

# Lernen mit Smiley

## Inhaltsverzeichnis

Was ist "Lernen mit Smiley"?	2
Kurzbeschreibung der Abenteuergeschichte:	2
Technologies	2
Erläuterung der Menüs	2
1. Spiel Starten	2
2. Übersicht	2
3. Belohnungsteil	3
4. Protokoll	3
5. Spielfigur wählen	3
6. Schwierigkeitsstufe wählen	3
7. Spielstandoptionen	3
1. Sicherungsdatei erstellen	3
2. Spielstand mit Sicherungsdatei überschreiben	3
3. Spielstand Umbenennen	3
4. Spielstand mit anderem Spielstand überschreiben	3
5. Spielstand löschen	4
6. Spielstand bearbeiten	4
7. Zum Hauptmenü	4
8. Hilfe	4
9. Programm beenden	4
3. Hinzufügen eigener Wortdatei	4
Wörterdiktat	4
Artikel	5
FAQ - Die häufigsten gestellten Fragen	6
1. Was Bereuter der Fehler "Memory access valuation" beim Starten des Lernprogramms	6
2. Wo sind die Spielstandsdateien gespeichert?	6
3. Wie lange hast du etwa am Lernprogramm programmiert?	7
4. Was ist mit der Warnmeldung "kleine Datenverluste" beim Beenden des Lernprogramms während einer Aufgabe gemeint.	7
5. Meine Kinder haben das Programm durchgespielt und sind jetzt an der Oberstufe. Wie kann ich das Lernprogramm deinstallieren?	7

## Was ist "Lernen mit Smiley"?

Lernen mit Smiley ist ein Lernprogramm für Primarschüler der 3. - 5. Klasse. Es gibt 20 Aufgaben (darunter auch einige Spiele als kleine Belohnung), die je nach gewählter Schwierigkeitsstufe den entsprechenden Schulstoff mit Spass wiederholen. Man kann zwischen vier Schwierigkeitsstufen auswählen. Die Aufgaben sind aus dem Bereich Mathematik, Deutsch und ein wenig M&U (Grundwissen) aus meinem Schulstoff der 3. – 5. Primarklasse. Die Spielidee ist, dass man meine Abenteuergeschichte durchspielt und so die einzelnen Aufgaben nacheinander lösen muss.

## Kurzbeschreibung der Abenteuergeschichte:

Am Anfang wird man von einem fliegenartigen Feind in eine weit entfernte Höhle entführt. Um wieder zu seinem Haus zu kommen, muss man bei allen Smileys, die den Weg versperren, eine Aufgabe lösen. Der Weg führt durch Höhlen und schöne, verschneite Berglandschaften. Wenn man 19 Aufgaben gelöst hat sieht man zwar sein Haus schon, muss aber vor dem Hineingehen gegen seinen Feind kämpfen, was eine ziemlich knifflige Sache ist. Wenn man keine Lust hat, die Geschichte durchzuspielen oder man sie schon durchgespielt hat, kann man auch alle Aufgabe in der Übersicht anwählen und einzeln lösen. Zum Spielbegin gibst du deinen Namen ein. Alle Spielstände werden unter deinem Namen gespeichert und du kannst so jederzeit bei dem letzten Ort weiterfahren. Um zu schauen, was man schon alles gemacht hat, kann man in einem schön gestalteten und nach Datum geordneten Protokoll alle wichtigen Daten zu den gelösten Aufgaben nachschauen.

## Technologies

Programmiert: Blitz Basic 2D

Design: Gimp, ZoomBrowser EX, Paint und selbst programmierte Bildbearbeitungsprogramme

Setup + Uninstall + Updater: NSIS

Was ist Blitz Basic genau?

Blitz Basic ist eine Basic ähnliche Programmiersprache die sehr viele Befehle besitzt. Die grossen Vorteile dieser Programmiersprache sind:

- Kompatibilität mit allem Windows Computern.
- Läuft ohne Zusatzprogramm, da Dos schon auf jedem Windows Computer ist.
- Es gibt eigentlich keine Sicherheitsmeldungen.

## Erläuterung der Menüs

### Hauptmenü:

Im Hauptmenü sind die wichtigsten Programmfunktionen aufgelistet:

#### 1. Spiel Starten

Durch diesen Button wird die eigentliche Spielgeschichte fortgesetzt. Nach jeder gelösten Aufgabe kann übrigens auch wieder zum Hauptmenü zurückgekehrt werden.

#### 2. Übersicht

In der Übersicht können alle Aufgabe, auch die, die im eigentlichen Spiel noch nicht vorgekommen sind, gespielt werden (Ausnahme letzte Aufgabe).

Die in der Übersicht gelösten Aufgaben sind gleichwertig, wie die im eigentlichen Spiel - beides ergibt auch exakt die gleiche Anzahl Belohnungsmünzen. Der einzigen Unterschied ist, dass die, über die Übersicht gelösten Aufgaben keinen Einfluss auf die Spielhandlungen haben.

### **3. Belohnungsteil**

Im Belohnungsteil werden die Kinder durch die in den Aufgaben gesammelten Belohnungsmünzen mit Games belohnt (vorausgesetzt dieser Teil wurde bei der Installation installiert oder durch eine Erwachsene Person unter Spielstandoptionen/Spielstand bearbeiten, deaktiviert)

Die Games sind als einziger Teil meines Lernprogramms nicht von mir aber da alle open source sind, habe ich die meisten so abgeändert, dass man nicht allzu lange gamen kann und schon sehr schnell seine Belohnungsmünzen wieder verliert. Trotzdem wäre ich Ihnen dankbar, wenn Sie sich ein bisschen achten, dass ihr Kind nicht trotzdem zu lange spielt. Hier will ich aber nochmals sagen, dass der Belohnungsteil nur ein sehr kleiner Teil meines Lernprogramms ist und die Hauptsache wirklich das Lernen mit den Aufgaben ist. Übrigens den Quellcode und Programmierer der Spiele finden Sie im Ordner Games\...

### **4. Protokoll**

Im Protokoll werden zur jeder gelösten Aufgabe die wichtigsten Daten wie z.B. Punktiert, Zeit usw. protokolliert. Das Protokoll kann für allerlei verwendet werden. Beispielsweise können Sie damit ihr Kind ein bisschen kontrollieren.

### **5. Spielfigur wählen**

Es können zwischen diversen Spielfiguren ausgewählt werden.  
Durch diesen Menüpunkt kann man jederzeit eine andere Spielfigur wählen.

### **6. Schwierigkeitsstufe wählen**

Je nach Leistungsniveau kann eine andere Schwierigkeitsstufe gewählt werden. Einige Aufgaben werden dann am eingestellten Leistungsniveau angepasst.

Schwierigkeitsstufe 1 (3. Klasse)  
Schwierigkeitsstufe 2 (4. Klasse)  
Schwierigkeitsstufe 3 (4-5. Klasse)  
Schwierigkeitsstufe 4 (5. Klasse)

### **7. Spielstandoptionen**

#### **1. Sicherungsdatei erstellen**

Erstellt eine Backup Datei des Spielstandes

#### **2. Spielstand mit Sicherungsdatei überschreiben**

Überschreibt den Spielstand mit der letzten Sicherungsdatei.

#### **3. Spielstand Umbenennen**

Ändert den Benutzernamen, der am Anfang eingegeben werden muss

#### **4. Spielstand mit anderem Spielstand überschreiben**

Überschreibt den Spielstand mit dem eines anderen Accounts.

### **5.Spielstand löschen**

Löscht den Spielstand mit allen Backup Daten

### **6. Spielstand bearbeiten**

Hier können Aufgaben übersprungen werden, Belohnungsmünzen verwaltet werden und der Gameteil De-oder Aktiviert werden.

Diese Funktionen sind aber mit einem Code geschützt, den absichtlich nur Erwachsene berechnen können. Dieser Teil ist also nur für Eltern gedacht!

Wenn sie aber zu ihrem Kind Vertrauen haben können Sie ihm den Code natürlich trotzdem verraten.

### **7.Zum Hauptmenü**

Durch diesen Button kehrt man wieder zum Hauptmenü zurück.

### **8. Hilfe**

Öffnet die jetzige PDF Datei

### **9. Programm beenden**

Mit "Programm beenden", beendet man mein Programm diese Option kann auch nach jeder Aufgabe ausgewählt werden.

## **3. Hinzufügen eigener Wortdatei**

Es gibt 2 Aufgaben, bei denen Sie die Möglichkeit haben, noch zusätzlich zu der bereits vorinstallierten Datei eigene zu importieren oder die vorinstallierte Datei abzuändern.

Ich empfehle Ihnen die Dateien nicht im Standardinstallationsordner "C:\Program Files\Lernen mit Smiley\Daten\..." zu erstellen oder bearbeiten, da Sie dort sonst nicht gespeichert werden können (Ausnahme wenn Sie den verwendeten Editor mit Administrator Berechtigungen ausführen, das für viele Anwender zu kompliziert ist). Gescheiter ist es der ganze Veränderungsvorgang in einem "normalen" Ordner wie z.B. auf dem Desktop zu machen und danach in den Programmordner zu kopieren (dieser Kopiervorgang benötigt natürlich auch Administratorenrecht. Im Gegensatz zum Speichern reicht es hier aber nur schon auf einem Konto mit Administratorrecht angemeldet zu sein. z.B. mit dem mein Lernprogramm installiert wurde.)

## **Wörterdiktat**

- 20 Zeilen mit je einem Wort
- Eine Zeile darf maximal 9 Zeichen haben - Sonst wird die Aufgabe unlösbar, da es in der Wötereingabefunktion eine Beschränkung von 9 Buchstaben hat.
- Datei darf leere Zwischenzeiten enthalten-Sie werden einfach ignoriert

- Datei darf beliebig viele Kommentare enthalten. Kommentare werden mit einem ; am Zeilenanfang gekennzeichnet. Kommentare werden wie leere Zeilen ignoriert. Übrigens: Es gibt kein spezieller Befehl für mehrere aufeinanderfolgende Kommentarzeilen. Es wird einfach jede mit einem ; gekennzeichnet.

**Beispiel:**

;Tiere

Vogel

Tiger

Katze

Hund

Biene

Hamster

Giraffe

Zebra

Hai

Otter

Biber

Fisch

Huhn

Kuh

Schaf

Schwein

Fuchs

Gans

Ente

Spinne

## Artikel

- beliebige Anzahl Zeilen Mit je einem Artikel
- Eine Zeile darf maximal 9 Zeichen haben - Sonst wird die Aufgabe unlösbar, da es in der Wörtereingabefunktion eine Beschränkung von 9 Buchstaben hat.
- Datei darf leere Zwischenzeiten enthalten-Sie werden einfach ignoriert
- Datei darf beliebig viele Kommentare enthalten. Kommentare werden mit einem ; am Zeilenanfang gekennzeichnet. Kommentare werden wie leere Zeilen ignoriert. Übrigens: Es gibt kein spezieller Befehl für mehrere aufeinanderfolgende Kommentarzeilen. Es wird einfach jede mit einem ; gekennzeichnet.

