

Harald Desalla

# Zehnfingertrainer 4.0 Dokumentation



Web: www.desalla.at Mail: info@desalla.at Fa. Harald Desalla, A-9900 Lienz, Salurner Straße 1, Osttirol

© 2010 Lehrmittel Desalla Version 4.0 Alle Rechte vorbehalten Druck: Firma Harald Desalla, Lienz

# Inhalt

1. Einführung4
2. Der Zehnfingertrainer-Was kann das Programm?4
2.1 Grundfunktionen4
2.2 Zusatzfunktionen5
3. Unterschiede, Verbesserungen zur früheren Version7
4. Bedienung – Schritt für Schritt
4.1 Programmstart7
4.2 Trainermenü8
4.3 Starten einer Übung9
4.4 Das Ergebnisformular11
4.5 Das Ergebnisformular mit Statistik12
4.6 Spieler wechseln 12
4.7 Eigene Texte erstellen12
4.8 Arbeitsblätter drucken13
4.9 Weitere Zusatzfunktionen im Menü "Hilfe" 14
5. Der "Admin-Mode"
5.1 Optionen15
5.2 Die Benutzerverwaltung16
5.3 Der Schüler-Lehrermodus17
5.4 Lizenzierung
6. Informationen für den Netzwerk-Administrator
6.1 Installation Windows Server19
6.2 Installation Linux Fileserver19
6.3 Notizen

# 1. Einführung



- Ziel: "Blind" schreiben mit Blick zum Bildschirm
- "Zehnfingertrick": Jedem Finger wird ein Tier zugeordnet und diesem wiederum eine Farbe. Die "Tiere" übernehmen das Zehnfingerschreiben.



Beim Schreiben befinden sich alle Tiere in ihrem Stall (Grundstellung). Wenn ein Tier zum Schreiben eines Buchstaben oder Zeichens seinen Stall verlassen muss, kehrt es sofort wieder dorthin zurück (siehe Handbuch).

# 2. Der Zehnfingertrainer - Was kann das Programm?

#### 2.1 Grundfunktionen

Das Programm bietet vier verschiedene Übungsgrundfunktionen, mit denen vordefinierte und auch frei erstellte Übungstexte geübt werden können.

#### Maus-Trainer leicht:

Der Spieler lernt die Zuordnung der Figuren bzw. Farben zum jeweiligen Finger. Eine **Figur** bzw. **Farbe** wird in der Handfläche angezeigt. Der Spieler klickt in den Kreis oberhalb des entsprechenden Fingers.

# Maus-Trainer leichtTastatur-Trainer leichtMaus-Trainer FigurenFarbtastatur / FigurenMaus-Trainer FarbenFarbtastatur / FarbenMaus-Trainer schwerTastatur-Trainer schwerFarbtastaturWeiße TastaturWeiße TastaturGedächtnis

#### Maus-Trainer schwer:

Der Spieler lernt die Zuordnung der Buchstaben

und Ziffern zum jeweiligen Finger. Ein **Buchstabe** oder eine **Ziffer/**ein **Zeichen** wird angezeigt. Der Spieler klickt in den Kreis oberhalb des entsprechenden Fingers. Als Hilfestellung wird je nach Schwierigkeitsgrad eine Farbtastatur oder weiße Tastatur angezeigt.

Die Großschreibung wird beim Maus-Trainer nicht berücksichtigt.

#### Tastatur-Trainer leicht:

Der Spieler schreibt **nach Einnehmen der Grundstellung** den angezeigten Text mit zehn Fingern. Als Hilfestellung dient die Farbtastatur mit **rot** umrahmten aktuellen Tasten und die Figur bzw. Farbe oberhalb des jeweiligen Fingers.

#### Tastatur-Trainer schwer:

Der Spieler schreibt den angezeigten Text mit zehn Fingern, mit der weißen Tastatur als Hilfe oder überhaupt ohne Hilfestellung (Gedächtnis).

#### 2.2 Zusatzfunktionen

#### Beachte:

Einige Zusatzfunktionen können nur im Administrationsmodus aufgerufen werden. Diese Funktionen sind in dieser Dokumentation mit "Admin-Mode" gekennzeichnet.

Um in den "Admin Mode" zu gelangen, muss nach dem Starten des 10-Finger-Trainers beim Anmeldefenster die Schaltfläche "Admin Login" ausgewählt werden.

Danach wird das Hauptmenü geladen mit dem zusätzlichen Menüpunkt "Administration" im Programm-Menü (Menüleiste).

