware-Gebühr bezahlt, dann wird der Programmierer mehr dazu motiviert sein, hart an Shareware-Veröffentlichungen zu arbeiten.

Die Vorteile von Shareware liegen auf der Hand:

1. Es ist ein absolut ehrlicher Weg des Verkaufs. Aller Anwender können das Programm ausprobieren und nur diese, die das Programm benutzen, sind moralisch dazu verpflichtet, die Shareware-Gebühr zu bezahlen. Niemand ist enttäuscht oder fühlt sich betrogen.
 2. Der Kreativität des Autors sind keine Grenzen gesetzt. Niemand kann sagen: 'Wir können das nicht veröffentlichen, weil es nicht dem Standard entspricht'. Programmierer können machen, was immer sie wollen und die User zeigen mit Ihrer Shareware-Gebühr, daß das Programm gut es ist.
-

3. Jeder kann das Programm benutzen. Der Vertriebsweg ist bereits in Form der PD libraries vorhanden. Alles, was der Urheber tun muß, ist eine Diskette mit dem Programm und der Anleitung an die PD libraries zu schicken. Wenn also jemand ein gutes Programm gemacht hat, ist es völlig egal, ob er einen Vertrag mit einer großen und bekannten Firma hat. Wenn das Programm gut ist, wird es in der PD-Szene verbreitet, wenn es schlecht ist, wird sich niemand damit herumplagen. Der Autor kann in einem großen Büro einer großen Firma oder in seinem Schlafzimmer programmieren - das Vertriebspotential ist das gleiche. Es ist nicht nötig, tausende von Anzeigen aufzugeben, nur um die Leute dazu zu überreden, ein Programm zu kaufen, das sie noch nicht einmal ausprobiert haben...
4. Die Preise können niedrig sein. Da die Autoren keine Unkosten durch Produktion und Werbung haben, müssen Sie auch nicht so viel Bezahlung verlangen. Außerdem bezahlen die User den Programmierer selbst - niemand anderes schneidet sich ein Stück vom Kuchen ab. Und 100% von 20 DM sind besser als 20% von 60DM.

Die Vorteile von Shareware als ein ehrlicher Weg des Softwarevertriebes sind ziemlich offensichtlich. Allerdings hängt der Erfolg von Shareware-Produkten wirklich stark von den Usern ab. Wenn ein Programmierer sehr viel Zeit und Mühe in ein Programm investiert, vertraut er Ihnen, dem User, daß Sie ehrlich sind und ihm die Shareware-Gebühr bezahlen, falls Ihnen das Programm gefällt. Wenn jeder das Programm nur umsonst benützt, wird er sich nicht damit herumquälen, sein Programm weiterzuentwickeln oder neue Programme zu schreiben. Wenn Sie den Autor unterstützen, wird er sich bemühen, seine Programme noch viel besser zu machen - und Sie werden derjenige sein, der davon profitiert !!!!

1.28 Häufig gestellte Fragen zu AmigaTrainer

Frage: Ich bin registrierter Benutzer und habe vor kurzem irgendwo ←
ein Update
gefunden. Wenn ich das Hauptprogramm der neuen Version starte,
verhält es sich aber wieder wie eine Demo-Version.

Antw.: Beim Programmstart sucht AmigaTrainer das Keyfile, das ja benötigt
wird, wenn Sie das Programm als Vollversion benutzen möchten.
Bei Ihrer Registration wurde das Keyfile auf Ihrer Festplatte
installiert und AmigaTrainer wurde durch den
Tooltype
KEYFILE
mitgeteilt, wo es sich befindet. Die neue Version weiß dies
allerdings noch nicht. Darum müssen Sie zunächst den Tooltype KEYFILE
korrekt einstellen. Wenn Sie die neue Version mit dem Installerskript
als Update installieren, geschieht dies automatisch.

Frage: Kann ich die in der Demo-Version eingegebenen Vokabeln auch in der
Vollversion verwenden ?

Antw.: Natürlich können Sie. Das Speicherformat ist absoult gleich.

Frage: Wenn ich die Registrationsvorlage ausdrucke, wird ein Teil der Zeile abgeschnitten und in die nächste gedruckt. Was kann ich tun ???

