

Buzzer Bedienungsanleitung

Bedienung der Buzzer

Empfänger

Um den Empfänger zu verwenden, muss dieser mit dem USB-Kabel an einen Computer angeschlossen werden.

Buzzer Verwenden

Die Buzzer müssen zum Verwenden am Kippschalter angeschaltet werden.

Buzzer Laden

Die Buzzer müssen über den USB C Port geladen werden. Wenn der Buzzer angesteckt ist, zeigt die LED den Ladestand (ROT = lädt, BLAU = vollgeladen). Wenn möglich nur mit dem beiliegenden Netzteil laden (Maximal 5V 1A Ladestrom).

Bedienung der App

Allgemein

Die App besteht aus mehreren Unterprogrammen. Diese können mit dem Ausklapp-Menü auf der linken Seite ausgewählt werden. Dort befinden sich auch (unten links im Eck im ausgeklappten Seitenmenü) die allgemeinen Einstellungen, mit denen der Ausgabebildschirm und die Zahl der verwendeten Buzzer eingestellt werden kann.

Außerdem kann hier der native Key Listener aktiviert oder deaktiviert werden. Ist diese Option aktiviert verwendet die App in manchen Unterprogrammen die Tasteneingaben der Tastatur, obwohl die Anwendung nicht ausgewählt ist. So kann zum Beispiel eine PowerPoint gestartet und gesteuert werden und gleichzeitig die App bedient (mehr dazu in den Kapiteln Score Board Programm und Quiz Overlay). Diese Einstellung kann per Tastenkombination aus und an geschaltet werden (Tastenkombination: Steuerung + Alt + Hochsteltaste + K)

In der App befindet sich unten eine Leiste mit einer virtuellen Repräsentation der Buzzer. Mit dieser kann durch Klicken ein Buzzer drücken simuliert werden. Des Weiteren befindet sich in dieser Leiste ganz unten rechts im Eck der App ein Button. Die Buzzer werden in der App zu bestimmten Zeiten blockiert (Angezeigt durch einen satteren Farbton der virtuellen Repräsentationen der Buzzer). Diese Blockierung kann mit diesem Button unten rechts zu jeder Zeit aufgehoben werden.

Zusätzlich zeigt die Schrift auf dem Button unten rechts an, ob das Programm einen angesteckten Empfänger erkannt hat („kids“ bedeutet das Programm hat den Empfänger erkannt, „searching“ bedeutet es hat keinen Empfänger erkannt)

Quiztime Programm

Mit dem Programm kann die Quiztime Show gemacht werden

Einstellung Button

Öffnet die Einstellungen des Quiztime Programms. Siehe einrichten für mehr Informationen.

Anzeigen Button

Zeigt/Versteckt das Ausgabefenster (Taste zum Anzeigen: A, Taste zum Verstecken: V oder ESCAPE)

Falsch Button

Falls ein Buzzer gedrückt ist, wird angezeigt, dass der Buzzer der aktuell am Zug ist (größerer Quader im Ausgabefenster) eine falsche Antwort gegeben hat (Quader wird kleiner und matt). Außerdem wird, falls ein weiterer Buzzer gedrückt ist, angezeigt dass dieser nun am Zug ist. (Taste: F)

Richtig Button

Falls ein Buzzer am Zug ist (gedrückt wurde und noch keine falsche Antwort gegeben hat) wird angezeigt dass dieser die Richtige Antwort gegeben hat. (Taste: R)

Nächste Frage Eingabefeld

In diesem Feld kann eine beliebige Zahl eingegeben werden, welche dann die nächste Frage ist.

Nächste Frage Button

Setzt den Status alle Buzzer zurück und zeigt die nächste Frage an. (Taste: N)

Score Board Programm

Mit dem Programm kann ein Ergebnis angezeigt und mithilfe der Buzzer verändert werden.

Wenn der native Key Listener in den Einstellungen aktiviert ist, nutzt das Quizoverlay Programm Tastatureingaben, auch wenn das Programm nicht fokussiert (ausgewählt / sichtbar) ist.

Anzeigen Button

Zeigt das Ausgabefenster (Taste zum Anzeigen: A)

Verstecken Button

Versteckt das Ausgabefenster (Taste zum Verstecken: V oder ESCAPE)

Einstellungen Button

Öffnet die Einstellungen für das Score Board Programm. Siehe Einrichten für mehr Informationen.

Eingabe Felder

Damit kann der Score beliebig manipuliert werden.

Instant Button Programm

Mit dem Programm können die Buzzer dazu verwendet werden Sounds abzuspielen.

In dem Fenster können die drei Audiodateien ausgewählt werden (.wav Dateien)

Mouse Clicker Programm

Mit dem Programm könne durch die Buzzer Mausklicks simuliert werden.

Key Presser Programm

Mit dem Programm können durch die Buzzer Tasten drücke simuliert werden.

Quizoverlay

Mit dem Programm können die Buzzer für eine Quizshow verwendet werden wobei das Ausgabefensters dieses Programms über einer PowerPoint liegen kann.

Wenn der native Key Listener in den Einstellungen aktiviert ist, nutzt das Quizoverlay Programm Tastatureingaben, auch wenn das Programm nicht fokussiert (ausgewählt / sichtbar) ist.

Einstellung Button

Öffnet die Einstellungen des Quiztime Programms.

Anzeigen Button

Zeigt/Versteckt das Ausgabefenster (Taste zum Anzeigen: A, Taste zum Verstecken: V oder ESCAPE)

Falsch Button

Falls ein Buzzer gedrückt ist, wird angezeigt, dass der Buzzer der aktuell am Zug ist (größerer Quader im Ausgabefenster) eine falsche Antwort gegeben hat (Quader wird kleiner und matt). Außerdem wird, falls ein weiterer Buzzer gedrückt ist, angezeigt dass dieser nun am Zug ist. (Taste: F)

Richtig Button

Falls ein Buzzer am Zug ist (gedrückt wurde und noch keine falsche Antwort gegeben hat) wird angezeigt dass dieser die Richtige Antwort gegeben hat. (Taste: R)

Nächste Frage Eingabefeld

In diesem Feld kann eine beliebige Zahl eingegeben werden, welche dann die nächste Frage ist.

Nächste Frage Button

Setzt den Status alle Buzzer zurück und zeigt die nächste Frage an. (Taste: N)

Einrichtung der App

Quiztime

Bei der Quiztime App können in den Einstellungen folgende Dinge verändert werden. Zwischen den verschiedenen Seiten der Einstellungen kann am oberen Rand der Einstellungen hin und her gewechselt werden.

Auf den Seiten können folgende Dinge eingestellt werden:

Bilder:

Hier kann ein Hintergrundbild und Icons für die virtuellen Repräsentationen der Buzzer ausgewählt werden, indem man auf die Buttons auf der rechten Seite drückt. Die Icons der Teams werden angezeigt, wenn ein Buzzer noch nicht gedrückt wurde oder eine Frage richtig beantwortet wurde.

Es werden .jpg und .png Dateien unterstützt.

Schriftart:

Hier kann zum einen die Schriftart, Farbe und Dicke der Hauptschrift eingestellt werden. Dies beinhaltet Titel, Frage und Richtig-Schriftzug, zum anderen die der Zahlen, die beim Drücken der Buzzer angezeigt werden.

Wichtig: Um Schriftarten zu verwenden müssen diese für alle Nutzer installiert werden. Die kann nach der normalen Installation der Schriftart im Ordner „C:\User\<Benutzername>\AppData\Local\Microsoft\Windows\Fonts“ durch Rechtsklicken auf die Datei und dann „Für alle Nutzer Installieren“ gemacht werden. Der Ordner AppData ist versteckt, um ihn zu sehen muss im Explorer unter „Ansicht“ der Haken bei „Ausgeblendete Elemente“ gesetzt werden.

Audio:

Hier können Audiodateien für die verschiedenen Aktionen ausgewählt werden. Es werden nur .wav Dateien unterstützt.

Lichtsteuerung

Hier kann ausgewählt werden welcher Exekutor-Button am Lichtpult (Work Light Shark) durch die jeweilige Aktion gedrückt wird.

Fernbedienung

Hier können die Aktionen für die Fernbedienung ausgewählt werden.

Scoreboard

Allgemein:

Hier kann die Schriftart festgelegt werden (Wenn die Schriftart nicht gefunden wird obwohl sie installiert ist den Punkt Schriftarten unter Einrichtung -> Quiztime lesen), der Ton wenn ein Punkt erzielt wird (Buzzer gedrückt, nur .wav Dateien) und die Namen der Teams.

Images

Hier können Icons für die einzelnen Teams ausgewählt werden. Diese sind dann auf dem Scoreboard im Hintergrund sichtbar.

Lichtsteuerung

Hier kann ausgewählt werden welcher Exekutor-Button am Lichtpult (Work Light Shark) durch die jeweilige Aktion gedrückt wird.

Fernbedienung

Hier können die Aktionen für die Fernbedienung ausgewählt werden.