#### Texte Bearbeiten:

Menü: Bearbeiten



Mit dem Menüpunkt "Texte bearbeiten" können eigene Übungstexte und Übungstextgruppen erstellt, gelöscht und umbenannt werden. Im Hauptmenü können diese dann ausgewählt werden.

Beachte: Im Menüpunkt Administration (*Admin-Mode*) → Optionen kann diese Funktion für Schüler/innen deaktiviert werden.

#### Liedanimation:

Menü: Hilfe, Liedanimation

Die Liedanimation ist eine mit "Flash" animierte Datei zum Vertiefen der Figurenzuordnung, die als weitere Hilfestellung zum Erlernen des Zehnfingersystems dient.

#### Farbzuordnung:

#### Menü: Hilfe, Farbzuordnung

Die Farbzuordnungstabelle dient als Merkhilfe für die Zuordnung der Figuren und Farben zu den Fingern.

#### Optionen:

#### Menü: Administration (Admin-Mode), Optionen

Damit kann der Zehnfingertrainer den eigenen Bedürfnissen angepasst werden. Details finden Sie unter dem Punkt "Bedienung, Schritt für Schritt".

#### Benutzerverwaltung :

#### Menü: Administration (Admin-Mode), Benutzerverwaltung

Mit Hilfe der Benutzerverwaltung werden alle angelegten Benutzer verwaltet. Es können einzelne Benutzer angelegt und gelöscht, die Benutzerbilder geändert und auch die gespeicherten Ergebnisse der Benutzer gelöscht werden.

#### Meine Ergebnisse:

#### Hauptmenü, Ergebnisse aktueller Text

Mit dieser Funktion können die gespeicherten Ergebnisse des angemeldeten Benutzers angezeigt, exportiert und auch gedruckt werden.

Es werden die letzten hundert Übungsergebnisse gespeichert.

#### Arbeitsblätter drucken (nur bei Schullizenz möglich):

#### Menü: Datei, Arbeitsblätter drucken

Damit kann man die elf Arbeitsblätter und das Deckblatt drucken.

#### Schüler/Lehrer Modus (nur bei Schullizenz möglich):

Menü: Administration (Admin-Mode), Schüler/Lehrer Modus

Der Schüler/Lehrermodus ermöglicht es der Lehrperson, die von den Schülern auszuführende Übung zentral vorzugeben und sich auch die Ergebnisse der Schüler anzeigen zu lassen.

**Voraussetzung:** Das Programm muss im Netzwerkmodus konfiguriert sein. Weitere Informationen finden Sie unter "Informationen für den Netzwerkadministrator".

# 3. Unterschiede, Verbesserungen zur früheren Version

Bei der Entwicklung des Programms wurde auf eine besonders kindgerechte Darstellung und einfache Bedienung geachtet.

#### Hier die wesentlichen Unterschiede im Überblick:

- Benutzerverwaltung: Der Trainer wird personalisiert, die Fehler werden beim Ergebnis in roter Farbe angezeigt, die Ergebnisse der Übungen werden gespeichert und die Spieler können Ihre Leistungen vergleichen (Highscore).
- Vollbildmodus: Die wichtigsten Komponenten des Programms werden im Vollbildmodus angezeigt.
- Netzwerkfähigkeit: Das Programm kann von einem Netzwerkshare aufgerufen werden und muss nicht mehr auf jedem PC installiert werden.
   Voraussetzung: Das Net Framework 2.0 muss auf jedem PC installiert sein (standardmäßig bei Windows Vista und Windows 7).
- Verbesserter Schüler/Lehrer Modus

# 4. Bedienung - Schritt für Schritt

#### 4.1 Programmstart

Anklicken des Zehnfingertrainericons auf dem Desktop oder im Startmenü.

Beim ersten Start wird zuerst der Name des Spielers eingegeben. Anschließend auf "Weiter" klicken.

Namen anlegen	 	0 2	0.0	1. 10			
Mein Name:							
Mein Nume.				_			_
Harald					Abbrechen	Weiter	
						· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	

Namen anlegen

Nun wird ein Symbol für den Spieler gewählt. Einfach ein Tier aussuchen, dann auf "OK" klicken.

Mein Symbol		×
Das Symbol für	Harald:	
erring .	N.S.	ОК
	rite. And	Zurück
X		
A iii)		

Symbolauswahl

Jetzt erscheint das Anmeldefenster. Hier stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

**Neuen Namen eingeben:** Damit kann ein weiterer Spielername angelegt werden. Dies funktioniert gleich wie beim ersten Spieler.

Mein Bild ändern: Damit kann der Spieler das ihm zugewiesene Symbol ändern.

**Meine letzte Übung starten:** Dies ist die Schnellstartfunktion. Damit wird die letzte vom Spieler durchgeführte Übung direkt gestartet.