Antw.: Stellen Sie im Workbench-Preferencesprogramm "Printer" als rechten Rand 80 ein. Drücken Sie auf Speichern oder Benutzen und drucken Sie die Regi-Vorlage erneut aus.

1.29 Fertige Vokabeldateien

Wenn Sie mit AmigaTrainer arbeiten, haben Sie zwangsläufig mit der Zeit umfangreichere Vokabeldateien. Sollten Sie einmal soweit sein, ein ganzes Buch oder wenigstens eine größere Lerneinheit als Datei zu haben, dann möchte ich Sie bitten, diese Datei auf einer Diskette an mich zu schicken. Als kleines Dankeschön würden Sie dann eine registrierte Vollversion meines zweiten Programms "DARC" bekommen, mit dem Sie spielend leicht den Überblick über Ihre Festplatte oder Ihre Diskettensammlung behalten können. (Test von DARC siehe AMIGA-Magazin Ausgabe 8/95, Seite 50)

Dies Aktion hat den Sinn, daß andere, die zu faul zum Abtippen sind, diese Dateien mit Ihrer Registration bekommen und auch in den Genuß AmigaTrainers kommen können.

Bis jetzt gibt es folgende Datei:

- Latein, Cursus novus compactus, Lektionen 35-75 (Klasse 8 & 9)

1.30 Sag Dankeschön mit Hypertexten

Für Mithilfe bei der Verbesserung von AmigaTrainer möchte ich folgenden Personen danken:

Beta-Testing: Holger Kasten

Verbesserungsvorschläge: Enrico Magro
& Anregungen Joachim Roth
Martin Blapp
Holger Kasten
Sami Radwan

Bugreports: Volker Weber
Sami Radwan
Holger Kasten

Ich möchte mich außerdem bei allen registrierten Usern bedanken, die mit Ihrer Registration die Weiterentwicklung von AT doch deutlich gefördert haben.

Vielen Dank !!!!

1.31 history

Ein kleiner Blick auf die Geschichte AmigaTrainers:

=====
V1.0: Erste Release (4.11.94)
=====

V1.1: (21.11.94)

Einige Bugfixes: - Suchen-Window wird korrekt geschlossen
- Programm sollte jetzt einwandfrei unter 2.0 laufen

=====
V1.2: (13.12.94)

Catalog-Unterstützung, außerdem 2 Standard-Sprachen (Deutsch/English),
da nicht alle 2.1 oder 3.0 haben.

Bugfix: abgespeicherte Fehlervokabeln können geladen werden.

=====
V1.2b: (19.12.94)

Cursorsteuerung eingebaut
Key-File Support für kostenlose Updates

Bugfix: AT stürzt nicht mehr ab, wenn man im Options-Fenster einen
Pfad über den Requester auswählt

=====
V1.3: (20.02.95)

- Schnelle Abfrage
- Neue Fehlerkorrekturen bei der Abfrage
- Einige neue Optionen
- Sicherheitsrequester beim Überschreiben von Dateien (vorgeschlagen von
Enrico Magro)

Bugfixes: - AT bringt eine Fehlermeldung, wenn für die Abfrage keine Felder
gewählt werden.
- Wörterliste gilt nicht mehr als verändert, wenn man den
Space-Killer aufruft und Abbruch drückt.
- Einen lästigen Enforcer-Hit entfernt
- Alle restlichen Strings lokalisiert
- Bei der Aktivierung der Eingabefelder bei der Eingabe trat ein
Fehler auf, wenn best. Felder abgeschaltet waren.
- Beim Lernen werden Sounds jetzt richtig abgespielt.
- Standard-Sprache wird richtig übernommen.

=====

V1.3b: (26.02.95)

Bugfix: Es gibt jetzt 2 Versionen von AmigaTrainer. Die OS 2.0 Version greift nicht auf die Locale-Library zu und stürzt somit nicht ab, wenn diese fehlt. (Richtige Version wird automatisch installiert !!)

V1.3c: (14.05.95)

Bugfixes: Falscher Requester beim Start der OS2.0-Version entfernt (Sie behauptete unter 2.0, die OS 2.1+-Version zu sein)

Requestertext nach dem fehlgeschlagenen Speichern einer Optionsdatei war falsch.

V2.0 (30.09.95)

-

Karteikasten
-Funktion

- Online-Hilfe
- Druck-Vorschau
- Unterstützung verschiedener Bildschirmauflösungen
- neues Speicher-Format (größer, dafür schneller)
- Benutzung des ASL-Saverequesters
- verbessertes Vokabellisten-Handling
- kleine Verbesserungen bei der Eingabe und Abfrage

Bugfixes: - Vokabeln werden in der Demo-Version jetzt richtig gespeichert (berichtet von Sami Radwan)

- Dateirequester erscheinen auf dem richtigen Bildschirm

Es gibt jetzt wieder eine Version von AmigaTrainer, da ich den Fehler von Blitz-Basic inzwischen selbst beheben konnte.

1.32 Pläne für die Zukunft

AmigaTrainer wird ständig weiterentwickelt, und es kommen neue Funktionen ↵

hinzu. Wenn Sie auch Vorschläge für neue Funktionen haben, schreiben Sie mir bitte (siehe

Adresse
) .

Diese Funktionen sind in Planung:

- Viele neue Optionen, z.B. AutoSave, Verwendung von anderen Trennzeichen (statt ',')
- Test (Zufällige Auswahl einer bestimmten Anzahl von Wörtern (z.B. 15))

aus ausgewählten Kapiteln, die abgefragt werden und man danach eine Note bekommt.)

- Wörterbuchfunktion (angeregt von Joachim Roth)
- Definition von Unterkapiteln bzw. versch. Bereichen in den Kapiteln
- Zahlreiche kleine Verbesserungen

Die wichtigeren Dinge stehen weiter oben, die weniger wichtigen weiter unten. Dies ist trotzdem keine Garantie dafür, daß ich diese Funktionen garantiert oder in dieser Reihenfolge einbaue.

Wie schnell neue Updates erscheinen, hängt ganz von meiner Motivation ab, und die steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Anzahl der Registrationen !!!!!

Wenn Sie auch denken, Sie wüßten da noch etwas, was ganz nützlich wäre, dann schreiben Sie mir bitte (siehe Adresse).

Wenn ich ihre Vorschläge in die Tat umsetze, werde ich Sie außerdem natürlich unter 'History' und 'Danksagungen' erwähnen.

1.33 Fehler ???

Natürlich hoffe ich, daß diese Version fehlerfrei ist. Leider lassen sich Fehler in Computerprogrammen nie ganz ausschließen, auch nicht in AmigaTrainer.

Wenn bei Ihnen Schwierigkeiten (Abstürze) in Verbindung mit einem 040-Prozessor auftreten, dann schalten Sie bitte den Data-Cache bzw. alle Cache/Burst-Modi aus.

Falls sie irgendwo einen Fehler in AmigaTrainer finden oder sonstige Probleme bei der Benutzung haben (Abstürze etc.), dann benachrichtigen Sie mich bitte, damit der Fehler in einem der nächsten Updates behoben werden kann.

Schreiben Sie an:

Frank Weber
Schlizstr. 53
74076 Heilbronn
Germany

Bitte geben Sie folgende Dinge an:

Ihr Amiga-Modell
Workbench- bzw. Kickstartversion
Prozessor
Speicher (ChipRAM und FastrAM)
Bei Abstürzen Guronummer

laufende Zusatzprogramme (z.B. Toolmanager, MagicMenu, MyMouse, SuperDark...)

Wichtig: Bitte geben sie mir eine möglichst GENAUE Beschreibung des Fehlers.

1.34 Adresse

Wenn Sie irgendwelche Fragen zu AmigaTrainer, Ideen für neue Funktionen ↔

in AmigaTrainer, Ideen für andere Programme, Bugreports, Pentium-Witze, Übersetzungen der Anleitung des Cataloges in andere Sprachen oder irgendetwas anderes haben, von dem Sie glauben, es mir mitteilen zu müssen, schreiben Sie bitte (auch wenn Sie noch nicht registriert sind) an:

Frank Weber
Schlizstr. 53
74076 Heilbronn
Deutschland

Telefon: (07131) 175749 (Mo-Do 17-20 Uhr)

Bankverbindung:
Sparda-Bank Stuttgart (BLZ 600 908 000) Kto. Nr. 324 195

Was ich noch suche:

- einen franz. Catalog

-

Fertige Vokabeldateien
von Ihnen