

漢字、  
読めますか。

(Kanji, yomemasu ka?)

Manual de instrucciones

v1.6

# IMPORTANTE

(Más adelante será necesario reiniciar, por lo que se recomienda guardar el trabajo sin terminar)

Para el correcto funcionamiento del programa es necesario que el idioma para programas no Unicode sea el japonés. Para configurar esto, accede al Panel de Control > Reloj y región > Región > Selecciona la pestaña de Administrativo > Cambiar configuración regional del sistema > Selecciona Japonés (Japón) > Aceptar

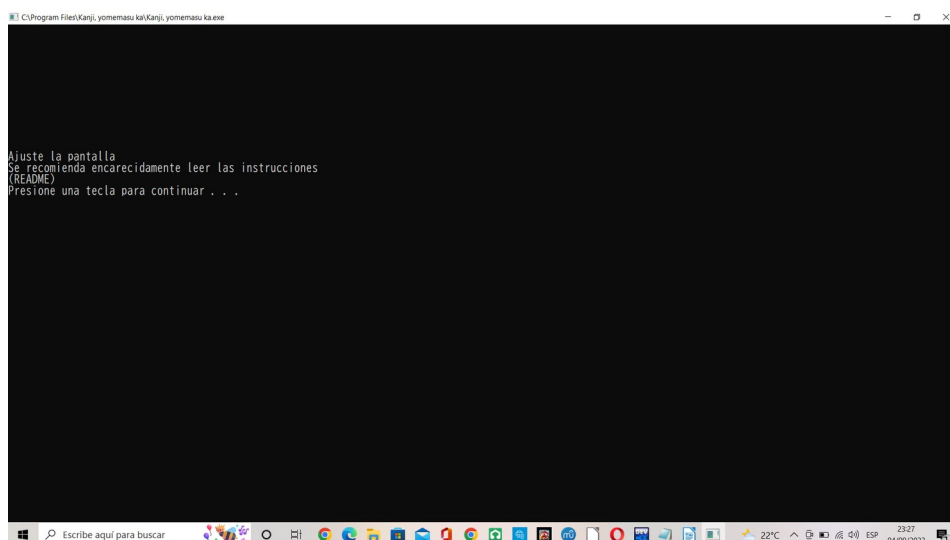
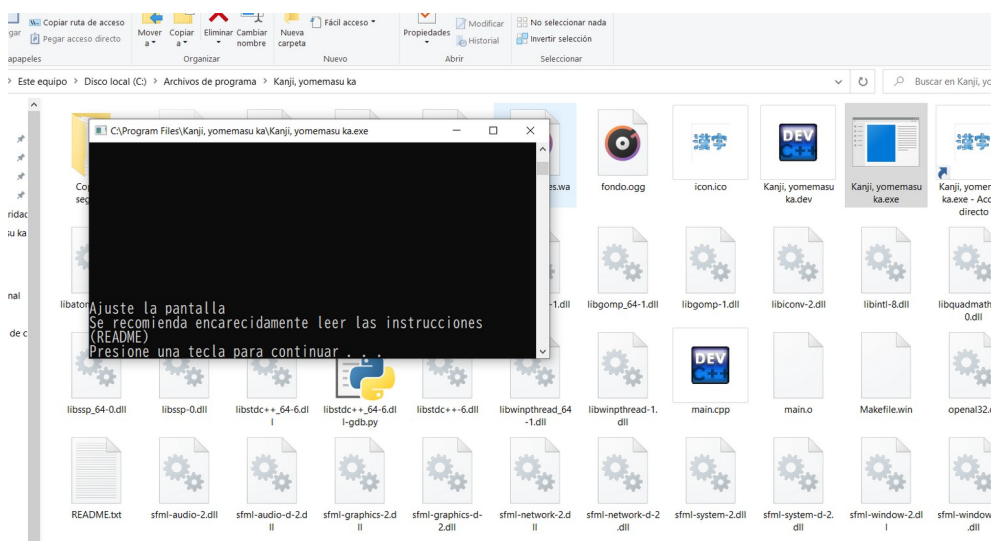
Una vez dado al botón de Aceptar, es necesario reiniciar. Al volver a encender el ordenador el programa funcionará correctamente.