**Trainermenü:** Damit kommt man ins Hauptmenü, wo Textgruppen und Texte ausgewählt und die Übungen gestartet werden können.

Admin Login: Das Programm wird im Administrations- Modus gestartet. Nur in diesem Modus ist es möglich, das Programm zu konfigurieren, die Benutzerverwaltung oder den Schüler/Lehrermodus zu starten.

Anmeldung	
Wähle deinen Namen:	
ter	Ausgewählt: He eld
	Neuen Namen eingeben
	Mein Bild ändern
	Meine letzte Übung
	starten
	Trainermenü
	Admin Login Beenden

Beenden: Beendet das Programm.

Anmeldefenster

#### 4.2 Trainermenü:

Den Menüpunkt "Trainermenü" im Anmeldefenster drücken. Es erscheint das Hauptmenü.

#### Gliederung des Hauptmenüs:

In der Menüleiste finden Sie die Punkte "Datei", "Bearbeiten" und "Hilfe" mit den jeweiligen Funktionen.

Im **rosa** Bereich werden die Übungstextgruppe und der Übungstext ausgewählt. Vorgegebene Übungstexte sind mit einem gelben, selbst erstellte mit einem orangen Symbol in der Übungstextliste dargestellt.

Im **orangen** Bereich werden die Daten des Spielers angezeigt. Hier kann man auch die Ergebnisse des angemeldeten Spielers aufrufen oder zu einem anderen Spieler wechseln.

Im blauen Bereich kann der "Maus-Trainer leicht" gestartet werden.
Im grünen Bereich kann der "Maus-Trainer schwer" gestartet werden.
Im grauen Feld kann der "Tastatur-Trainer leicht" gestartet werden.
Im gelben Feld kann der "Tastatur-Trainer schwer" gestartet werden.
Die Darstellung in Farbfeldern erleichtert dem Lehrer das Ansagen und dem Kind das Finden der durchzuführenden Übung.



Hauptmenü

#### 4.3 Starten einer Übung:

Zuerst wird im rosa Feld eine der Übungstextgruppen ausgewählt (Punkt 1), danach der gewünschte Übungstext (Punkt 2).

Im unteren Teil des Feldes erscheint nun die gewählte Textgruppe, der aktuelle Text wird in den passenden Farben angezeigt.

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann die Option "Mix-Text" ausgewählt werden. Damit werden die Zeichen des Textes durcheinander gemischt.

Nach dem Klick auf die gewünschte Schaltfläche im blauen, grünen, grauen oder gelben Bereich wird die Übung gestartet.

#### **Beispiel Maus-Trainer leicht:**

In der Handfläche wird die Figur oder Farbe des rot umrandeten Buchstabens angezeigt.

Der Spieler klickt in den Kreis oberhalb des passenden Fingers, in diesem Fall in den Kreis oberhalb des rechten Ringfingers.



Maus-Trainer leicht

#### Maus-Trainer schwer:

Es wird nur mehr der **rot** umrandete Buchstabe angezeigt. Der Spieler klickt wieder in den Kreis oberhalb des passenden Fingers.

#### Tastatur-Trainer:

Der Spieler schreibt den angezeigten Text mit der Tastatur. Je nach Schwierigkeitsgrad werden mehr oder weniger Hilfestellungen angeboten.



Tastatur-Trainer leicht, Figuren

Schaltflächen des Formulars

- Neustart  $\rightarrow$  Startet die Übung noch einmal
- Menü → Beendet die Übung und zeigt das Hauptmenü an.

#### 4.4 Das Ergebnisformular:

Nach Beendigung der Übung erscheint das Ergebnisformular.

Folgende Informationen können daraus entnommen werden:

Oberer Teil

- Die erreichten Punkte
- Die erreichten Anschläge pro Minute (Standardmäßig werden pro Fehlanschlag 25 Anschläge abgezogen.)
- Die benötigte Zeit
- Fehleranzahl
- Gesamtanschläge→Gesamtanzahl der getippten Zeichen der Übung
- Abzüglich Anschläge → Pro Fehler werden 25 Anschläge abgezogen (kann bei den Optionen geändert werden)
- Anschläge netto →Ist die Differenz zwischen den Gesamtanschlägen und abgezogenen Anschlägen der Fehler

Mittlerer Teil

- Dein bestes Ergebnis bisher  $\rightarrow$  Zeigt den persönlichen Rekord der Übung
- Highscore → Zeigt das beste Resultat aller Spieler dieser Übung und auch den Namen des Führenden.