**Beispiel:**

;Artikeldatei mit 26 mittelschweren Wörtern

Akte (Schriftstück)=2

Ameise=2

Angel=1

Band (Buch)=2  
Bank (Sitzgelegenheit)=1  
  
Bank (Geldinstitut)=2  
Beere=2  
Bleistift=1  
Bund (Hosenbund)=1  
Butter=2  
Ecke=2  
Efeu=3  
Ekel (Abscheu)=1  
Dschungel=1  
Fahne=2  
Ferse=2  
Floh=2  
Flur (Korridor)=1  
Gefallen (Gefälligkeit)=1  
Giraffe=2  
Griess=1  
Kaffee=1  
Käfig=3  
Kamin=1  
Kartoffel=2  
Kino=3

## **FAQ - Die häufigsten gestellten Fragen.**

### **1. Was Bereuter der Fehler "Memory access valuation" beim Starten des Lernprogramms**

Gewisse Fehler sind mir bewusst, konnte sie aber wegen Gewissen Gründen noch nicht behebbbar. Dieser ist ein Solcher! Er hat mit der FTP Verbindung, die zum Spiegeln der Spielstände benötigt wird. Es hilft fast immer das Programm neu zu Starten. Falls dies nicht hilft, mich sofort per E-Mail unter der Adresse [nico@bosshome.ch](mailto:nico@bosshome.ch) kontaktieren!

Übrigens: die gleiche Fehlermeldung erscheint auch bei komisch benannten Spielständen, die dann infolge einer Codierung mit besetzten Zeichen nicht hochgeladen werden können und ebenso diesen Fehler verursachen. Da hilft dann oft neu installieren, da so den noch nicht gespiegelten Spielstand gelöscht wird. Auch hier gilt: Falls es nach einer Neuinstallation nicht geht mich kontaktieren.

Alle diese Fehler können Temporär, durch die Trennung der Internetverbindung behoben werden. Sonst ist dieser Fehler durch das Fehlen von Programmdateien wie z.B. Bilder zurückzuführen. In diesem Fall hilft es mein Lernprogramm neu zu installieren.

### **2. Wo sind die Spielstandsdateien gespeichert?**

Ganz normal im Programmordner. Wurde mein Programm aber im Ordner "C:\Program Files\..." installiert, kommt es auf einigen Betriebssystemen vor, Dass diese Dateien nicht sichtbar sind z.B. Bei Windows 7. In diesem Fall hilft auch das Einblenden von versteckten Dateien nichts. Die Daten werden dann nämlich mit einer speziellen Art Systemattrappe geschrieben.

### **3. Wie lange hast du etwa am Lernprogramm programmiert?**

Etwa 700 Stunden. Leider habe ich am Anfang keine Buchhaltung gemacht und auch sonst wüsste ich nicht genau wo zu zählen anzufangen, denn eigentlich ist mein Lernprogramm aus dem Zusammenschluss von einem Deutsch, Mathe und Zuhörübungsprogramm entstanden, die ich übrigens auch alle Selbst programmiert habe und mit denen ich wiederum BlitzBasic programmieren gelernt habe.

### **4. Was ist mit der Warnmeldung "kleine Datenverluste" beim Beenden des Lernprogramms während einer Aufgabe gemeint.**

Nichts Schlimmes. Nur dass man beim nächsten Spielen die Aufgabe nochmals wiederholen muss. Übrigens: auch abgebrochene Aufgaben werden im Protokoll vermerkt.

### **5. Meine Kinder haben das Programm durchgespielt und sind jetzt an der Oberstufe. Wie kann ich das Lernprogramm deinstallieren?**

Ich höre es zwar ungern, aber Deinstallation gehört ja leider auch dazu. Die folgende Anleitung gilt nur für die, die mein Lernprogramm mit einem Installer installiert haben, nicht aber für die, die mein Lernprogramm ohne Installation über das Zip-File heruntergeladen haben. Bei denen reicht es nämlich einfach das Zip-File(falls noch vorhanden) und den entzipten Ordner zu löschen.

1. Lernprogramm schliessen
2. Öffnen Sie die Systemsteuerung
3. Wählen Sie die Option "Programme und Funktionen" aus.
4. Wählen Sie "Lernen mit Smiley" aus der Liste aus und doppelklicken Sie darauf.
5. Wählen Sie die Option Deinstallieren und bestätigen Sie die Warnmeldung mit OK.
6. Warten Sie, bis die Deinstallation abgeschlossen ist und schliessen Sie das Fenster danach mit "Fertig".