Para acceder al Panel de Control se debe mantener pulsado la tecla Windows (usualmente se encuentra a la izquierda del teclado, cerca de Ctrl, Fn y Alt) y pulsar la tecla "s".

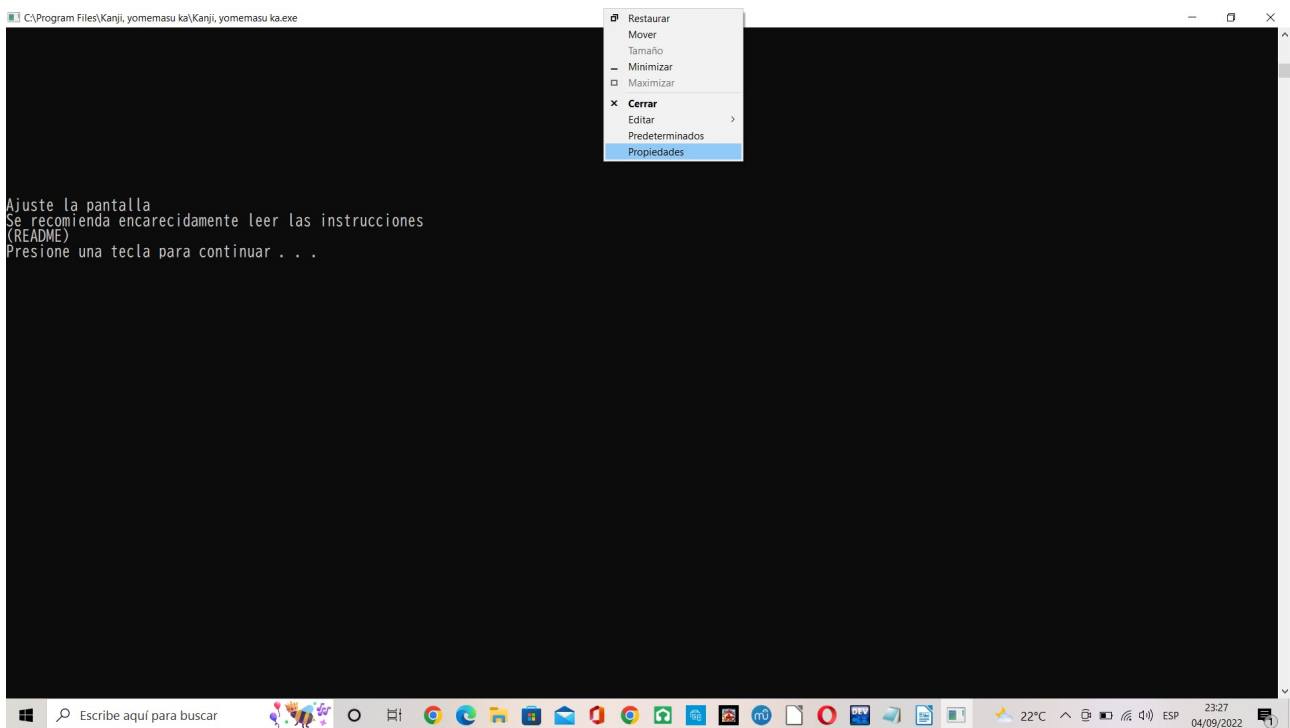
Esto abrirá la búsqueda del ordenador, donde hay que escribir "panel de control" y pulsar la tecla "enter". Esto abrirá el Panel de Control automáticamente.