Unterer Teil

• Im Textfeld "Kontrolle" sieht man, was wirklich geschrieben wurde. Die Fehler sind rot geschrieben. Ein Leerzeichen an der falschen Stelle wird mit einem Unterstrich ("\_") dargestellt. Der Smiley mit Begleittext zeigt dem Spieler, ob das Programm mit der gebrachten Leistung zufrieden war oder nicht.

					X
Die Übun	g ist be	eendet	!		
Punkte:	172	Fehlero	ınzahlı	1	Noch einmall
ApM:	0	Gesamt	anschläge:	22	
Zeit	153 s	Abzügli Anschlö	ich Anschläge: ide netto:	25	Menii
	-0,00	, moone		- 3	Mienu
Dein bestes	s Ergebnis	bisher:	172		lation-neuer Rekord!
	Hi	ghscore	172	von	Harald
Kontrolle					
Ohne Fleiß kein	_Preis!				$\bigcirc$
				Haral	d, das hast du gut gemacht!

Ergebnisformular

Schaltflächen des Formulars

- Noch einmal! → Startet die Übung noch einmal
- Menü  $\rightarrow$  Beendet die Übung und zeigt das Hauptmenü an.

#### 4.5 Das Ergebnisformular mit Statistik

#### Ergebnisformular des einzelnen Spielers:

Dieses findet man im Hauptmenü unter der Schaltfläche "Meine Ergebnisse". Hier werden die letzten 100 Ergebnisse des Spielers gespeichert. Diese können zur Dokumentation der Leistungen auch exportiert oder gedruckt werden.

#### Ergebnisformular des aktuellen Übungstextes:

Dieses findet man im Hauptmenü unter Menü Datei→ Ergebnisse aktueller Text. Hier werden die Spielstände aller Benutzer und die Highscores aller Übungen angezeigt. Auch diese können zur Dokumentation der Leistungen exportiert oder gedruckt werden.

Statistik	x
Harald's Ergebnisse	
Datum   Text   Übung   Zeit [s]   Punk.   Fehl.   ApM	
10.07.000 1156101 (ST 1057) 0.07.000 1156101 (ST 1057) 0.07.000 1156101 (ST 1057) 0.07.000 1151122 (ST 1057) 0.07.000 1151122 (ST 1057) 0.07.000 11511405 (S	
Egebrisse exponteren Egebrisse ducken Egebrisse läschen OK	

Statistik	1.2		I THE PLANE OF THE	
01 Reihen (ab Mittellinie)\0	1.Im	Stall kl.	(Grundstellung)'s Ergebnisse	
HIGHSCORES DER ÜBUNGEN				~
[Har1]				
Tastatur-Irainer Figuren	241	Punkte		
Tastatur-Trainer Farben	202	Punkte		
[Otto Hintertupfinger]				
Tastatur-Trainer Weiße Tastatur	190	Punkte		E .
[Barbara]				
Tastatur-Trainer Gedächtnis	224	Punkte		
[Carmen]				
Robil	01	Funkte		
Maug-Trainer leicht Farben	88	Punkte		
[Lois]				
Maus-Trainer schwer Farbtastatur	89	Punkte		
[Martha]				
Maus-Trainer schwer Weiße Tastatur	91	Punkte		
[L1D1] Maus-Trainer schwar Gedächtnis		Punkte		
huus-riuiner senner veduciteins	00	FUILOU		
HIGHSCORES DER BENUTZER				
[Hari]	241	Descharter		
[andi]	241	FullkCe		
Tastatur-Trainer Figuren;	212	Punkte		
[Barbara]				
Tastatur-Trainer Figuren:	223	Punkte		*
Ergebnisse exportieren Ergebnisse drucken		Ergebnisse lösi	chen	ОК

Statistikformular Spieler

Statistikformular Übungstext

Schaltflächen des Formulars

- Ergebnisse exportieren → Exportiert die Ergebnisse in eine Excel CSV –Datei
- Ergebnisse drucken  $\rightarrow$  Druckt die Ergebnisse aus
- $OK \rightarrow$  Schließt das Formular

#### 4.6 Spieler wechseln

Um einen anderen Spieler anzumelden, kann im Hauptmenü die Schaltfläche "wechseln…" gedrückt werden. Damit wird wieder das Anmeldeformular geöffnet (Punkt 4.1 Programmstart)

#### 4.7 Eigene Texte erstellen

Unter Menü → Bearbeiten → Texte bearbeiten können Spieler eigene Textgruppen sowie eigene Texte erstellen oder aus der Zwischenablage (z. B. Diktat-Text aus einer anderen Datei) einfügen.



