

Handbuch

1. Inbetriebnahme

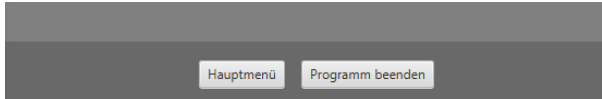
2. Hauptmenü

- es besteht die Wahlmöglichkeit zwischen drei verschiedenen Tools
- außerdem besteht die Möglichkeit, das Programm mithilfe eines Linksklicks auf die Schaltfläche „**Programm beenden**“ zu schließen
- da man sich bereits im Hauptmenü befindet, besitzt die Schaltfläche „**Hauptmenü**“ an dieser Stelle keine Funktionalität und ist ausgegraut

3. Code-Charts-Tool

Dieses Tool dient der Erfassung des Bereiches auf dem Bildschirm, auf den der Nutzer geschaut hat. Dabei wird ihm zunächst ein Bild für eine gewisse Zeit angezeigt. Anschließend wird dieses durch ein Raster ersetzt, welches den Bildschirm in gleich große Teile unterteilt, die jeweils eine Zeichenkette enthalten. Im Anschluss wird der Nutzer zur Eingabe der zuerst gesehenen Zeichenkette aufgefordert. Je nachdem, ob die eingegebene Zeichenkette tatsächlich angezeigt wurde, erhält der Nutzer eine entsprechende Meldung.

3.1 Willkommensfenster

- auch hier befinden sich am unteren Fensterrand die Schaltflächen „Hauptmenü“ und „**Programm beenden**“
 - mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Hauptmenü**“ gelangen Sie in das Hauptmenü zurück (vgl. Kapitel 2)
 - mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Programm beenden**“ schließen Sie das Programm
- 
- mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**START**“ beginnen Sie das Code-Charts-Experiment

3.2 Anzeige des Bildes

- Sie sehen ein Bild, welches eine gewisse Zeit lang dargestellt wird
- dieses Bild passt sich Ihrer Bildschirmgröße automatisch an, um Ihnen den größtmöglichen Komfort zu bieten
- nach der voreingestellten Zeit verschwindet das Bild automatisch und wird durch ein Raster ersetzt

3.3 Anzeige des Rasters

- direkt im Anschluss an die Darstellung des Bildes, wird Ihnen ein Raster präsentiert
- wenn Sie das Bild zuvor aufmerksam betrachtet haben, blicken Sie nun in ein bestimmtes Feld des Rasters
 - jedes Raster enthält eine Zeichenkette, die dieses Raster eindeutig identifiziert
 - bitte prägen Sie sich diese Zeichenkette gründlich ein
- ohne, dass Sie etwas tun müssen, verschwindet auch das Raster nach einer festgelegten Zeit wieder und wird durch ein Fenster mit einer Eingabezeile ersetzt

3.4 Anzeige des Eingabefensters

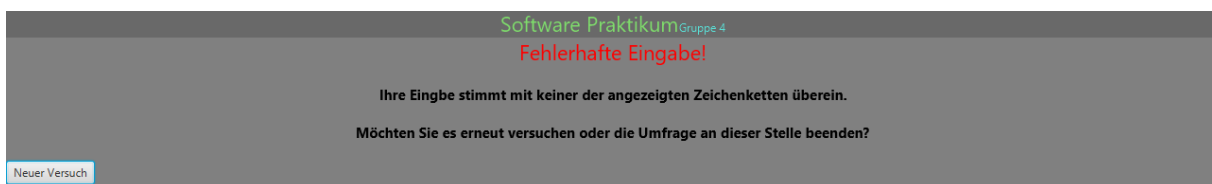
- direkt im Anschluss an die Darstellung des Rasters, wird Ihnen ein Fenster mit einer Eingabezeile und diversen Schaltflächen präsentiert
- vielleicht kommen Ihnen hier wieder die Schaltflächen „**Hauptmenü**“ und „**Programm beenden**“ bekannt vor
 - mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Hauptmenü**“ gelangen Sie in das Hauptmenü zurück (vgl. Kapitel 2)
 - mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Programm beenden**“ schließen Sie das Programm
- außerdem sehen Sie eine Eingabezeile im oberen Bereich des Fensters
 - geben Sie hier bitte die Zeichenkette ein, die Sie sich im vorherigen Schritt eingeprägt haben (**Achtung:** Eingabe von nur einer Zeichenkette auf einmal möglich!)
 - betätigen Sie die Schaltfläche „**Abschicken**“, um das Experiment abzuschließen und Ihre Eingaben an das Testzentrum zu übermitteln
 - die Übermittlung der Eingabe kann einige Zeit in Anspruch nehmen

3.5 Rückmeldung und Abschluss des Programmes

- nachdem die Übermittlung der Daten abgeschlossen wurde, erhalten Sie eine kurze Rückmeldung darüber, ob die Eingabe akzeptiert wurde oder nicht

3.5.1 Rückmeldung bei fehlerhafter Eingabe

- wurde die Eingabe nicht akzeptiert, haben Sie eine Zeichenkette eingegeben, die Ihnen nicht angezeigt wurde oder Sie haben versucht, mehrere Zeichenketten auf einmal einzugeben
 - Sie erhalten dann die Rückmeldung „**Fehlerhafte Eingabe!**“
 - Ihre Eingabe wurde in diesem Fall nicht gespeichert, Sie können das Experiment aber mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Neuer Versuch**“ erneut durchführen
 - außerdem werden Ihnen im unteren Fensterbereich wieder die zwei Schaltflächen „**Hauptmenü**“ und „**Programm beenden**“ angezeigt
 - mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Hauptmenü**“ gelangen Sie in das Hauptmenü zurück (vgl. Kapitel 2)
 - mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Programm beenden**“ schließen Sie das Programm



3.5.2 Rückmeldung bei korrekter Eingabe

- wurde die Eingabe akzeptiert, haben Sie eine korrekte Zeichenkette eingegeben
 - Sie erhalten dann die Rückmeldung „**Vielen Dank für Ihre Teilnahme!**“
 - Ihre Daten wurden erfolgreich an das Testzentrum übermittelt und gespeichert
 - außerdem werden Ihnen im unteren Fensterbereich wieder die zwei Schaltflächen „**Hauptmenü**“ und „**Programm beenden**“ angezeigt
 - mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Hauptmenü**“ gelangen Sie in das Hauptmenü zurück (vgl. Kapitel 2)
 - mit einem Linksklick auf die Schaltfläche „**Programm beenden**“ schließen Sie das Programm

Vielen Dank für Ihre Teilnahme!
Ihre Eingaben wurden gespeichert.
Möchten Sie zum Beginn des Tools zurückkehren oder die Umfrage beenden?

Fertig! 😊