## Ajustar pantalla:

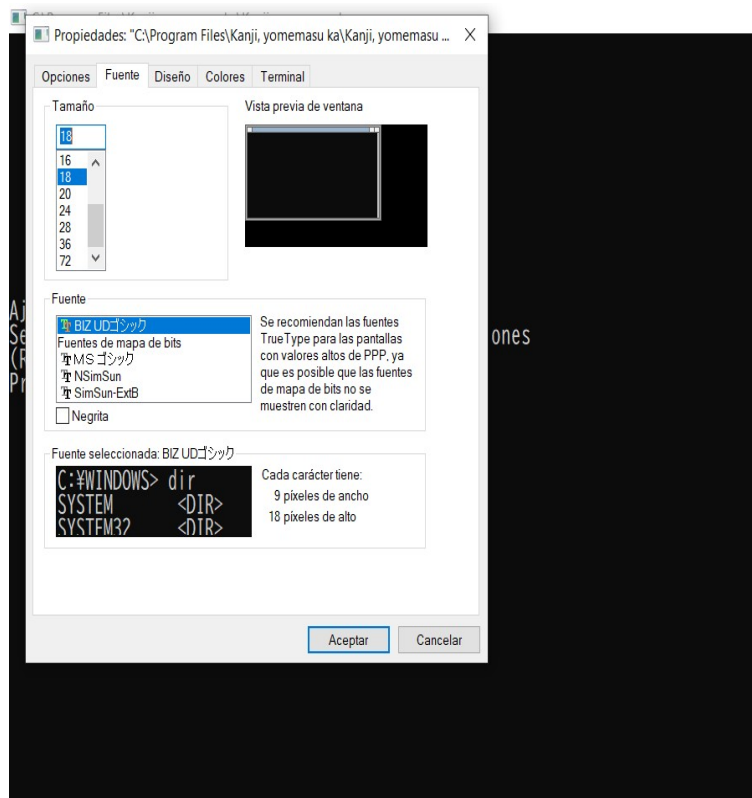
Primero, se recomienda maximizar la ventana (cuadrado situado al lado de la X de cerrar)



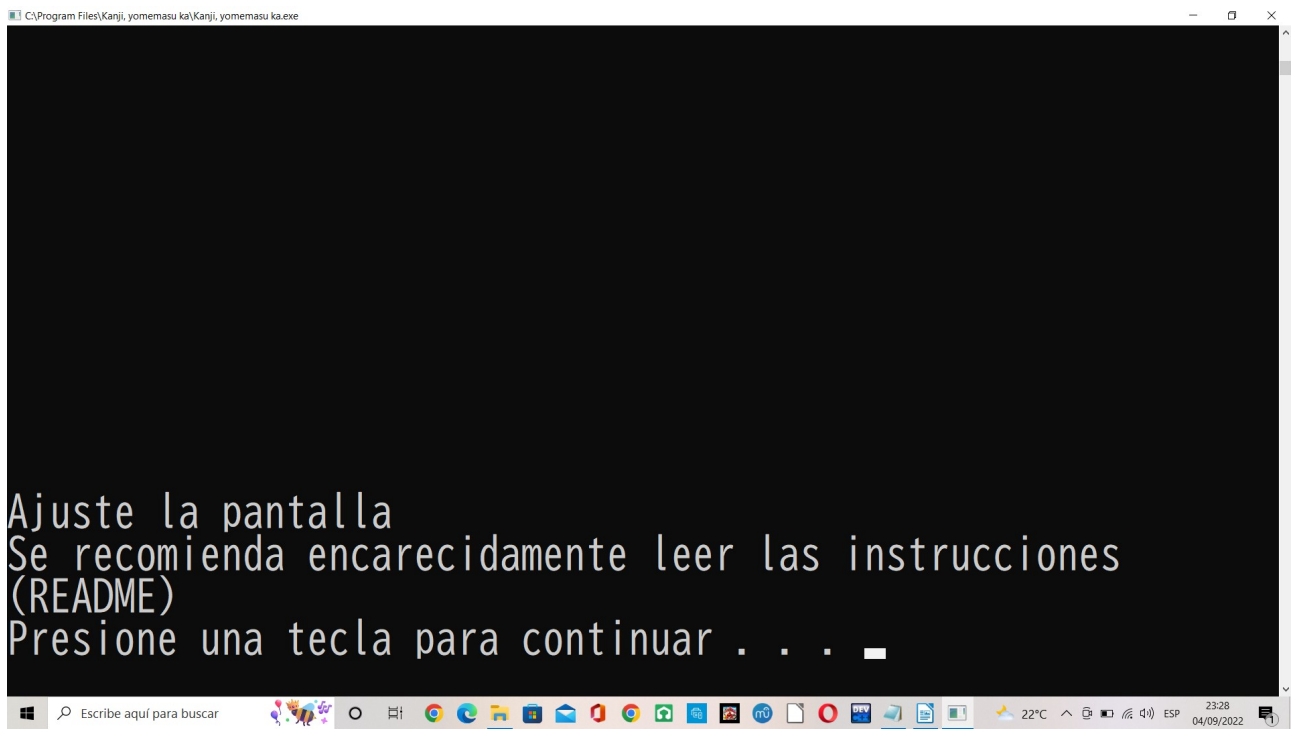
Una vez maximizado, hacer clic derecho al lado del nombre del programa (franja blanca superior) y abrir las propiedades



Una vez abierto, ir a la pestaña de Fuentes



En tamaño se recomienda introducir 50, y le damos a aceptar. Si nos aparece en Fuente seleccionado Fuentes de mapa de bits, seleccionamos el tamaño más grande. El resultado debe ser el siguiente:



Si no aparece el texto, puede intentar mover la barra de desplazamiento (scrollbar) o simplemente cerrar y volver a abrir el programa

## Cómo jugar:

Kanji, yomemasu ka? es un programa para aprender las lecturas de diversas palabras del idioma nipón, en el cual debemos escribir las lecturas de las palabras que se indiquen en pantalla. En la versión actual, se encuentran un total de 4 modalidades de juego:

### 1. Clásico:

La modalidad clásica consta de 5 palabras, cuya forma de leer debemos de escribir, teniendo para ello un total de 5 intentos. Si no lo logramos, se nos dirá cual es la lectura de dicha palabra. Por cada palabra acertada obtendremos un punto, y por cada error, un fallo.

### 2. Infinito:

En la modalidad infinita, la cantidad de palabras no está limitada, aunque puede llegar a un final: cada palabra acertada proporciona un punto, y si no se acierta, resta 3 puntos. La modalidad termina cuando tus puntos lleguen a 0. Empezamos con 9 puntos, y cada palabra solo tiene 1 intento.

### 3. Clásico por zonas:

Igual que la modalidad clásica, pero podremos centrarnos en un sólo grupo de 10 palabras de manera que solo nos preguntarán por ellas. De esta manera aprenderemos mejor.

### 4. Infinito por zonas:

Igual que la modalidad infinita y con la idea de las zonas, pero con grupos de 50 palabras.

## 9. Cerrar programa:

Como dice su nombre, cierra el programa. Otra manera de cerrar el programa (aparte de la X), es escribir como respuesta "finalizar", lo que cerrará el programa en medio de otra modalidad.

(Bonus, modalidad 69: muestra la lista de palabras con sus lecturas)

## Romaji utilizado:

La forma de escribir en romaji puede variar entre individuos. Las características del romaji de este programa son las siguientes:

し se escribe shi, no si

ち se escribe chi, no ti

づ se escribe dzu, no du ni zu

ろう se escribe rou, no ro-

ちょ se escribe cho, no chyo o tyo

しょ se escribe sho, no shyo ni syo

げんいん se escribe genin, no gen'in (sé que esto no es lo correcto pero es lo que hay)