Folgende Funktionen stehen Standardbenutzern (Schülerinnen und Schülern) zur Verfügung:

• Neuen Text erstellen → Schaltfläche "Neu". Im Textfeld "Aktueller Text" kann nun ein neuer Text erstellt oder aus der Zwischenablage eingefügt werden.

- Ein neuer Text kann mit der Schaltfläche → "Speichern unter" in eine der verfügbaren Gruppen gespeichert werden.
- Die Änderung eines bestehenden Textes kann Mithilfe der Schaltfläche → "Speichern" endgültig gespeichert werden.
- Text drucken → Schaltfläche "Drucken"

Folgende Zusatzfunktionen stehen Administratoren zur Verfügung:

- Text / Gruppe löschen → Bei den verfügbaren Texten und Gruppen das gewünschte Element anklicken und anschließend auf die Schaltfläche "Text / Gruppe löschen" klicken.
- Text / Gruppe umbenennen → Bei den verfügbaren Texten und Gruppen das gewünschte Element doppelt anklicken. Der Text kann so geändert werden.
- Text verschieben → Bei den verfügbaren Texten und Gruppen das gewünschte Element anklicken, anschließend die Schaltfläche " Text in Gruppe verschieben" *drücken*. Im nächsten Fenster kann nun die Gruppe und der Textname ausgewählt werden. Mit der Schaltfläche "Verschieben" wird der Text verschoben.
- Neue Übungstextgruppe → Schaltfläche "Neue Übungstextgruppe" anklicken und im folgenden Formular den Namen der Übungstextgruppe eingeben, anschließend "OK" drücken.

Um zum Hauptmenü zu gelangen, ist die Schaltfläche "Nun üben" zu drücken.



#### 4.8 Arbeitsblätter drucken (nur mit Schullizenz möglich)

Mit dieser Funktion kann man das Deckblatt und alle Arbeitsblätter ausdrucken. Einfach die gewünschten Arbeitsblätter auswählen (durch Klick auf das Kontrollkästchen unterhalb des/der gewünschten Arbeitsblattes/Arbeitsblätter) und anschließend die Schaltfläche "Drucken" betätigen.

Die Schaltfläche "Alle auswählen" wählt alle Arbeitsblätter zum Drucken aus. Die Schaltfläche "Beenden" schließt dieses Fenster.

📸 Arbeitsblätter Druc	k		-	
	Arbeitsblatt 1	Arbeitsblatt 2	Arbeitsblatt 3	Alle auswählen Drucken
Druck	Druck	Druck	Druck	
	Arbeitsblatt 5	Arbeitsblatt 6 1234567890 Ao Bb Co Dd Ee Ff Gg Hn II Jj Kk Li Mm Nn Oo Pp Ququ Kr Sa Th Uu Vr Ww Xx Yy Zz 8 17 * ; ; ;	Arbeitsblatt 7 1 2 8 4 8 8 7 8 8 0 Aa Bb Co Dd Ee Pf Gg Hh II Jj Kk Li Mm No Oo Pp Qugu R7 86 TI Uu V Ww Xx Yy Zz 8 1 7 * ; ; ;	
Druck	Druck	Druck	Druck	
Arbeitsblatt 8	Arbeitsblatt 9	Arbeitsblatt 10a	Arbeitsblatt 10b	
Druck		Druck	Druck	Beenden

Arbeitsblätter ausdrucken

#### 4.9 Weitere Zusatzfunktionen im Menü "Hilfe"

**Liedanimation:** Die Liedanimation ist eine mit "Flash" animierte Datei, die als weitere Hilfestellung zum Erlernen des Zehnfingersystems dient.

**Farbzuordnung:** Merkhilfe für die Zuordnung der Figuren bzw. Farben zu den Fingern.

Anschluss-Lizenzen bestellen: Der Link führt auf die Homepage von Lehrmittel Desalla, auf der Schülerzusatzlizenzen bestellt werden können.

Zehn-Finger-Trainer Hilfe: Die Zehnfingertrainerhilfe wird angezeigt.

**Online Update:** Falls die Online-Update-Funktion aktiviert wurde, kann hier nach Programmupdates gesucht werden.

Info: Hier finden Sie Informationen zur Programmversion, Anzahl der Lizenzen etc.

## 5. Der "Admin-Mode"

Im Administrationsmodus lässt sich der Zehnfingertrainer konfigurieren und warten.

