

GizmoRing Help Version 1.07

30. Oktober 2012



Abbildung 1: **GizmoRing** Version 1.07

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Was ist die Verwendung von GizmoRing ? | 3 |
| 2 | Verwendung des Programms. | 4 |
| 2.1 | Voreinstellungen | 4 |
| 2.2 | Das Spiel wieder beginnen. | 5 |
| 3 | Anpassen des Programms. | 6 |
| 3.1 | Verändern der Position der Bilder. | 6 |
| 3.2 | Hinzufügen von Bildern. | 6 |
| 3.3 | Ändern der Sichtbarkeit oder Löschen von Bildern. | 7 |
| 3.4 | Technische Einzelheit. | 7 |

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|---|--|---|
| 1 | GizmoRing Version 1.07 | 1 |
| 2 | Die Schnittstelle des Programms hat als Hintergrund das Schloss Neuschwanstein. Sobald die Maus bewegt, ein magischer Ring um den Zeiger erscheint und eine Lupe zeigt das vergrößerte Bild um den Mauszeiger. . . | 3 |
| 3 | Auf der linken Seite ist der Zeiger nicht über eine versteckte Bild. Auf der rechten Seite ist der Zeiger über ein verstecktes Bild. | 4 |
| 4 | Je nach Schwierigkeitsgrad des Spiels das verborgene Bild wird durch eine einfache Mouseover enthüllt (Level 0) oder indem Sie die linke Maustaste gedrückt (voir figure[3]) (Level 1). | 4 |

| | | |
|---|--|---|
| 5 | Die Präferenzen können Sie die Sprache der Benutzeroberfläche und Dokumentation, der Schwierigkeitsgrad des Spiels wählen und die Ergebnisse anzuzeigen. Sie können auch wählen, um für die Aktualisierung bei jedem Programmstart zu überprüfen. | 5 |
| 6 | Ergebnis anzeigen. Dieses Feld zeigt, wie viele Bilder noch unentdeckt sind und wie viele Bilder wurden gefunden. | 5 |
| 7 | In diesem Dialog können Sie das Bild zuschneiden (Taste 1 Zum Starten / Stoppen Zuschneiden) durch Verschieben der Enden der Auswahl (Marker 2). Dieser Dialog erlaubt Ihnen auch, die Farbe der eckigen Kanten des Bildes zu wählen, oder indem Sie eine Farbe im Bild (Marker 3 zeigt auf der Pipette), entweder durch Auswahl einer beliebigen Farbe (Marker 3 zeigen das Quadrat). | 6 |
| 8 | Mit diesem Dialog können Sie die Sichtbarkeit von Bildern. Es ist auch möglich, die Bilder, die Sie hinzufügen, löschen. Sie tun nicht möglich, die ursprünglichen Bilder des Programms zu löschen, können Sie nur auf die Sichtbarkeit spielen. | 7 |

1 Was ist die Verwendung von **GizmoRing** ?

GizmoRing ist ein Spiel für junge Kinder, damit sie lernen, die Maus oder das Trackpad verwenden können.



Abbildung 2: Die Schnittstelle des Programms hat als Hintergrund das Schloss Neuschwanstein. Sobald die Maus bewegt, ein magischer Ring um den Zeiger erscheint und eine Lupe zeigt das vergrößerte Bild um den Mauszeiger.

Das Spiel ist eine magische Ring auf dem Bildschirm zu gehen und entdecken Sie die versteckten Bilder darin. Darüber hinaus können die Eltern das Spiel durch das Hinzufügen von Bildern ihrer Wahl anpassen.

2 Verwendung des Programms.

Das Spiel besteht aus bewegen den Ring um den Cursor auf dem Bildschirm. Dies stellt zwei Probleme für ein kleines Kind:

- Ziehen Sie die Maus, ohne hinzusehen. Diese Maus ist oft viel größer als seine Hand.
- Suchen, während der Bewegung der Maus auf dem Bildschirm 2 Orte von Interesse: der Ring und das Bild der Lupe.

Wenn der Cursor ein verborgenes Bild trägt, dreht sich der Mauszeiger in eine Krone, wie im linken Bild der Figur [3] gezeigt. Sie müssen dann nach links mit der Maus klicken, um zu sehen das verborgene Bild erscheinen. Das verborgene Bild erscheint in der Linse, wie im rechten Bild der Abbildung [3] gezeig.



Abbildung 3: Auf der linken Seite ist der Zeiger nicht über ein verstecktes Bild. Auf der rechten Seite ist der Zeiger über ein verstecktes Bild.



Abbildung 4: Je nach Schwierigkeitsgrad des Spiels das verborgene Bild wird durch eine einfache Mouseover enthüllt (**Level 0**) oder indem Sie die linke Maustaste gedrückt (voir figure[3]) (**Level 1**).

2.1 Voreinstellungen

Wenn Sie lassen Sie das Feld nicht markiert **Nach updates am start**, Sie können immer noch überprüfen Sie die verfügbaren Updates mit der Tastenkombination **Ctrl+;** oder durch menu **Hilfe**→**Nach updates suchen**.

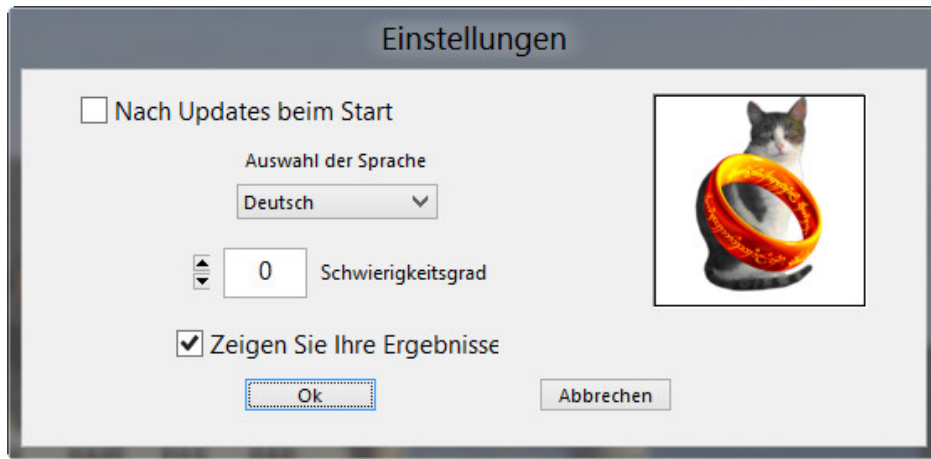


Abbildung 5: Die Präferenzen können Sie die Sprache der Benutzeroberfläche und Dokumentation, der Schwierigkeitsgrad des Spiels wählen und die Ergebnisse anzuzeigen. Sie können auch wählen, um für die Aktualisierung bei jedem Programmstart zu überprüfen.

Die Wahl der Sprache können Sie die Sprache der Benutzeroberfläche und Dokumentation gesetzt:

- Automatik: die Sprache des gewählten Systems.
- Englisch: ausgewählte Englisch egal System Sprache.
- Französisch: ausgewählte Französisch egal System Sprache.
- Deutsch: ausgewählte Deutsch egal System Sprache.

Schließlich können Sie die Umgebung des Spiels:

- Schwierigkeitsgrad: **0** nur über das Bild fliegen mit dem Mauszeiger zu entdecken. Schwierigkeitsgrad: **1** einfach auf das Bild, um herauszufinden, klicken Sie auf.
- Zeigen Sie Ihre Ergebnisse: eine Meldung die Anzahl der Bilder und entdecken Bilder wird angezeigt (siehe Abbildung [6]).

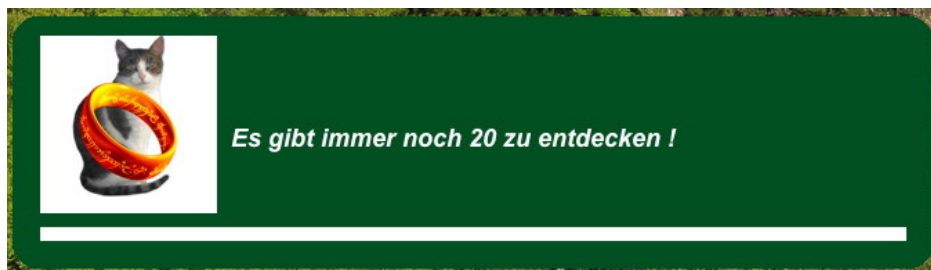


Abbildung 6: Ergebnis anzeigen. Dieses Feld zeigt, wie viele Bilder noch unentdeckt sind und wie viele Bilder wurden gefunden.

2.2 Das Spiel wieder beginnen.

Mit dem Menüpunkt **Ablage**→**Neues Spiel** oder die Tastenkombination **Ctrl+N**.

3 Anpassen des Programms.

Sie können das Programm durch das Hinzufügen von Bildern, so dass bestimmte Bilder unsichtbar oder löschen Sie einige Bilder anpassen. Darüber hinaus können Sie Verändern der Position der Bilder.

3.1 Verändern der Position der Bilder.

Mit dem Menüpunkt **Werkzeuge**→**Alle Bilder anzeigen** oder die Tastenkombination **Ctrl+S**, können Sie alle Bilder zeigen. Sie können ihre Position per *Drag and Drop* zu ändern. Sobald diese Änderungen fertig, mit dem menu **Werkzeuge**→**Ausblenden alle Bilder** oder die Tastenkombination **Ctrl+S**, Sie können in den Spiel Modus zurück gehen. Die neuen Positionen werden automatisch gespeichert.

3.2 Hinzufügen von Bildern.

Mit dem Menüpunkt **Werkzeuge**→**Ein Bild Einfügen** oder die Tastenkombination **Ctrl+P**, können Sie ein neues Bild zufügen. Zunächst fragt das Programm, um ein Bild auszuwählen, dann, wenn sie gewählt wird, bietet es ändern, um die quadratischen Format Bilder des Spiels passen (siehe Abbildung [7]).

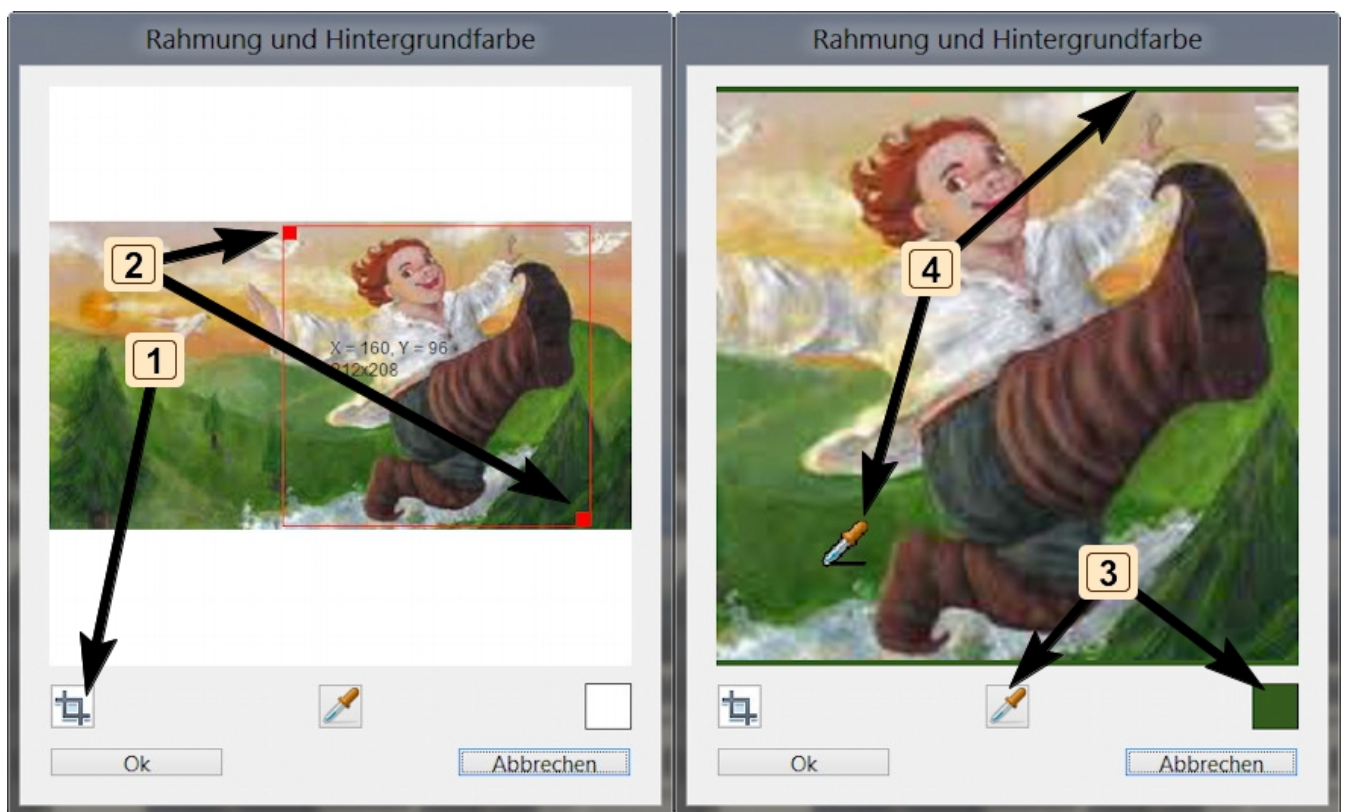


Abbildung 7: In diesem Dialog können Sie das Bild zuschneiden (**Taste 1 Zum Starten / Stoppen Zuschneiden**) durch Verschieben der Enden der Auswahl (**Marker 2**). Dieser Dialog erlaubt Ihnen auch, die Farbe der eckigen Kanten des Bildes zu wählen, oder indem Sie eine Farbe im Bild (**Marker 3 zeigt auf der Pipette**), entweder durch Auswahl einer beliebigen Farbe (**Marker 3 zeigen das Quadrat**).

Wenn der Dialog beendet ist, können Sie die Position Ihres Bildes, das in der Mitte des Bildschirms durch Drag and Drop vorgestellt werden. Typ **Ctrl+S** Ihr neues Bild zu speichern.

3.3 Ändern der Sichtbarkeit oder Löschen von Bildern.

Mit dem Menüpunkt **Werkzeuge**→**Liste der Abbildungen** oder die Tastenkombination **Ctrl+L**, Sie können die Anzeige Ihrer Bilder kontrollieren (siehe Abbildung[8]).

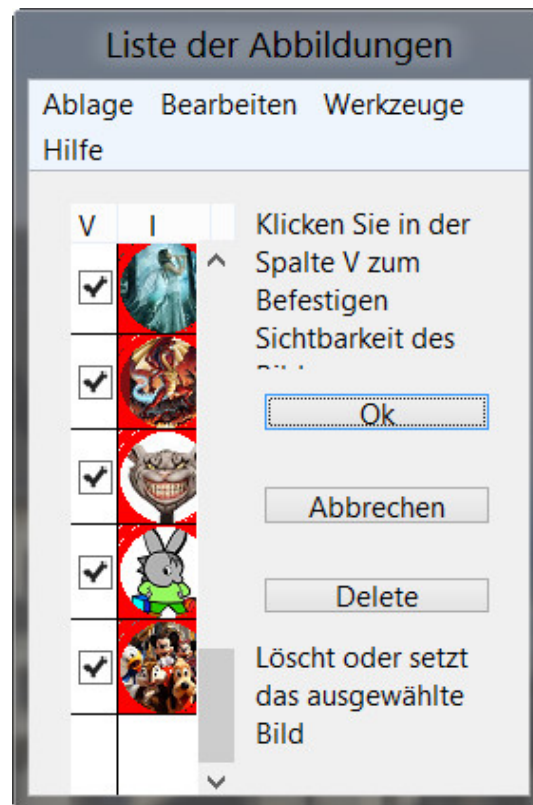


Abbildung 8: Mit diesem Dialog können Sie die Sichtbarkeit von Bildern. Es ist auch möglich, die Bilder, die Sie hinzufügen, löschen. Sie tun nicht möglich, die ursprünglichen Bilder des Programms zu löschen, können Sie nur auf die Sichtbarkeit spielen.

3.4 Technische Einzelheit.

Die Voreinstellungsdatei **MacPrefsGizmoRing.txt** es ist im Ordner:

`/Home/YourUserName/Gizmotique/`

Es ist auch in diesem Ordner eine Binärdatei **NotBuildInData** das enthält Ihre Bilder hinzugefügt.