Um in den "Admin Mode" zu gelangen, muss nach dem Starten des 10-Finger-Trainers beim Anmeldefenster die Schaltfläche "Admin Login" ausgewählt werden. Danach wird das Hauptmenü geladen mit einem zusätzlichen Menüpunkt "Administration" im Programm-Menü (Menüleiste). Darin befinden sich folgende Menüpunkte:

Darin befinden sich folgende Menüpunkte:

- Optionen
- Benutzerverwaltung
- Schüler / Lehrermodus
- Lizenz

#### 5.1 Optionen

#### **Bereich Trainer Optionen:**

Falls mehrere Figurenschemas installiert sind (z.B. Tiere und Zwerge), kann unter *"Figurendarstellung"* das gewünschte Schema gewählt werden.

Mit *"Trennlinie anzeigen"* kann die Tastatur-Trennlinie zwischen rechter und linker Seite beim Tastatur- und Maustrainer aus- bzw. eingeschaltet werden.

Die Einstellung *"Caps Lock Warnung anzeigen"* bewirkt, dass eine Meldung erscheint, wenn irrtümlich die Feststelltaste gedrückt wurde.

Mit "Abschlag pro Fehler (Anschläge)" kann die Höhe der abzuziehenden Anschläge eingestellt werden, die bei einem Fehler von der Gesamtanschlagszahl abgezogen werden.

Beispiel: Der Spieler schafft 100 Anschläge in 60 Sekunden. Leider hat er aber einen Fehler gemacht. Somit werden ihm 25 Anschläge abgezogen und er erreicht einen Anschlag-pro-Minute-Wert von 75 Anschlägen.

#### Bereich Speicherorte:

Unter "*Speicherorte für Übungstexte*" wird festgelegt, wo die eigenen Übungstexte abgelegt werden.

Ist die Einstellung "*Nur für mich*" aktiviert, werden der Texte-Ordner und auch die Ergebnisse im Profil des angemeldeten Benutzers gespeichert. Andere Windows-Benutzer haben dann keinen Zugriff auf diese Texte und können auch die erzielten Ergebnisse nicht sehen.

Ist die Einstellung "*Für alle Benutzer des PCs*" aktiviert, werden die Übungstexte und Ergebnisse in einem allgemeinen Pfad gespeichert. Dies ist die Voreinstellung. Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn die Leistungen der verschiedenen Benutzer des PCs verglichen werden sollen.

Mit der Option "Oder Pfad angeben" kann der Ort, wo sich die Übungstexte befinden, selbst ausgewählt werden. Dies ist vor allem bei Installationen im Netzwerk erforderlich. Alle Benutzer im Netzwerk können somit auf dieselben Übungstexte zugreifen und ihre Leistungen vergleichen.

Greifen mehrere PCs auf dieselbe Serverinstallation zu, ist "Netzwerkbetrieb" zu aktivieren, damit bei allen PCs die am Server definierten Einstellungen verwendet werden können.

Unter *"Einstellungen speichern für"* wird festgelegt, wo die Zehnfingertrainer Einstellungen abgespeichert werden sollen.

Auch hier gibt es wieder die Einstellungen "*Nur für mich"* oder "*Für alle Benutzer des PCs"* (Vgl. Einstellungen für Speicherorte). Zusätzlich gibt es die Einstellung *"Außerhalb des Übungstextpfades"*. Bei dieser Einstellung werden die Einstellungen des Trainers eine Ebene oberhalb des Übungstextpfades abgelegt. Dies ist bei Netzwerkinstallationen notwendig.

Mit der Schaltfläche "Speicherorte anzeigen" kann kontrolliert werden, wo der Zehnfingertrainer seine Einstellungen und Daten ablegt.

#### **Bereich Benutzer Verwaltung:**

Mit "Passwort für Admin Mode" kann ein Kennwort definiert werden um den Administrationsmodus vor unerlaubten Zugriffen zu schützen.

Damit Benutzer eigene Texte erstellen können, muss ein Haken bei "Benutzer können Texte erstellen" gesetzt sein (=Standardeinstellung).

Durch einen Haken bei "Bei Anmeldefenster Namen anlegen ermöglichen" können die einzelnen Benutzer ihren Namen beim Anmeldefenster eingeben und dadurch einen neuen Benutzer erstellen (Standardeinstellung). Falls diese Option deaktiviert ist, können die Benutzer nur im Admin-Mode in der Benutzerverwaltung angelegt werden.

Trainer Optionen	Speicherorte	Benutzer Verwaltung
Figurendarstellung	Speicherort für Übungstexte	Passwort für Admin Mode
Tiere -	🔘 Nur für mich	
	<ul> <li>Für alle Benutzer des PC's</li> <li>Oder Pfad angeben:</li> </ul>	wiederholen
Trennlinie anzeigen		
		Benutzer können Texte erstellen
Caps Lock Warnung anzeigen	Netzwerkbetrieb	✓ Bei Anmeldefenster Namen
	Einstellungen speichern für	anlegen ermöglichen
Abschlag pro Fehler (Anschläge)	Außerhalb des Übungstextepfades 🔻	
25 🔹	Speicherorte anzeigen	Abbruch Speichem



#### 5.2 Die Benutzerverwaltung

Benutzer Verwaltung	ner-Schreiben
Wähle einen Namen:	
( )	Wähle einen Namen:
J B	Neu
<b>%</b>	Bild ändern
Harald	Löschen
	Ergebnisse löschen
	Alle Benutzer
	Löschen
	Highscores löschen
	Ergebnisse löschen
	Beenden

Benutzer Verwaltung

In der Benutzerverwaltung können Namen (Benutzer) angelegt, gelöscht, Symbole von Benutzern geändert und Ergebnisse bzw. Highscores gelöscht werden.

#### Bereich "Wähle einen Namen:"

Zuerst muss im linken Listenfeld ein Name angeklickt werden.

- "Neu"→ Damit kann ein neuer Name (Benutzer) angelegt werden (einfach anklicken und den Anweisungen folgen).
- "Bild ändern" → Hier kann das Symbol des Benutzers geändert werden (einfach anklicken und den Anweisungen folgen).
- "Löschen" → Löscht den ausgewählten Benutzer und seine Ergebnisse
- "Ergebnisse löschen" → Löscht die Ergebnisse des ausgewählten Benutzers

#### Bereich "Alle Benutzer"

- "Löschen" → Löscht alle Benutzer und deren Ergebnisse! (ist bei Schulen am Anfang eines Schuljahres sinnvoll)
- "Highscores löschen" → Löscht die Bestmarken aller Übungen
- "Ergebnisse löschen" → Löscht die Ergebnisse (Statistik) der Benutzer

Die Schaltfläche "Beenden" schließt die Userverwaltung wieder.

#### 5.3 Der Schüler-Lehrermodus (nur bei Schullizenz)

#### Voraussetzung: Netzwerkinstallation & Konfiguration

Im Schüler-Lehrermodus kann die Lehrperson allen Schülern die durchzuführenden Übungen vorgeben.

#### So funktioniert es:

- Im Programm-Menü Administration → Schüler-/Lehrermodus anklicken
- Die Übungstextgruppe und den gewünschten Übungstext auswählen
- Die gewünschte Übung anklicken
- Die Schaltfläche "Alle den gewählten Text üben" anklicken

Nun sollten alle PCs in den Schülermodus wechseln. Damit kann der Schüler nur mehr die vorgegebene Übung durchführen.

Mit der Schaltfläche "Texteditor" können im Lehrer-Modus Übungstexte erstellt werden, die dann von den Schülern sofort geübt werden können.

Im Bereich "Ergebnisse anzeigen" können die Ergebnisse der Spieler kontrolliert werden, indem zuerst der Name im Listenfeld angeklickt und anschließend die Schaltfläche "Anzeigen" gedrückt wird.

Mit der Schaltfläche "Lehrermodus beenden" kann die Übungseinheit wieder beendet werden.

Wird die Schaltfläche "Zurück" gedrückt, so endet der Lehrermodus ebenfalls und das Hauptmenü wird wieder angezeigt.

🖮 Schüler- / Lehrermodus	×	Datei Bearbeiten Hilfe	
1. Wähle eine Übungstextgruppe:	3. Welche Übung?	Zehn-Finger	r-Schreiben
10 Übungssätze	Maus-Trainer leicht - Figuren	KINDER	
2. Wähle einen Übungstext:	Maus-Trainer leicht - Farben	AAA Contraction of the	
	Maus-Trainer schwer - Farbtastatur	MALL IL IT I AL	
	Maus-Trainer schwer - weiße Tastatur		Meine Daten
	Maus-Trainer schwer - Gedächtnis		
Satz 3 Satz 4	<ul> <li>Tastatur-Trainer leicht - Figuren</li> </ul>		Haraid
	Tastatur-Trainer leicht - Farben	Schuler/Lehrermodus	
	Tastatur-Trainer schwer - weiße Tastatur	Ölene atenten	Sec. Sec. Sec. Sec. Sec. Sec. Sec. Sec.
	<ul> <li>Tastatur-Trainer schwer - Gedächtnis</li> </ul>	Ubung starten	Meine Ergebnisse wechseln
	Mix-Text (Buchstabensuppe)		
Salzo Salzo	4. Lehrermodus starten / stoppen		
Carrier Carrier	Alle den gewählten Text üben		
Satz 7 Satz 8	Zurück		
	5 Ergebnisse anzeigen		
- Cont			
Aktueller Übungstext: Tex	teditor aktueller Text	Aktueller Ubungstext: 01. Im Stall kl. (Gaundstellung)	
Satz 7	Liste aktualisieren	6dkelaõ	
Ohne Fleiß kein Preis!			
	Ergebnisse gewählter Benutzer		
	gonalikoi boliattoi		



Programm im Schülermodus

#### 5.4 Lizenzierung

Der Punkt Lizenzierung wird verwendet, um die gespeicherten Lizenzdaten zu ändern. Dies kann erforderlich sein, wenn von der Testlizenz auf eine Einzellizenz oder von der Einzellizenz auf eine Schullizenz umgestellt wird. So wird die Lizenz installiert:

- Lizenzname und Lizenzschlüssel eingeben (unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung achten)
- Die Schaltfläche "Programm freischalten" anklicken
- Mit der Schaltfläche "OK" wird das Fenster wieder geschlossen

Zehn-Finger-Schre	Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT! Registrierung			
Bitte lizenzieren Sie dieses Programm! Somit wird dieses lästige Fenster nie wieder angezeigt. Vielen Dank für Ihr Verständnis.				
Falls Sie schon eir diesen hier unten	nen Lizenzcode erhalten haben (CD oder Internet), können Sie eingeben:			
Name:	ABCD			
Schlüssel:	20 - 111 - 222 - 333			
Programm freisc	chalten Cehrmittei Chalten Schlüssel anfordem OK			

Lizenzierungsfenster

## 6. Informationen für den Netzwerk-Administrator

Das Programm wurde in VB.Net geschrieben. Deshalb ist es notwendig, dass die .Net Runtime auf allen PCs, auf denen der Zehnfingertrainer laufen soll, installiert ist. Bei Windows Vista und Windows 7 ist dies standardmäßig der Fall.

Unter Windows XP muss die Runtime ggf. nachinstalliert werden (auf der Installations-CD: dotnetfx.exe installieren).

#### 6.1 Installation Windows Server

- Das Programm in einem freigegebenen Ordner installieren
- Das Programm am Server starten und im Admin-Mode die Optionen aufrufen
- Unter Speicherorte den Pfad für die Übungstexte angeben (ein freigegebener Ordner, wo alle Schüler Schreibberechtigung haben)
- Die Checkbox Netzwerkbetrieb aktivieren
- Bei Einstellungen "Speichern für" "Außerhalb des Übungstextpfades" auswählen
- Optional ein Kennwort für den Admin-Mode erstellen
- Schaltfläche "Speichern" drücken
- Nun muss auf jedem PC ein Link auf die "Zehnfingertrainer.exe", welche sich im Programmverzeichnis / Server befindet, erstellt werden.

#### 6.2 Installation Linux Fileserver

- Das Programm von einem Windows PC aus in einem freigegebenen Ordner installieren
- Das Programm am PC starten und im Admin-Mode die Optionen aufrufen
- Unter Speicherorte den Pfad für die Übungstexte angeben (ein freigegebener Ordner, wo alle Schüler Schreibberechtigung haben)
- Die Checkbox Netzwerkbetrieb aktivieren
- Bei Einstellungen "Speichern für" "Außerhalb des Übungstextpfades" auswählen
- Optional ein Kennwort für den Admin-Mode erstellen
- Schaltfläche "Speichern" drücken
- Nun muss auf jedem PC ein Link auf die "Zehnfingertrainer.exe", welche sich im Programmverzeichnis / Server befindet, erstellt werden

#### WICHTIGER HINWEIS:

Unter Umständen gibt es unter Windows XP Probleme beim Start von .Net Anwendungen von einem Serverlaufwerk aus. Hier sollte statt der Zehnfingertrainer.exe die XPNetworkStart.bat auf allen PCs verlinkt werden. Dieses Patch File kopiert die Zehnfingertrainer.exe und die Network.ini auf den PC und startet die Zehnfingertrainer.exe danach. Damit die Zehnfingertrainer.exe weiß, wo sich der Rest des Programms befindet, ist es notwendig, die "network.ini", welche sich ebenfalls im Programmverzeichnis befindet, wie folgt anzupassen:

[AppPath]

Path=X:\PROGRAMMPFAD

X = Netzwerklaufwerkbuchstabe Programmpfad = Programmpfad des Zehnfingertrainers Die Angabe kann auch über UNC gemacht werden:

#### Path=\\SERVER\FREIGABE\PROGRAMMPFAD

#### Bei Fragen zur Installation stehen wir selbstverständlich gerne zur Verfügung:

Mail: <u>info@desalla.at</u> Web: <u>www.desalla.at</u>

#### NOTIZEN: