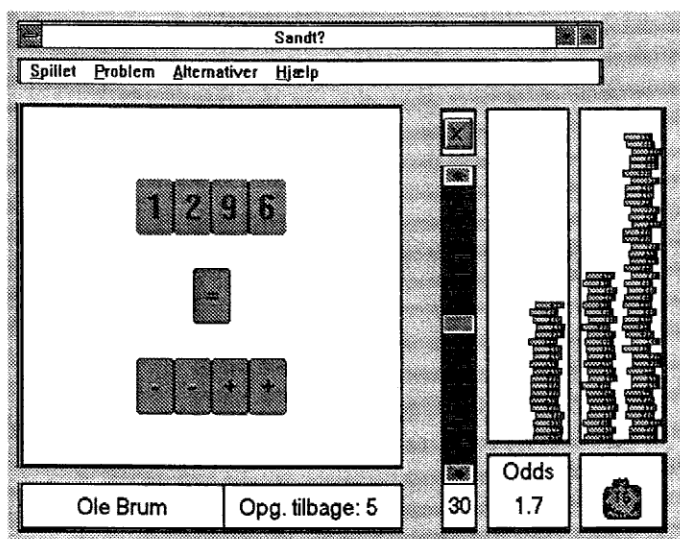


Orfeus

Sandt & Tolk



Sandt & Tolk

Dansk version ved *Orfeus*
 iflg. en fællesnordisk aftale i
 Nordisk Ministerråds Dataprogramgruppe.

Sandt & Tolk

af Ivar Minken & Børre Stenseth

Udviklet med Dialog Ivar Minken i Norge og udvekslet gennem
Nordisk Ministerråds Dataprogramgruppe

Oversættelse: Mik Tuver

Tekst ved: Jan Vad Christensen

Orfeus

Graham Bells vej 1A
8200 Århus N

© *Orfeus* 1991

© Nordisk Ministerråds Dataprogramgruppe

ISBN 87-89567-41-2

INDHOLDSFORTEGNELSE

Forord	1
Installation	.
Igang med Sandt	
Windows® Programstyring, valg af programgruppe	2
start af program v.h.a. IKON	.
Sandt's åbningsbillede	3
menuen Spillet	.
menuvalg Ny serie - Vælg længde af spillerunden	4
menuen Alternativer , sådan kan vi Snyde ikke facit	.
satsning af mønter	5
startknappen, placering af kort	6
placering af kort	7
en opgave vundet	8
ændring af tid/odds	9
4 runder af spillet	.
en opgave glippede	10
klik på brillerne og Snyde ikke facit	.
færdig med serien - En ny omgang ?	11
Nej - afslut programmet !	.
tilbage til udgangspunktet, klar til Tolk	12
Igang med Tolk	
Tolk's åbningsbillede	13
menuen Fil , menuvalg Åbne spil	.
Underkatalog TOLK-OPG	14
opgavesæt ENGKAP1.TLK	15
klar til start	16
menuen Spillet , menuvalg Beskrivelse	.
"Going up 3" Gloser til kapitel 1 Traveling Abroad	17
menuen Spillet , menuvalg Ny serie	.
3 typer spil, opstartsvalg Normalt spil	18
sats nogle mønter og start spillet	.
oversæt LØVINDE v.h.a. bogstavkortene	19
grib et kort og slip det på stavelinien	.
rokering af kort indenfor tidsbegrænsning	20

Igang med Tolk - fortsat	
vi vinder og pengesækken vokser med indsats + odds	20
en hurtig måde at satse mønter og starte en runde på	21
brugen af begge linier til lange ord	22

Funktioner i Sandt

Hoveddelene af spillet	23
Windows® kommandolinie	24
spillet's menubjælke	25
menuen Spillet med start/stop	26
menuvalg Ny serie, Top ti, Ændre navn & Afslut	.
menuen Problem	27
6 menuvalg med forskellige aritmetriske opgaver	.
menuen Alternativer	28
menuvalg Lyd fra/til & Gratis spil	.
menuvalg Snyde kikke & prioritet	.
NAVN,TID & PENGE	29

Funktioner i Tolk

Hoveddelene af spillet	30
Windows® kommandolinie, spillet's menubjælke	31
menuen Fil med Slut	32
menuvalg Lav nyt spil & Ændre spil	.
menuvalg Åbne spil & Gem spil	.
menuen Spillet med start/stop	33
menuvalg Ny serie, Top ti, Ændre navn & Beskrivelse	.
menuen Alternativer	34
menuvalg Lyd fra/til, Gratis spil & Snyde kikke	.
3 forskellige typer kortoplæg	35

Stikordsregister	37
-------------------------	----

Forord

SANDT & TOLK er to pædagogiske spil, hvor eleven, på en selvvalgt tid, vædder et beløb på at kunne klare en bestemt opgave.

Væddemålsdelen og layout er fælles for de to spil, medens opgavernes karakter er forskellige: Hvor SANDT v.h.j.a. en tilfældighedsfunktion genererer opgaver fra aritmetikken, giver TOLK lærere og elever mulighed for selv at lave de opgaver, der præsenteres for spilleren. De medfølgende opgaver tjener derfor kun som eksempler, og det er hensigten, at TOLK skal tilpasses fagstof, miljø og brugere på den enkelte skole eller i hjemmene. Begge spil tilbyder et spillemiljø, som tilfører spænding og tilbagemeldinger under arbejdet med opgaverne.

Programmet er udviklet af Ivar Minken & Børre Stenseth fra programudviklingsfirmaet Dialog Ivar Minken og oversat til dansk på Orfeus.

Installation

Programmerne installeres på harddisken sådan:

Skriv **A:** og tryk **retur**.

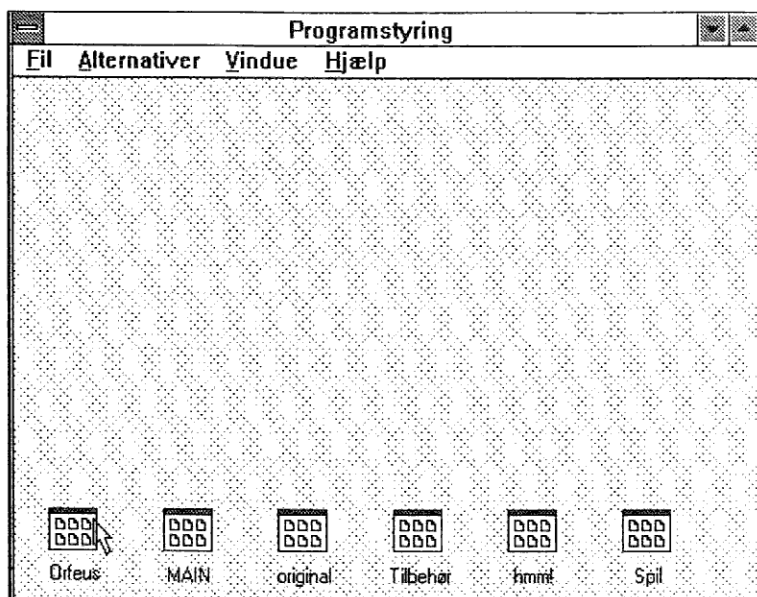
Skriv derefter **ORFEUS** og tryk **retur**.

Installationsprogrammet opretter en gruppe i Windows til de tre programmer. Undervejs beder det om et navn til gruppen. Svar fx Orfeus.

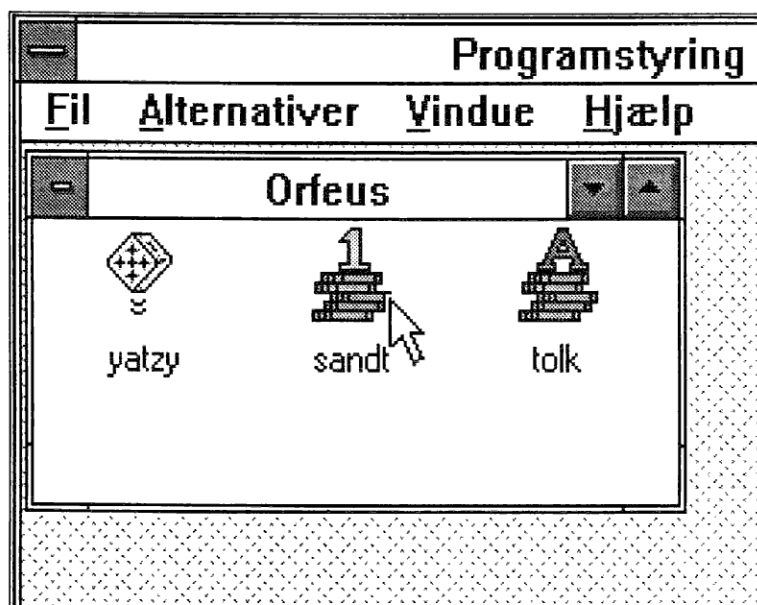
Denne manual

..er delt op i 4 afdelinger. De 2 første er introduktion af henholdsvis Sandt og Tolk. Hold manualen med disse "tegneserier" i den ene hånd og musen i den anden, og følg vejledningerne. Så skulle du, efter få minutter, kende de væsentligste træk ved spillene.

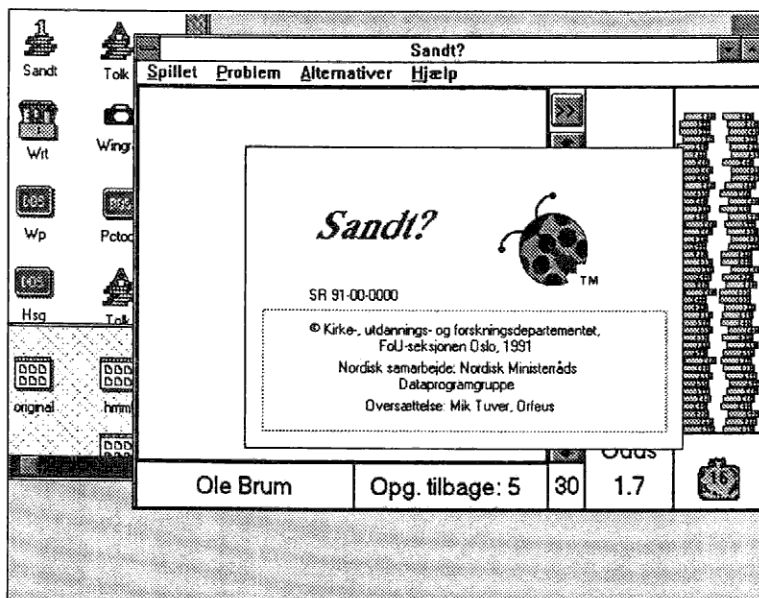
De to næste afsnit er beskrivelse af spillene og gennemgår de enkelte felter, som man kan se på skærmen. Brug denne afdeling af manualen som en egentlig "håndbog".



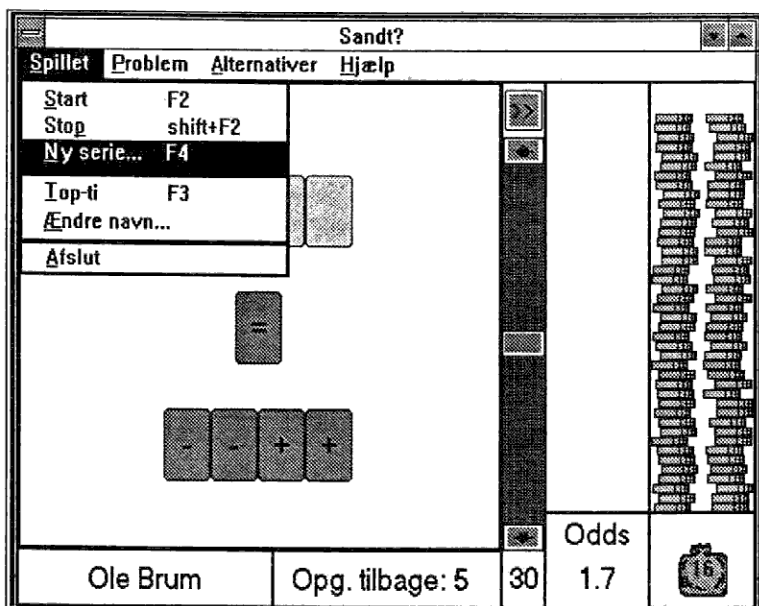
Figur 1 Fra hovedmenuen vælger vi gruppen, hvori programmet ligger...



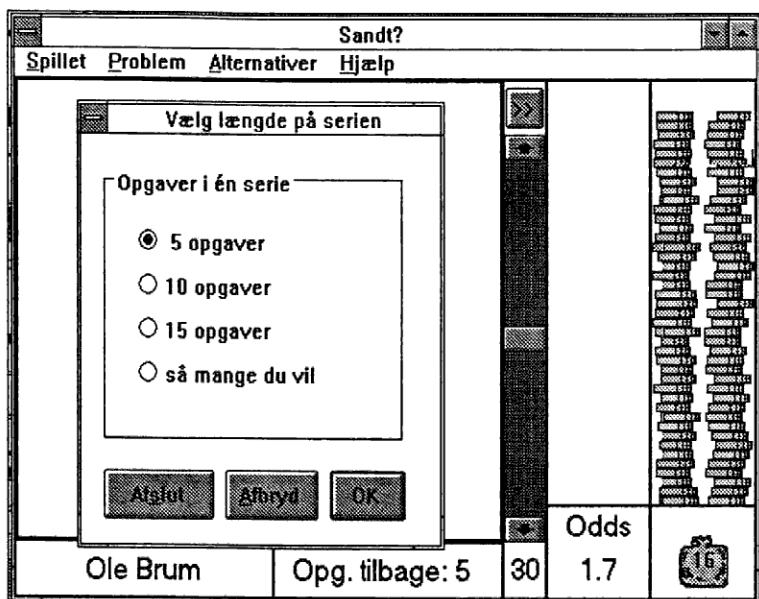
Figur 2 Herfra starter vi med programmet SANDT.



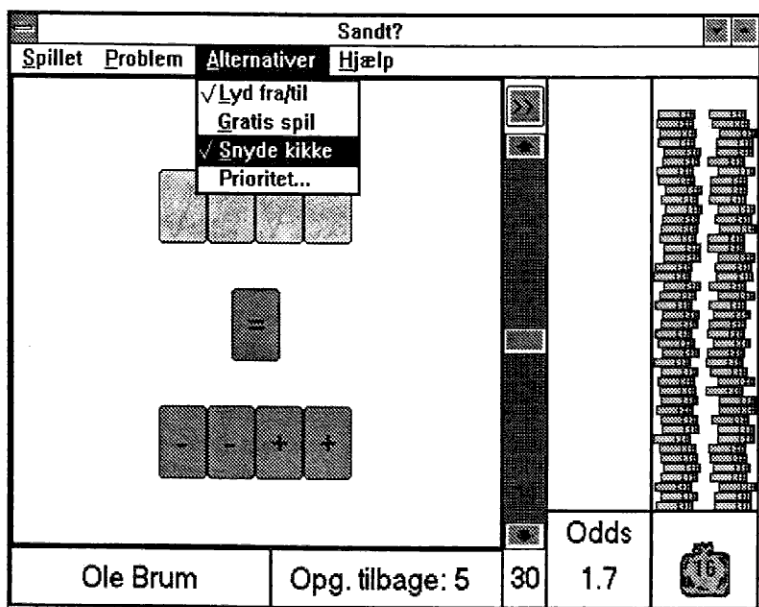
Figur 3 Og åbningsbilledet fra SANDT dukker frem. Vi klikker på --



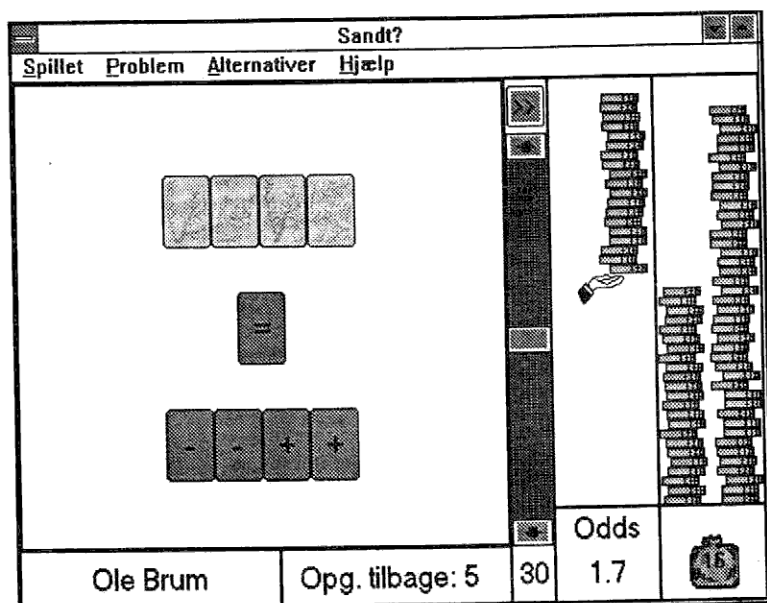
Figur 4 SPILLET - og en menu kommer til syne, herfra vælger vi NY SERIE.



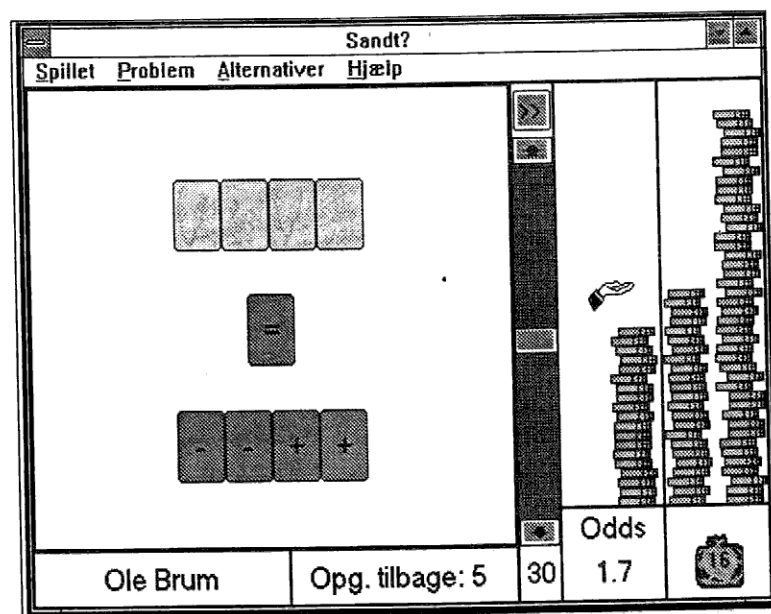
Figur 5 Vi nøjes med 5 opgaver i første omgang...og klikker ud med OK.



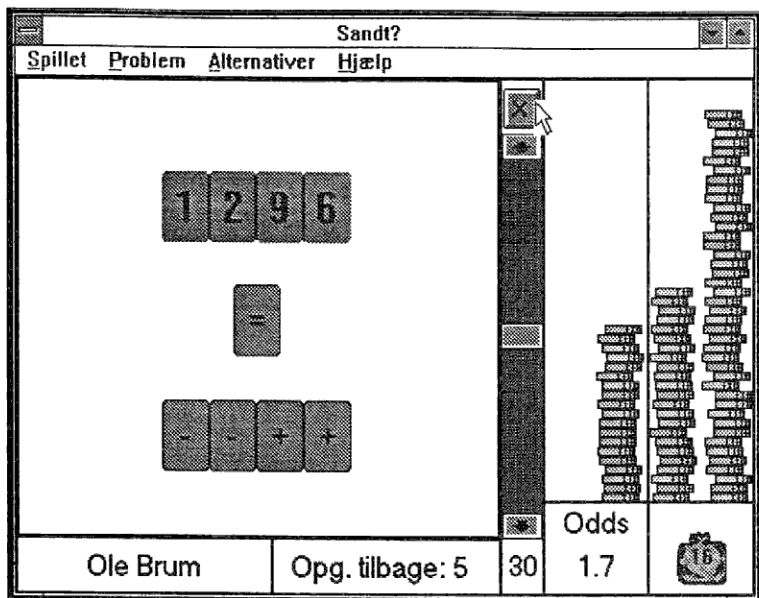
Figur 6 Fra ALTERNATIVER vælger vi SNYDE KIKKE...



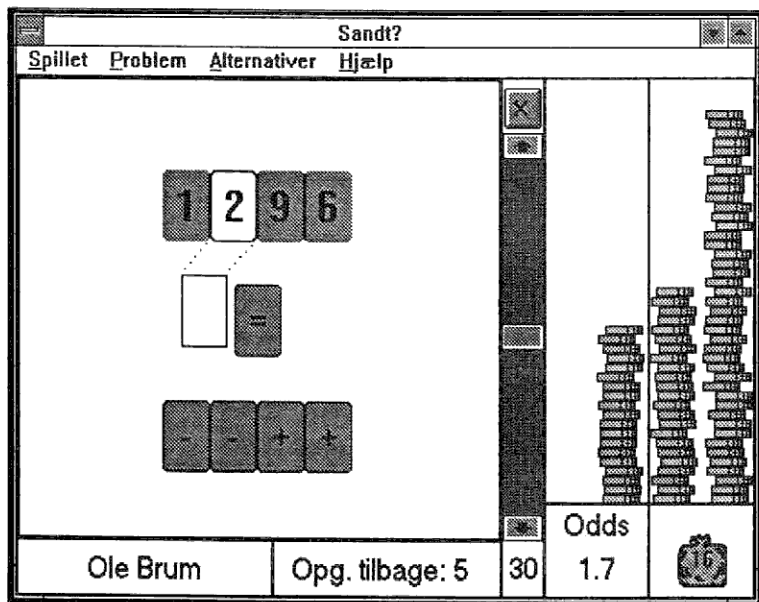
Figur 7 Vi snupper en håndfuld mønter fra stakken til højre, ved at trykke og holde museknappen nede, -



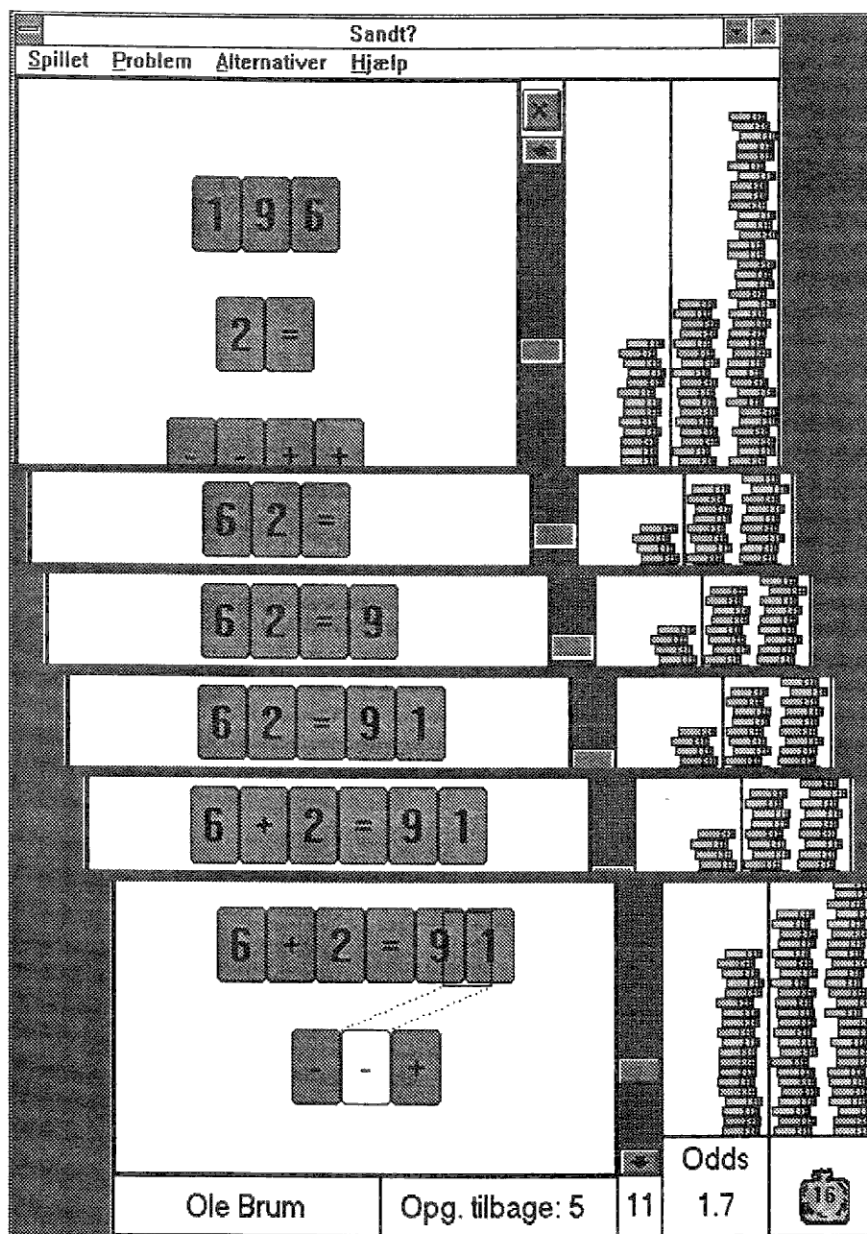
Figur 8 og satser dem i rummet til venstre ved at slippe museknappen.



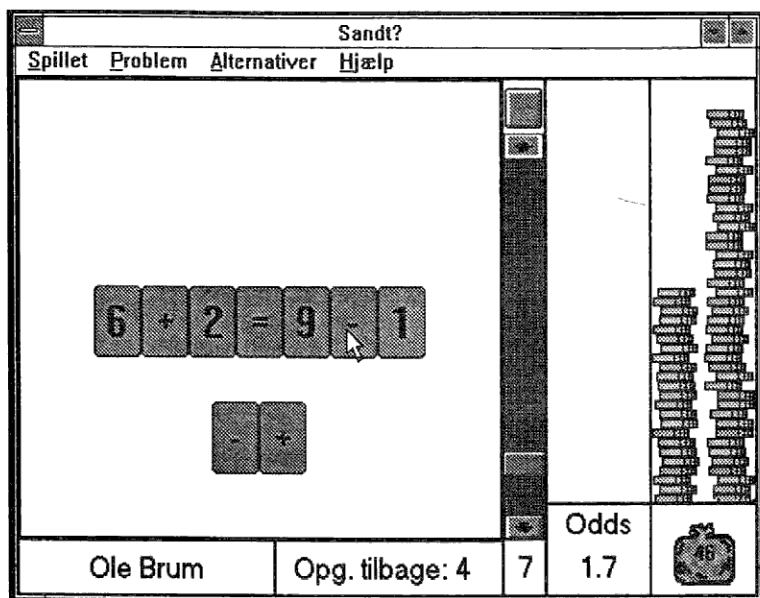
Figur 9 Vi trykker på startknappen, kortene vender sig, og spillet er i gang.....og så gælder det om at få placeret alle kort rigtigt i en fart.



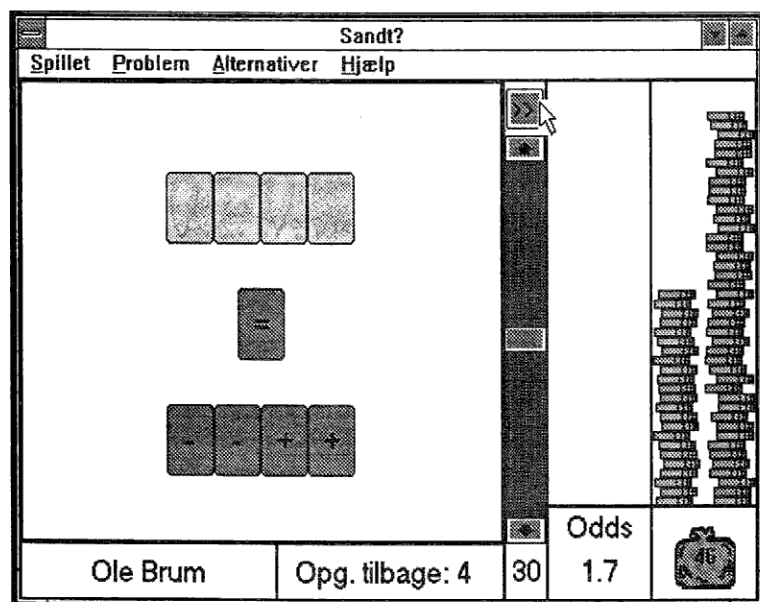
Figur 10 Vi peger på kortet med musen - griber det ved at holde museknappen nede - fører kortet frem til sit bestemmelsessted - og slipper museknappen.



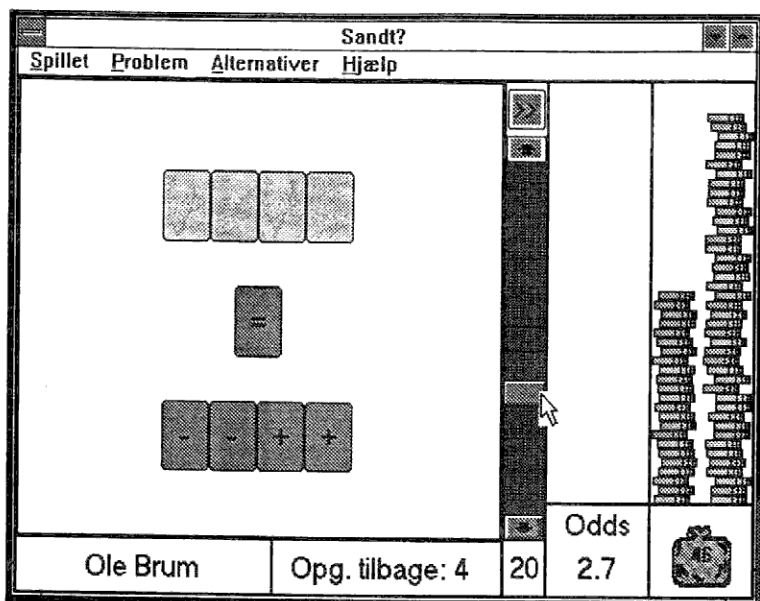
Figur 11 Alle kortene, inklusive operatorterne, placeres omkring lighedstegnet.



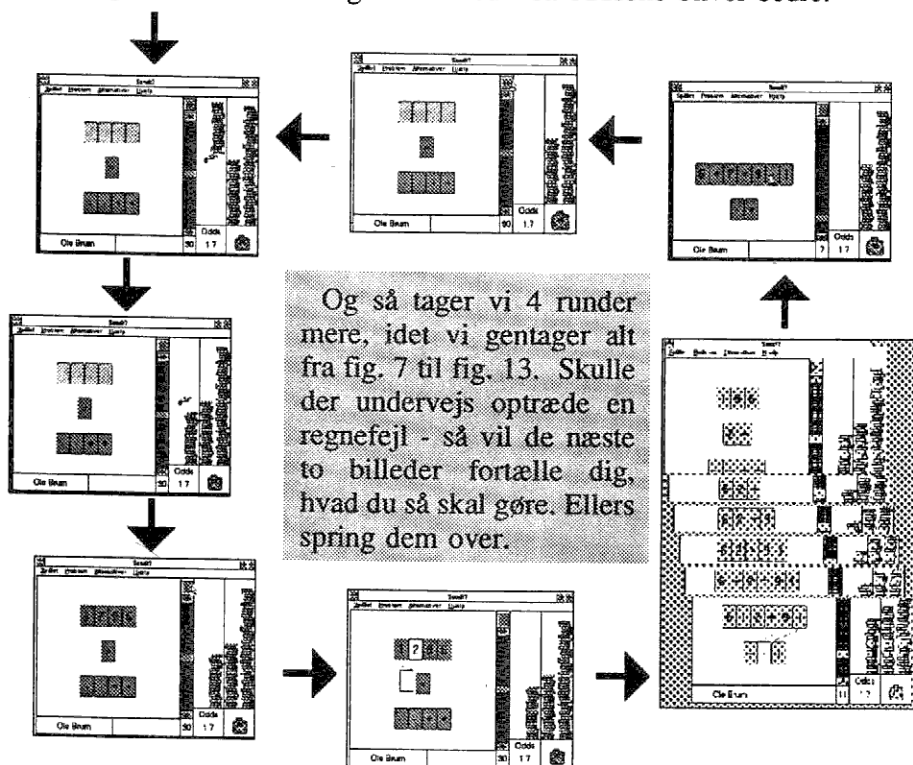
Figur 12 Vi VANDT! - Og vores indsats + 70% (se odds) rasler ned i pengesækken.

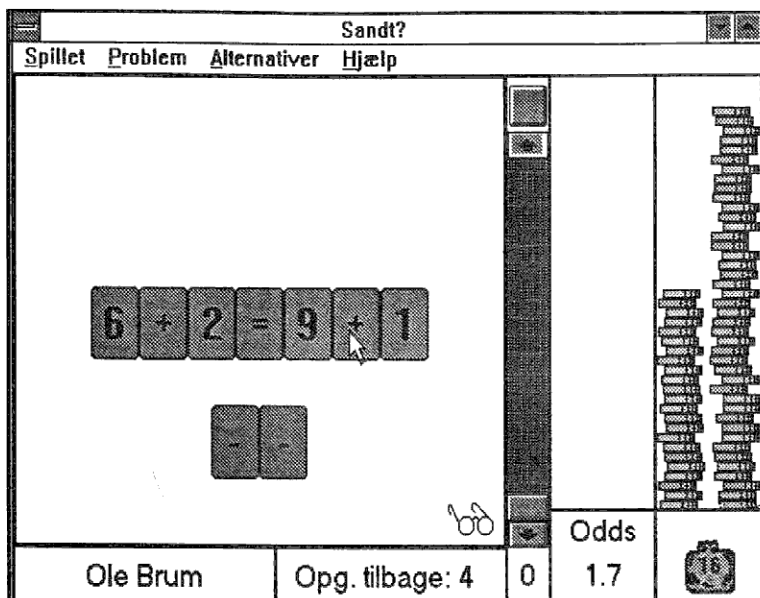


Figur 13 Færdig med den opgave, vi klikker på restart-knappen for at få en ny.

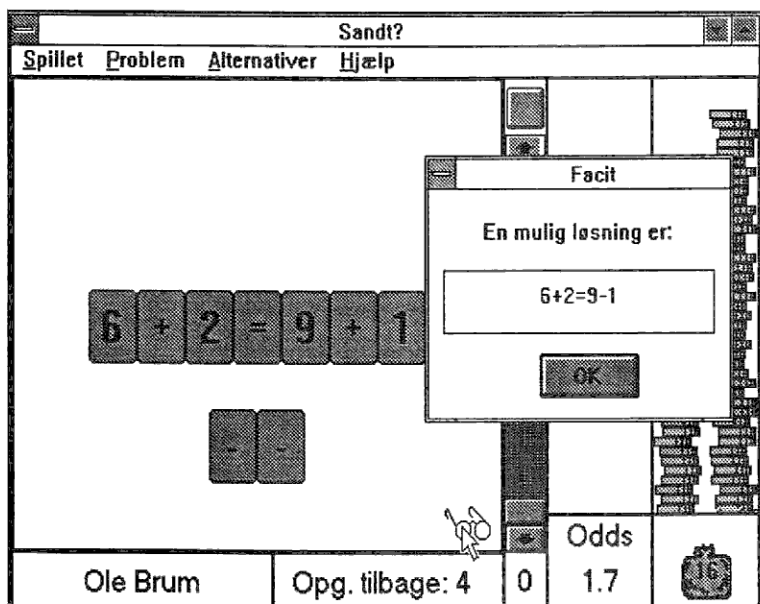


Figur 14 Vi sætter lige tiden ned - så oddsene bliver bedre.

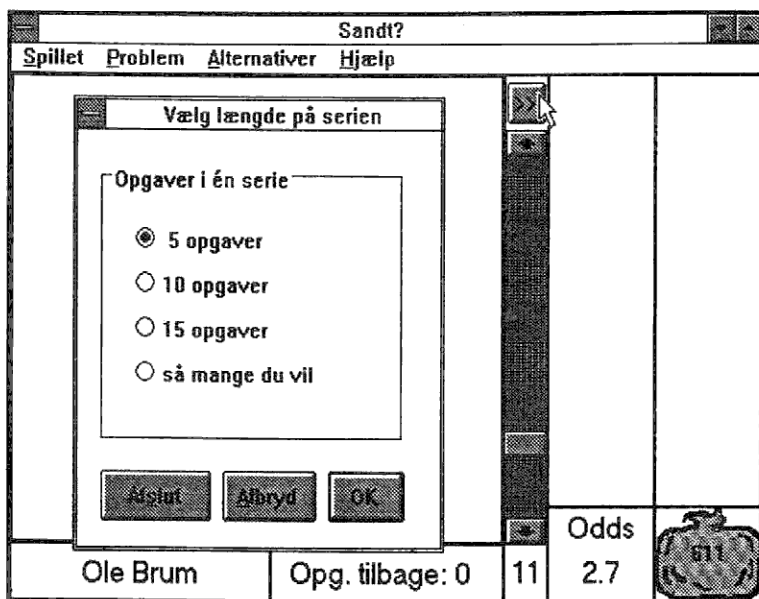




Figur 15 ØV - det glippede med det sidste tegn .. Tiden løb ud .. og indsatsen gik tabt. Men der dukkede et par briller op nede i højre hjørne ???

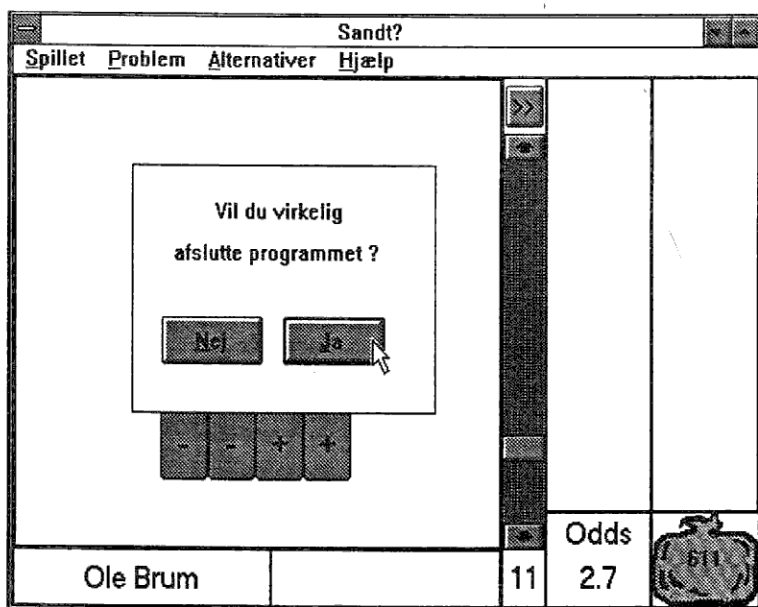


Figur 16 Klik på brillerne - og en rigtig løsning præsenteres. Du kommer videre ved at klikke på OK.

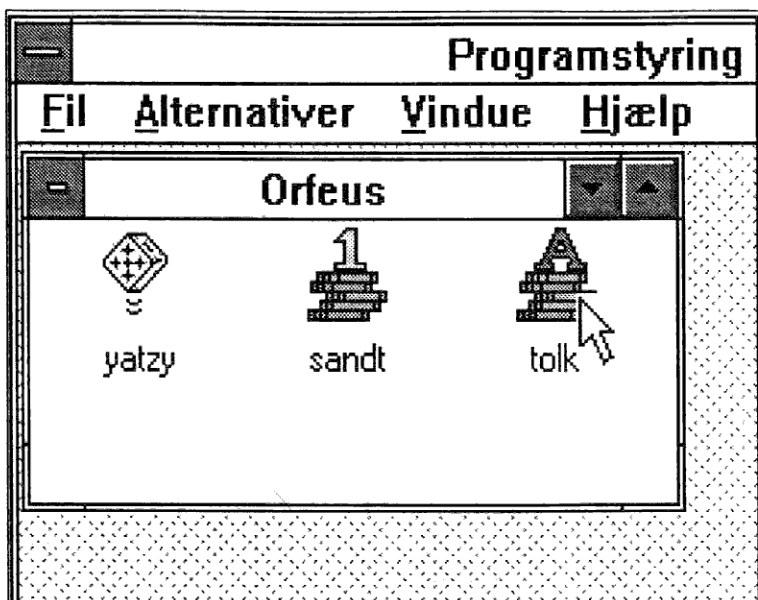


Figur 17 Så er vi færdige med 5 runder. Alle pengene ender i sækken, og vi bliver tilbudt en serie mere.

Vi skal videre med TOLK, og klikker derfor på AFSLUT.

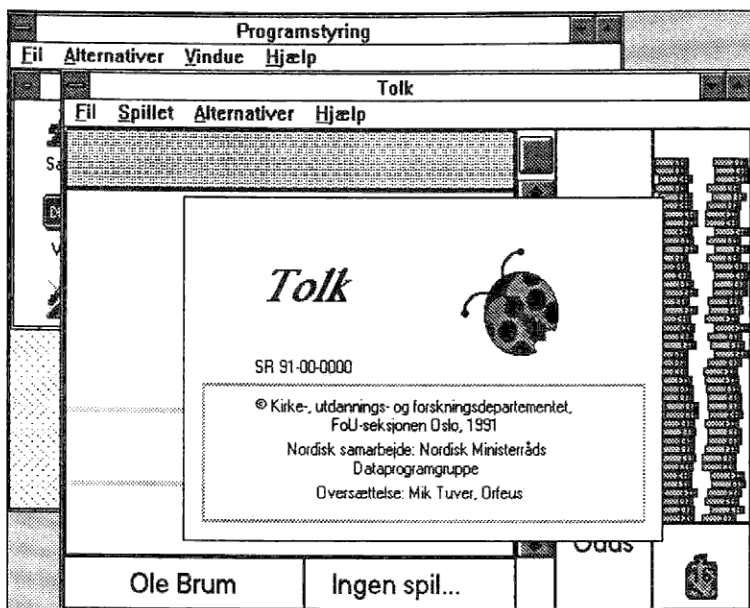


Figur 18 Vantro spørger programmet, om vi virkelig vil forlade det. - Det bekræfter vi ved at klikke på JA.

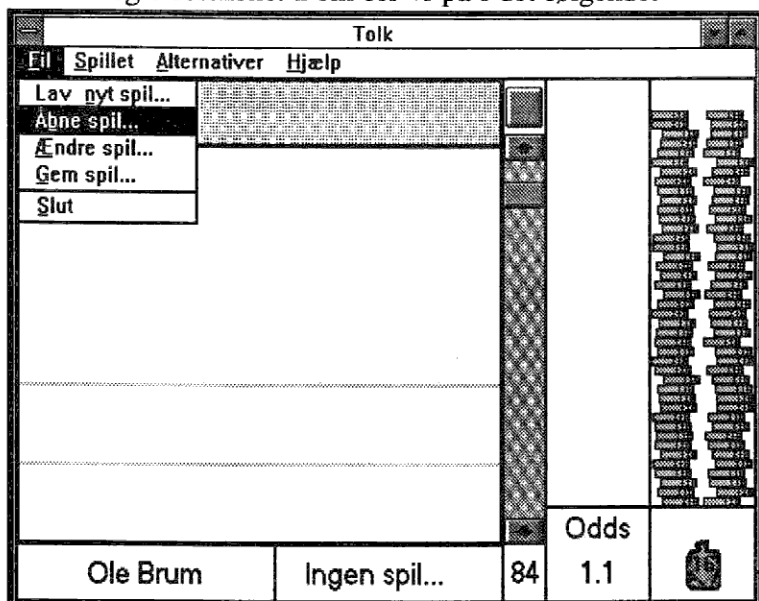


Figur 19 Vi er tilbage til det sted, hvorfra vi startede SANDT, og det er også herfra, vi starter programmet TOLK. Peg på ikonet med pilen, og klik ind...

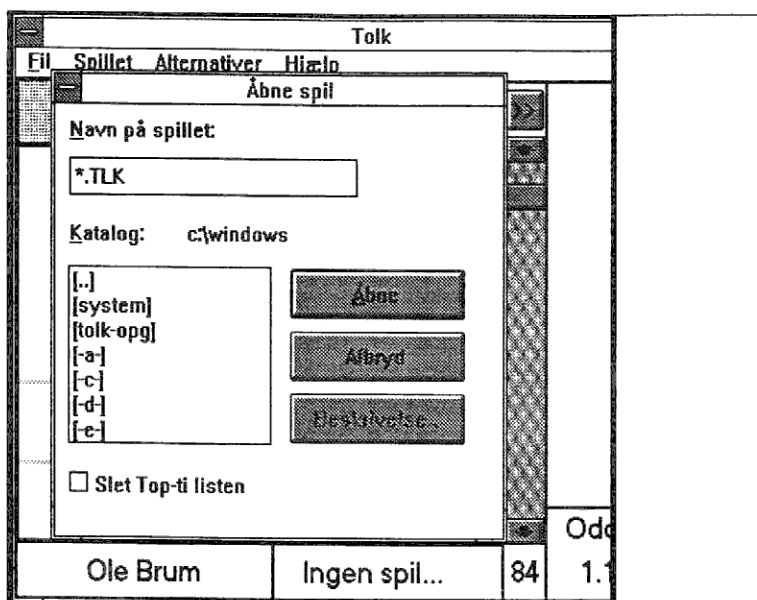
I den følgende afd. af manualen vil vi gennemgå **Tolk** på samme måde, som vi gennemgik **Sandt**. Dog vil vægten blive lagt på det, som er specielt for **Tolk**, nemlig opgavesættene, der ligger i separate filer.



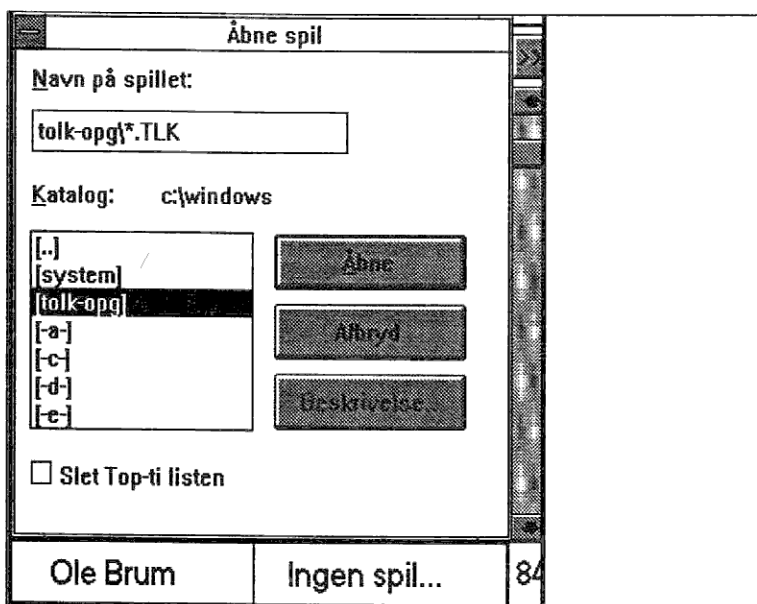
Figur 1 Og det ligner jo til forveksling åbnings-billedet fra SANDT. Hele højre side er ihvertfald identisk, men til venstre er der nogle forskelle. Dem ser vi på i det følgende:



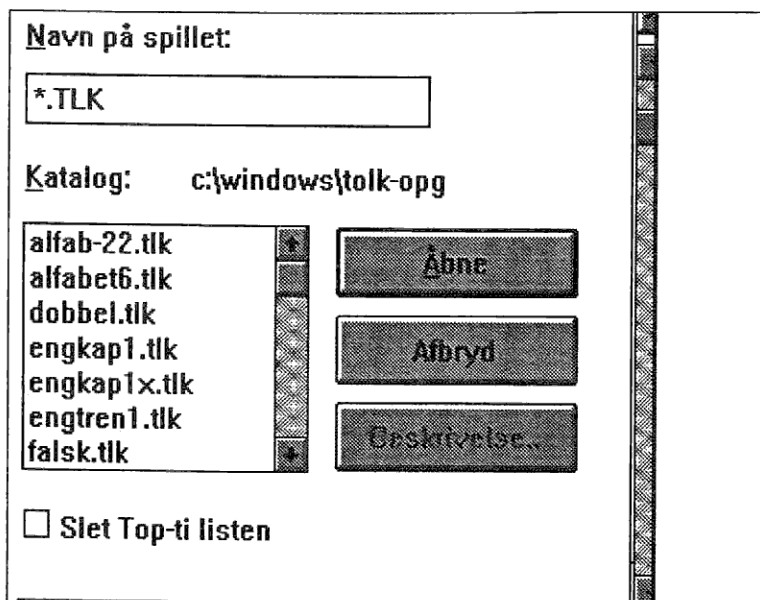
Figur 2 Nu skal vi have valgt et opgavesæt, derfor klikker vi ind i FIL-menuen, og herfra vælger vi ÅBNE SPIL.



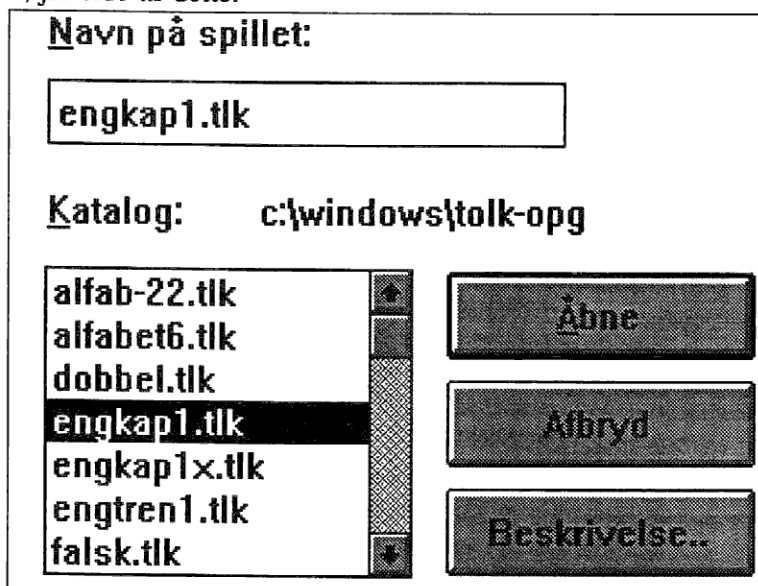
Figur 3 Vi befinder os nu i menuen, hvorfra vi kan vælge et opgavesæt. Først skal vi ind i det rigtige underkatalog.



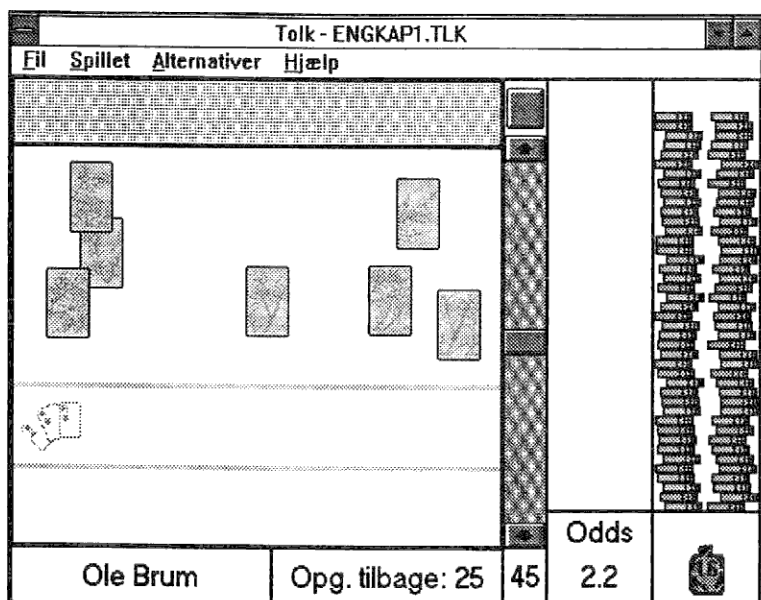
Figur 4 Dette opnår vi ved at klikke på [TOLK-OPG], og derefter på ÅBNE.



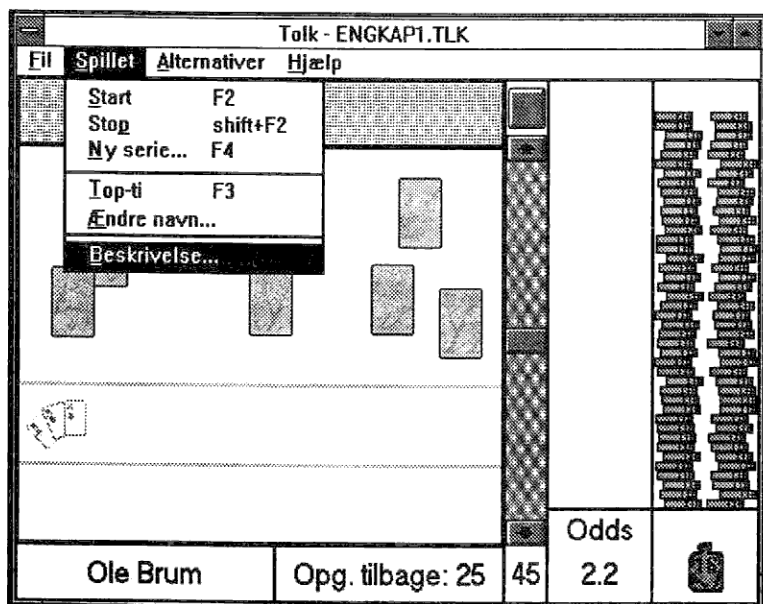
Figur 5 Nu viser vinduet os alle filer med efternavn .TLK i underkataloget C:\WINDOWS\TOLK-OPG. Da der ikke er plads til alle filer i vinduet, er der dukket en scroll-bar op på højre side af dette.



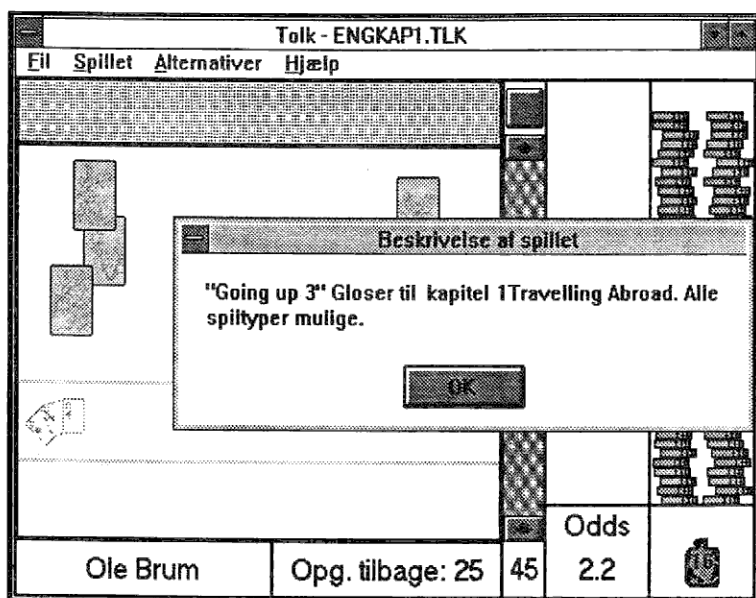
Figur 6 Det opgavesæt, som vi skal bruge, er tilstede i vinduet. Klik på ENKAP1.TLK og på ÅBNE.



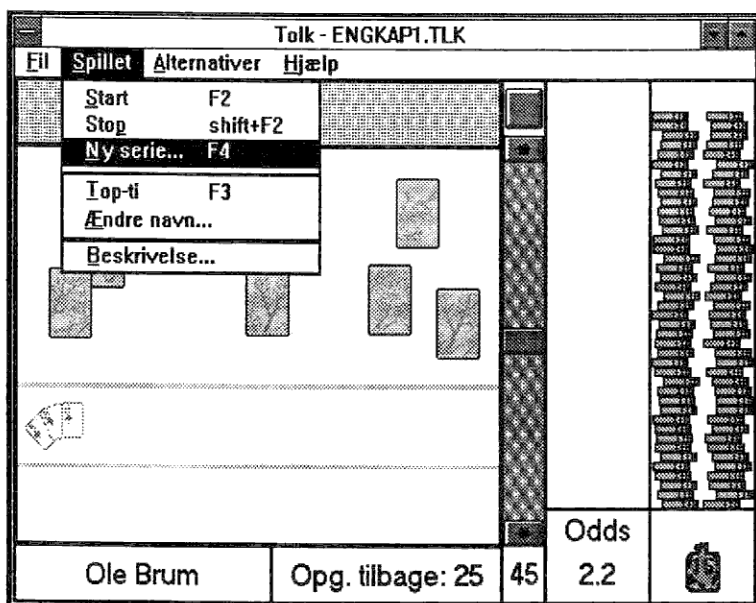
Figur 7 Så er vi sådan set klar - men inden vi går igang, vil vi gerne vide, hvad det er for en opgave, vi har kastet os ud i.



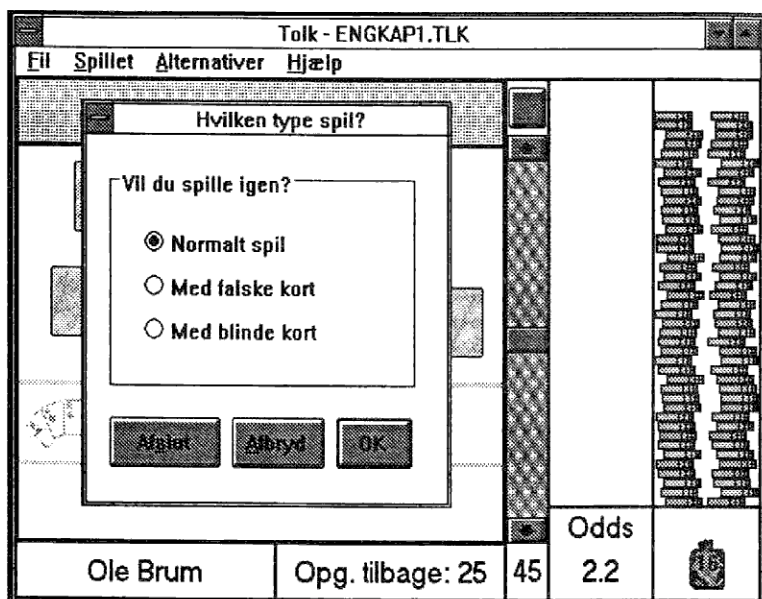
Figur 8 Vi klikker derfor på menuen SPILLET, og vælger herfra BESKRIVELSE.



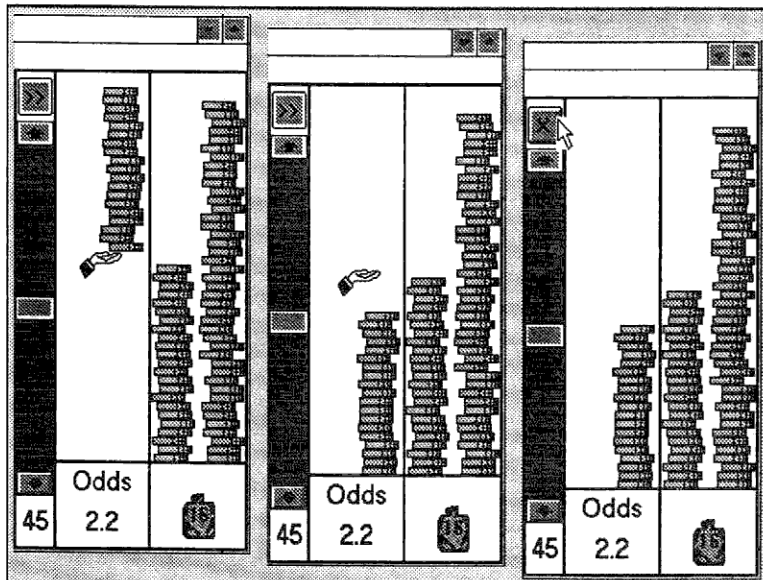
Figur 9 Her får vi opklaret, hvor opgaverne stammer fra, samt at alle spiltyper er mulige. SPILTYPER ? - Klik ud med OK!



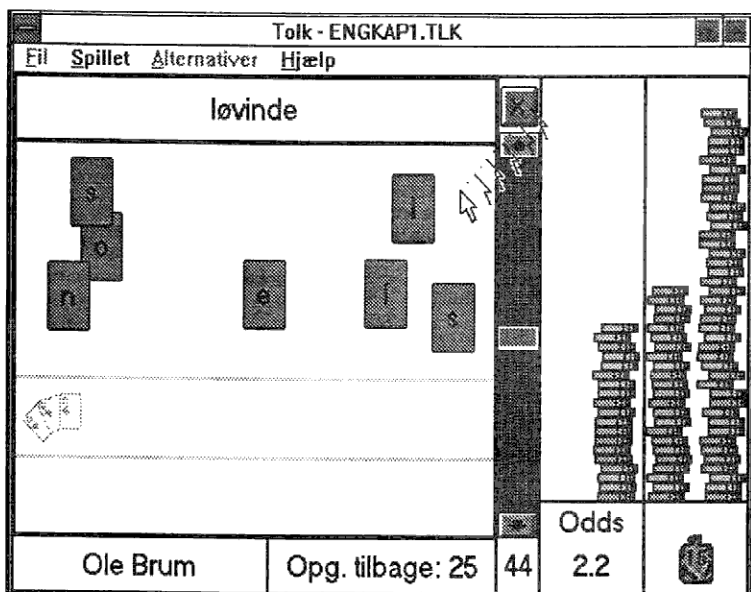
Figur 10 Og klik på SPILLET-menuen igen, og vælg denne gang NY SERIE.



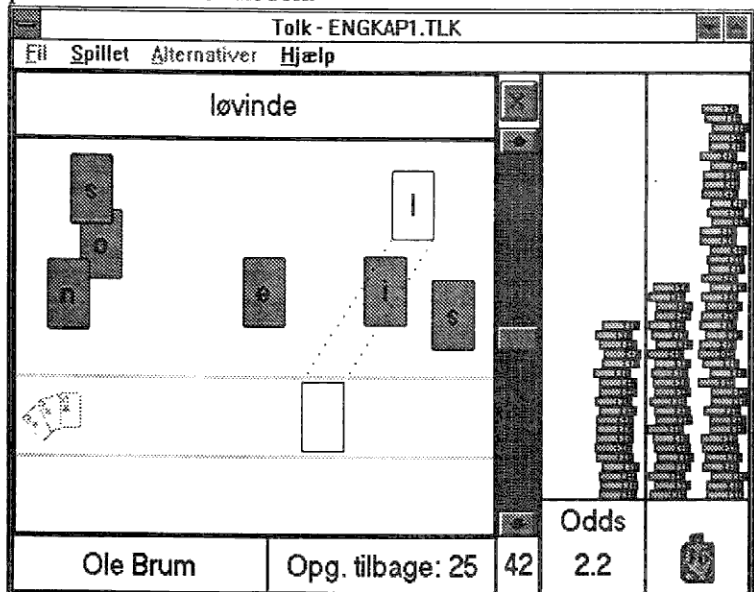
Figur 11 Her opdager vi, at der findes tre typer spil. Vi nøjes med i første omgang at vælge **NORMALT SPIL** (sandsynligvis er dette allerede valgt, men opstartsvalget bestemmes af opgavesættet). Klik ud med OK.



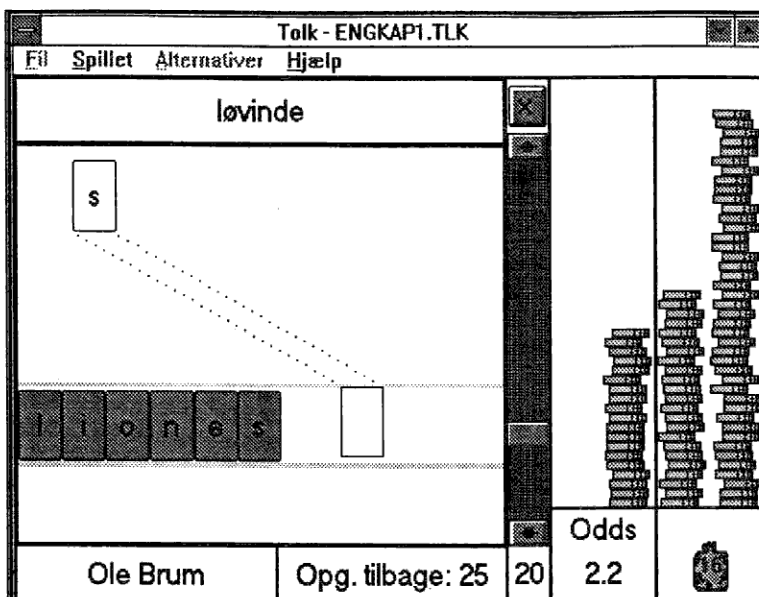
Figur 12 Og så er det alvor: Sats nogle mønter og start spillet.



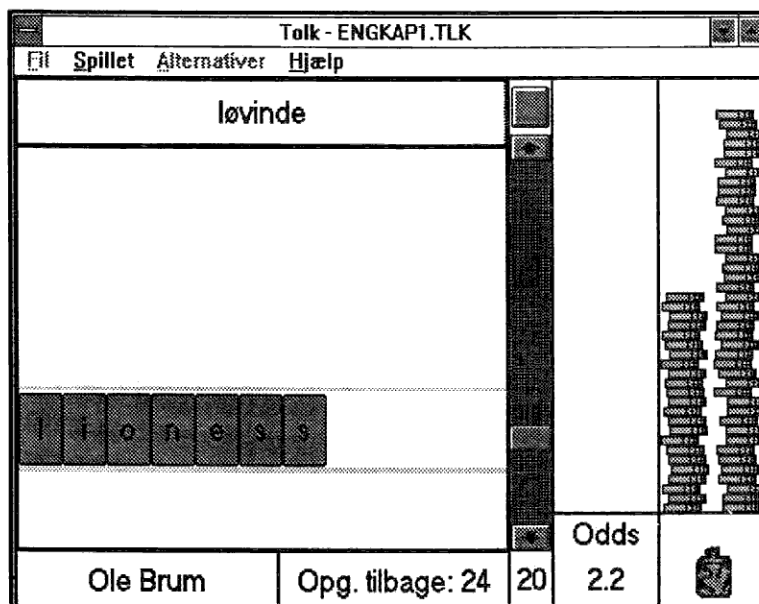
Figur 13 Og så gælder det om at oversætte LØVINDE til det ensbetydende engelske ord v.h.a. bogstavkortene. Placer disse på de to linier for neden.



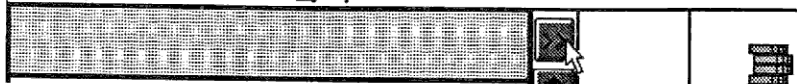
Figur 14 Du behøver blot at gribe kortet med musen, og derefter slippe det på linien, derefter vil kortet selv finde en ledig plads og evt. kile sig ind.



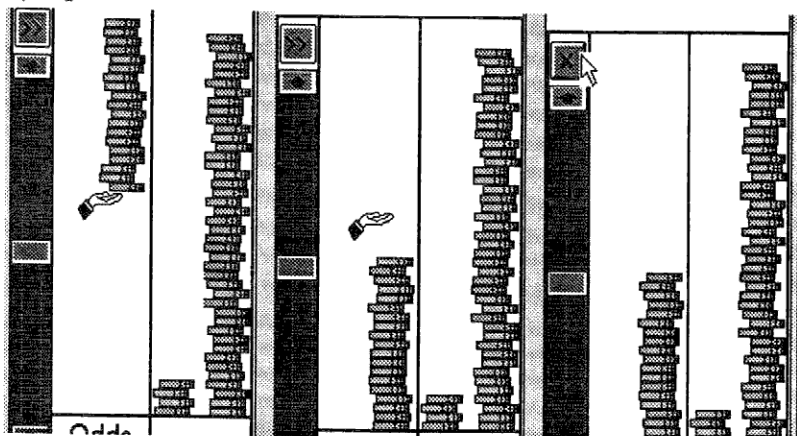
Figur 15 Hvis et eller flere kort anbringes forkert på linien, er det muligt at flytte om på dem, så længe tiden ikke er udløbet. Og når det sidste kort er anbragt...



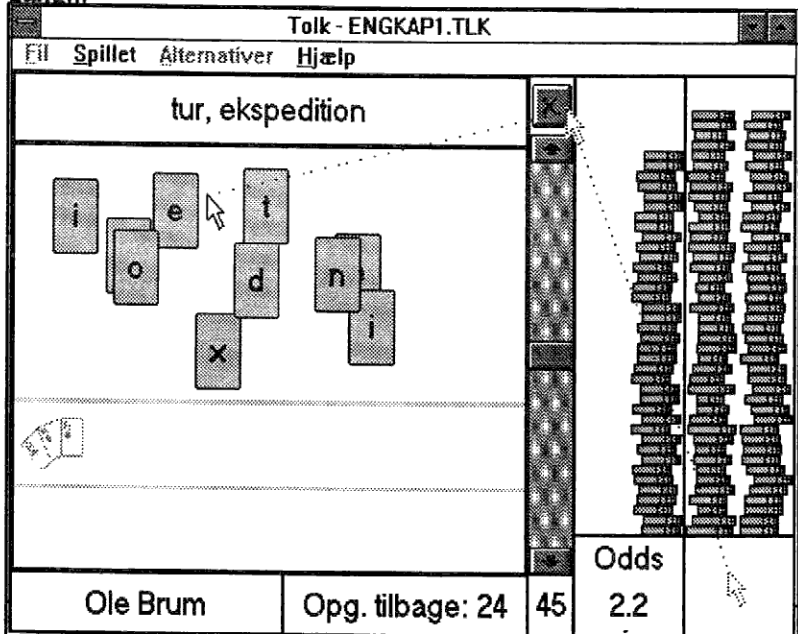
Figur 16 ...rasler indsatsen +120% ned i pengesækken.



Figur 17 Nu KUNNE vi jo klikke på restart knappen for at få et nyt spil...



Figur 18 ...og derefter satse nogle mønter og sætte spillet i gang...



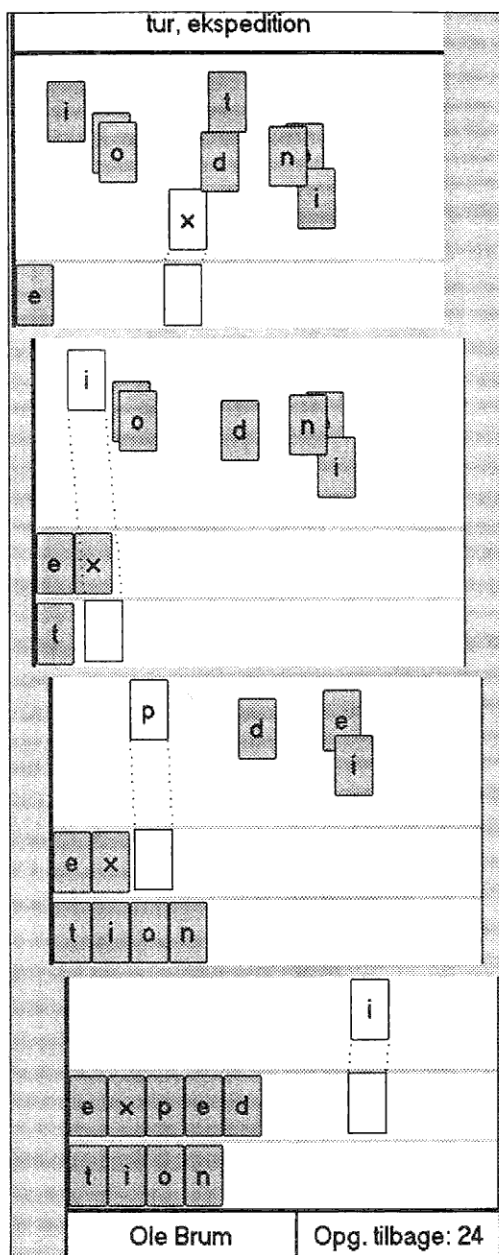
Figur 19 ...men det gør vi slet IKKE. Derimod klikker vi 2 gange på pengesækken og een gang på restart knappen - så er vi igang ned næste spil.

Her går vi i gang med at stave til EXPEDITION. Først tager vi EX, men nu er det, ligesom kortene ligger i vejen for hverandre.

Derfor tager vi lige endelsen først, og fjerner derved de kort, der ligger øverst,

og så fortsætter vi med at stave den første del af ordet,

indtil det sidste bogstav er på plads. Som du ser fungerer begge linier som en forlængelse af hinanden.



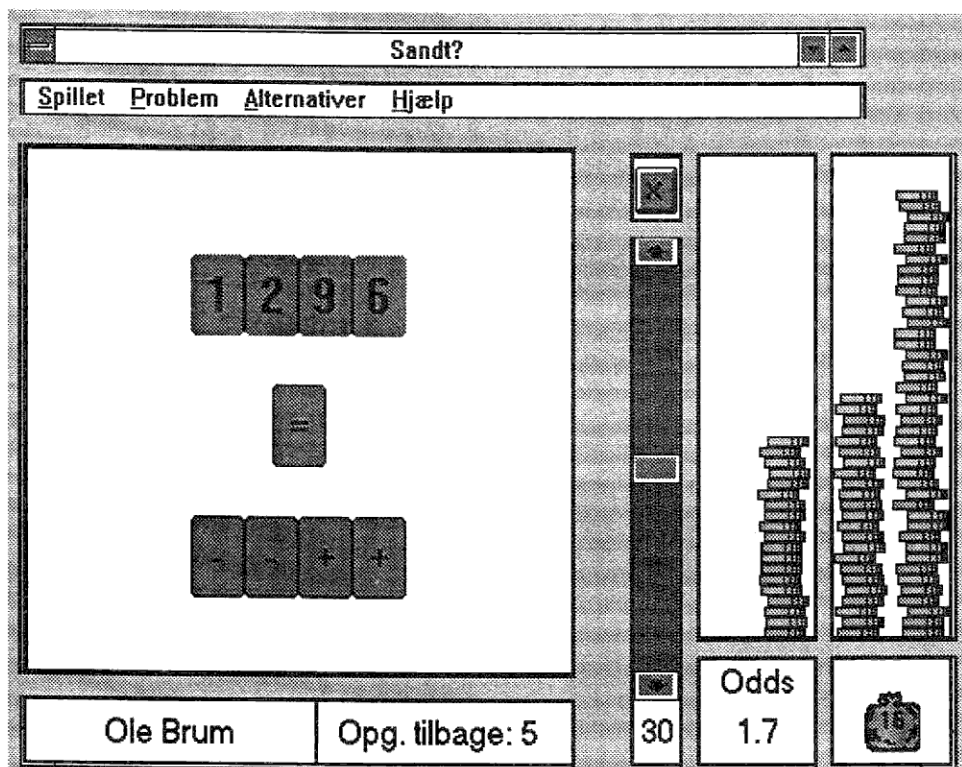
Figur 20

Og så er vi sådan set færdige med den hurtige gennemgang af **Sandt & Tolk** - hvis du har lyst til at spille runden færdig, så er der 23 opgaver at løse endnu - og hvis du har lyst til at læse den næste afd. af manualen, så kan du komme hurtigt ud af spillet med **Alt-F4**.

Funktionerne i Sandt

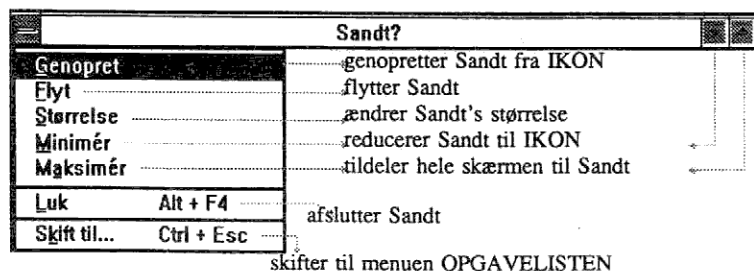
I denne afdeling af bogen undersøges spillet på en anden måde, idet vi bryder programmet op i sine bestanddele med programmet i operativ tilstand.

Nedenfor vises de enkelte aktive vinduer skilt ud fra hverandre. Og i det efterfølgende vil vi behandle hver enkelt element og dertil knyttede underelementer, hver for sig og tilbundsående.



Vi tager elementerne ovenfra og ned, og fra venstre mod højre. Altså startende med:

DEN OVERORDNEDE KOMMANDOLINIE. Det er herfra vi styrer - ikke Sandt - men derimod det overordnede styresystem Windows®. Her er kort fortalt funktionerne:



Opgavelisten er et kontrolsystem, brugeren af Windows® har til afviklingen af flere samtidigt kørende programmer.

Med menubjælken vælger vi den applikation, som vi vil tage under behandling - og derefter kan vi vælge mellem følgende muligheder:



At gøre applikationen AKTIV. D.v.s at gøre dette til det kørende program.

Eller tværtimod at afslutte en opgave.

Eller man kan vælge slet ikke at gøre noget.

Denne knap bringer alle aktive vinduer frem.

Og denne arrangerer dem pænt side om side.

Den sidste arrangerer symbolerne i en programgruppe.

For yderligere beskrivelse af disse funktioner henvises der til Windows® manualen.

Spillet	Problem	Alternativer	Hjælp
---------	---------	--------------	-------

Den næste menubjælke er derimod SANDTs egen, og her har man overordnet adgang til alle opsætninger og en del funktioner i spillet. Til hver af bjælke-teksterne svarer der en menu:

Spillet	Problem	Alternativer	Hjælp
Start	F2		I menuen SPILLET er der, udover start/stop-knappen, yderligere 4 valgmuligheder, som beskrives på side 30.
Stop	shift+F2		
Ny serie...	F4		
Top-ti	F3		
Ændre navn...			
Afslut			

Spillet	Problem	Alternativer	Hjælp
Addition	+	-	I problem-menuen vælger man typen af opgave, man ønsker at løse. En udførlig beskrivelse af dette findes side 31.
Multiplikation	x		
Mere addition	+	-	
Lidt blandet	+	- x /	
Blandet	+	- x / ()	
Chance		faste kort	

Spillet	Problem	Alternativer	Hjælp
		Lyd fra/til Gratis spil Snyde kikke Prioritet...	I ALTERNATIVER kan man, udover at sætte "bipperen" til eller fra, vælge et gratis spil! M.h.t. SNYDE KIKKE & PRIORITET: Se side 32.

Spillet	Problem	Alternativer	Hjælp
		Oversigt... F1 Genveje... Pengene... Tiden... Opgaven... Om Sandt?...	HJÆLP er, hvad det giver sig ud for at være. Det fortæller med faste tekster om, de i menuen beskrevne, emner. Specielt for menuvalget TIDEN gælder det, at brugeren får mulighed for at prøve tids-indstillings-mekanismen interaktivt.

Her er en **START/STOP** knap. De næste 4 valg åbner 4 undermenuer:

Spillet	Problem	Alternativer	Hjælp
Start	F2		
Stop	shift+F2		
Ny serie...	F4		
Top-ti	F3		
Ændre navn...			
Afslut			

Med **NY SERIE** får man mulighed for at vælge mellem 5, 10 eller 15 opgaver i en serie - eller, hvis man lyster, marathonspil..

Vælg længde på serien

Opgaver i én serie

☒ 5 opgaver

☐ 10 opgaver

☐ 15 opgaver

☐ så mange du vil

Afslut Afbryd OK

Top-ti liste

Bedste spillere med 5 opgaver

611	Ole Brum	09/07/91
600	Ole Brum	13/06/91
289	Ole Brum	09/07/91
264	Ole Brum	19/06/91
160	Ole Brum	13/06/91
130	Ole Brum	17/06/91
126	Ole Brum	19/06/91
124	Ole Brum	09/07/91
120	Ole Brum	19/06/91
117	Ole Brum	01/08/91
100	Ole Brum	08/08/91 <

☐ Vis top-ti listen efter en serie OK

Der føres liste over de bedste 10 spillere indenfor hver af de ovenstående kategorier.

Og her har man mulighed for at se, hvor man har placeret sig på **TOP TI LISTEN**.

Hvis man altså husker at. . .

<

>.....indtaste sit navn, ellers bliver spilleren ved med at hedde Ole Brum, og han har, som du ser, placeret sig egenrådigt på score-listen.

Derfor giver denne menu dig muligheden for at **ÆNDRE NAVN**.

Hvem spiller?

Hvad vil du kaldes ? OK

Ole Brum Afbryd

Vil du virkelig afslutte programmet ?

Nej Ja

Og hvis man så, af en eller anden uransaglig grund, ønsker at komme ud af programmet, så er det **AFSLUT** du skal betjene dig af. **TRYK** derefter **JA**.

Spillet	Problem	Alternativer	Hjælp
---------	---------	--------------	-------

Addition	+ -
Multiplikation	x
Mere addition	+ -
Lidt blandet	+ - x /
Blandet	+ - x / ()
Chance	faste kort

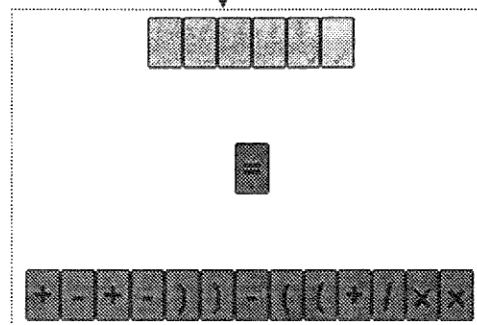
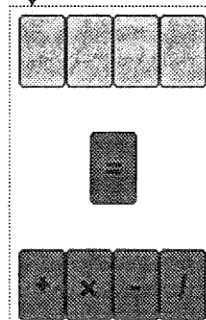
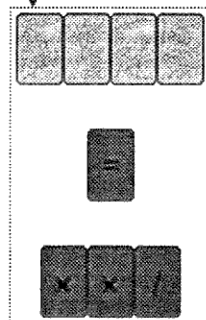
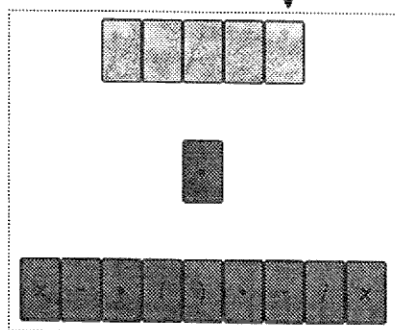
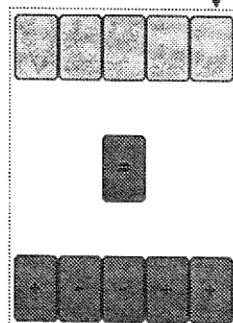
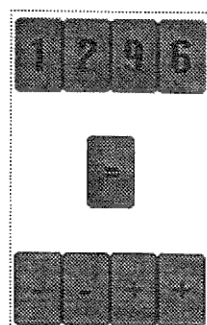
Foruden at kunne vælge mellem 4 længder af serierne, kan man vælge 6 typer af aritmetriske opgaver.

Når man har valgt et spil, dukker der et af disse kort oplæg op på den centrale del af spillepladen.

Og så gælder det om, efter at have satset, at få placeret alle de øverste- og nogle af de nederste kort omkring lighedstegnet.

Undtaget herfra er CHANCEN, hvor de øverste kort ligger fast.

Men lighedstegnet og nogle af de nederste kort kan måske få rebusen til at gå op, hvis de bliver placeret mellem de øverste kort - TA' CHANCEN.



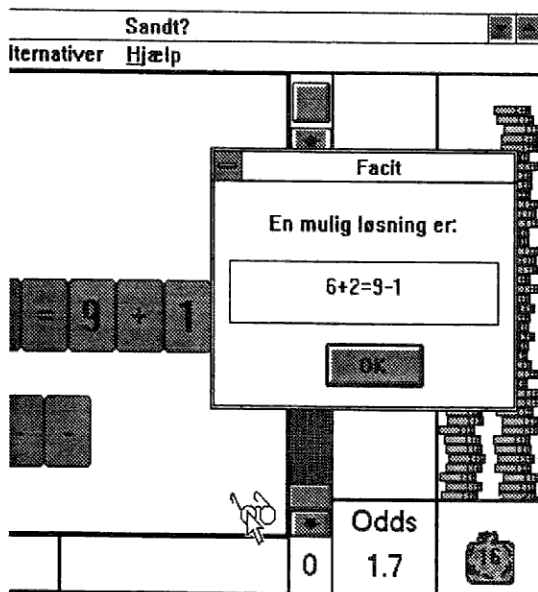
Menuen **Alternativer** giver mulighed for at "pynte" lidt på spillet.

Udover at slå lyd fra/til & vælge sig et gratis spil !>

Lyd fra/til
Gratis spil
Snyde kikke
Prioritet...

>...har man også mulighed for at **SNYDE KIKKE** eller ændre på den algebraiske **PRIORITET**.

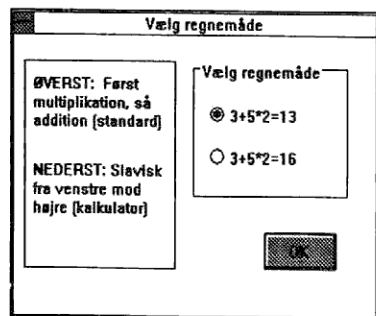
Se nedenfor hvordan.



Hvis man vælger **SNYDE KIKKE**, og hvis man regner forkert, har man mulighed for at se, hvad det rigtige facit var.

Når pengene rasler ned og et par briller dukker op i nederste højre hjørne, gør man følgende: klik på brillerne - så vises et muligt svar i en box.

Og når man har studeret dette svar længe nok, klikker man videre med OK.



Med **PRIORITET** vælger man om udtrykket: $3 + 5 * 2$

skal tolkes efter det algebraiske hieraki d.v.s $3 + (5 * 2) = 13$

eller det skal tolkes fortløbende - d.v.s $(3 + 5) * 2 = 16$

Vælg hvordan med denne menu.



Med TIDSBARREN stiller man den tid, man vil have til rådighed for at løse een opgave. Tiden kan stilles for hver enkelt opgave. ENTEN ved at trykke på pile knapperne, der findes i hver ende af barren, ELLER ved at gribe selve indikator-knappen med musen og derefter flytte den op eller ned.

Når den stilles til lille tid, er oddsen høje.

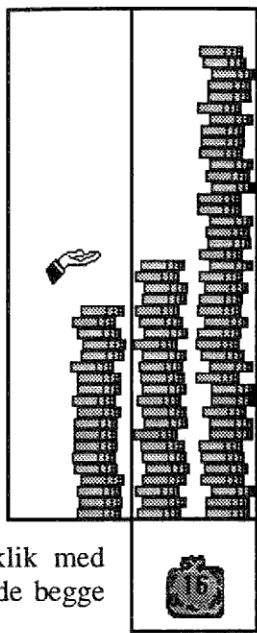
Odds
30 1.7

Pengene befinder sig 3 steder nemlig:

I SATSESTAKKEN til venstre. Vinder man bliver odds * indholdet lagt i sækken. Ellers er det tabt.!

De penge, der befinder sig i **HVILESTAKKEN til højre**, er derimod i sikkerhed - Både mod at blive tabt eller forøget.

Pengene i SÆKKEN kan du fylde over i hvilestakken med eet klik med musen, eller du kan fylde begge stakke med to klik.



Man flytter pengene fra HVILESTAKKEN til SATSESTAKKEN ved hjælp af den hånd, som musen danner, når den bevæger sig over pengefeltet. Grib en bunke ved at trykke muse-knappen ned, og sæt pengene fra dig ved at slippe denne.

Og efterhånden som spillet kører, hvis du vinder, og tid og odds er optimeret, så skulle PENGESÆKKEN gerne vokse sig større.

Når spillet er færdigt, bliver resultatet registreret i den rette gruppe, hvis du er bedre end en af de ti.

Dermed er vi nået til bunden af Sandt...

..Og her finder vi navnet på den aktuelle spiller i det venstre nederste hjørne, og lige overfor kan vi se, hvor mange opgaver, vi har tilbage at løse eller, hvis dette er tilfældet, at der ingen spil er i gang.

Fælles for de nederste felter er det, at cursoren bliver til et kryds, når den bevæges hen over dem. Dette indikerer, at man, ved et klik på feltet, får adgang til en hjælpemenu. Klik og prøv - og klik ud igen med OK.

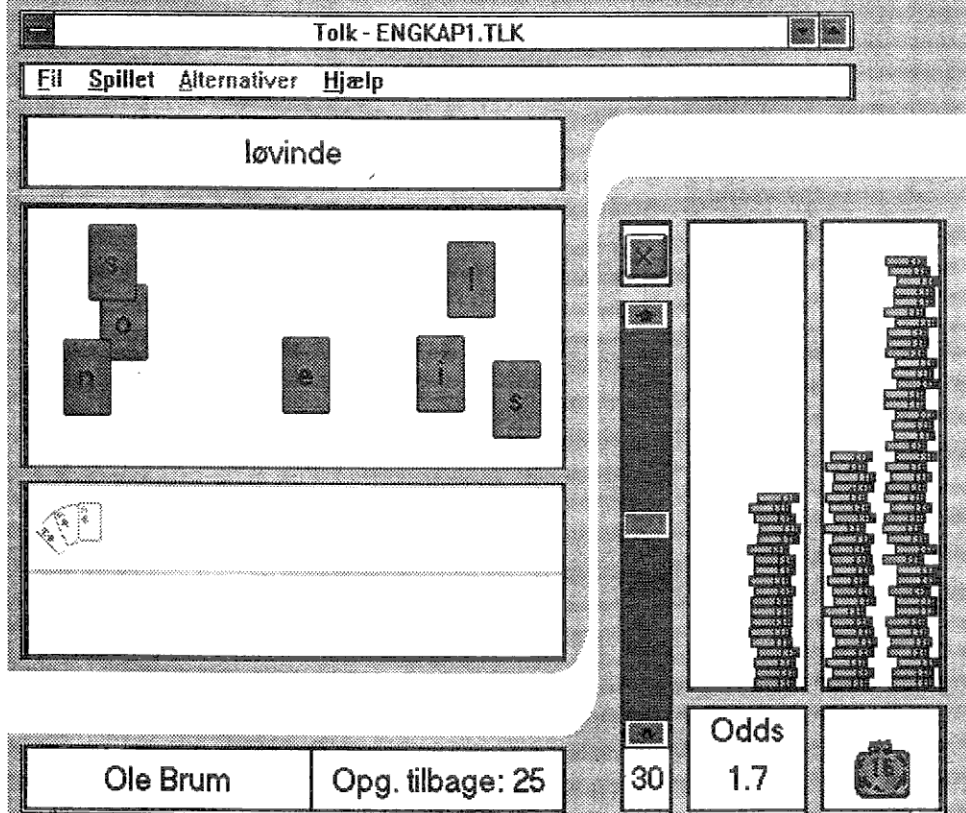
Ole Brum

Opg. tilbage: 5

Funktionerne i Tolk

Så er vi nået til den sidste del af bogen, og det er opbrydningen af TOLK. Denne falder ud i 2 grupper nemlig.:

..Menulinier/spilleplade - Det er her ændringerne i forhold til SANDT forekommer - Og denne del vil blive beskevet i det følgende:



...Navn/tid/penge delen - Her henvises til beskrivelsen under SANDT. Se siden umiddelbart før denne.

DEN OVERORDNEDE KOMMANDOLINIE til styresystemet **Windows®**. Her ser vi navnet på det aktive opgavesæt. M.h.t. de øvrige funktioner, se beskrivelsen under **Sandt**, side 28.

Fil Spillet Alternativer Hjælp

Den næste menubjælke er TOLKs egen, og her har man overordnet adgang til alle opsætninger og en del funktioner i spillet. Til hver af bjælke-teksterne svarer der en menu..

Fil Spillet Alternativer Hjælp

Lav nyt spil...
Åbn spil...
Ændre spil...
Gem spil...
Slut

Denne menu giver adgang til de opgavesæt, som TOLK arbejder med - For yderligere forklaring af disse: Blad frem til side 36.

Fil Spillet Alternativer Hjælp

Start	F2
Stop	shift+F2
Ny serie...	F4
Top-ti	F3
Ændre navn...	
Beskrivelse...	

I menuen SPILLET er der, udover start/stop-knappen, yderligere 4 valgmuligheder, som beskrives side 37.

Fil Spillet Alternativer Hjælp

Lyd fra/til
Gratis spil
Snyde kikke

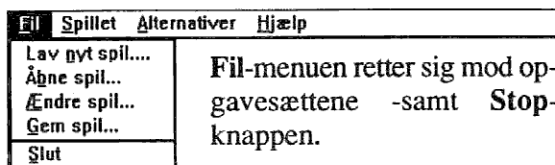
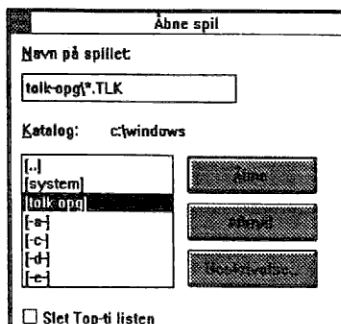
I ALTERNATIVER kan man, udover at sætte "bipperen" til eller fra, vælge et gratis spil!

M.h.t. SNYDE KIKKE: Se side 38.

il Spillet Alternativer Hjælp

Oversigt...
Genveje...
Pengene...
Tiden...
Opgaverne...
Om Tolk?...

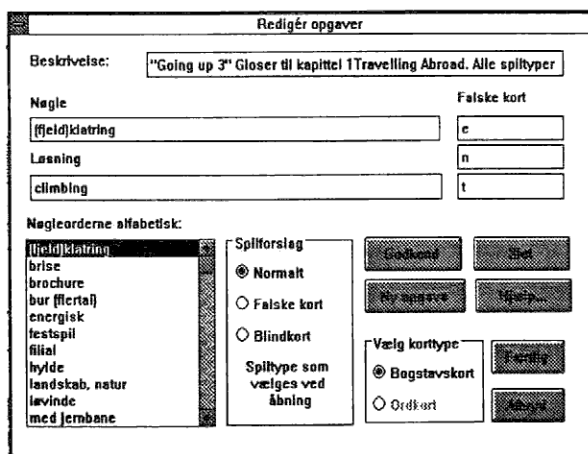
HJÆLP er, hvad det giver sig ud for at være. Det fortæller med faste tekster om de i menuen beskrevne emner. Specielt for menuvalget TIDEN gælder det, at brugeren får mulighed for at prøve tids-indstillings-mekanismen interaktivt.



I **Åbne spil** har vi mulighed for at se, hvad der ligger på drevene samt finde det rigtige underkatalog. Og herfra henter vi så et opgavesæt med efternavn .TLK

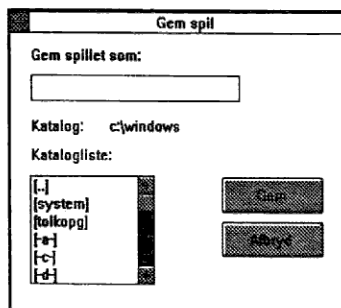
Her kan vi lave et nyt opgavesæt eller ændre på et eksisterende. I det viste eksempel, ser vi i **Beskrivelse**, at opgaverne er dannet ud fra en bog kaldet "Going up 3". I **Nøgle** feltet indsættes teksten, der skal oversættes, og i **Løsnings** feltet indsættes facit. Der er op til 3 **Falske kort**, som er ord/bogstaver, der ikke må indgå i facit. I feltet i nederste venstre hjørne dukker alle nøgleordene efterhåndet op - sorteret alfabetisk. **Spilforslag** giver 3 forskellige opstart valg - **Normalt**: Her bruges **Nøglen** som vist. **Falske kort**: Her blandes de Falske kort i højre side med nøglen og, endelig **Blindkort**: Her vil et af kortene i nøglen være dækket, indtil spilleren har gættet det, hvorefter det bruges på normal vis. **Vælg korttype** bestemmer, om kortene skal bestå af bogstaver eller ord.

Klik **godkend**, når en opgave er genereret. Klik **Slet** for at fjerne en opgave, og brug **Ny opgave** for at tilføje en. **Afbryd** er den knap, der afslutter editoren.



Når vi har dannet en ny opgave, giver denne menu mulighed for at gemme den. Find det underkatalog, som den skal ligge på, og skriv dens navn i ruden (Tolk tilføjer selv .TLK til navnet), og tryk **Gem**.

Og ønsker du, at forlade programmet, så er det **SLUT**, du skal betjene dig af. TRYK derefter **JA**.



Her er der en
START/STOP knap. De
næste 4 valg åbner 4
under-menuer.:

File	Spillet	Alternativer	Hjælp
Start	F2		
Stop	shift+F2		
Ny serie...	F4		
Top-ti	F3		
Ændre navn...			
Beskrivelse...			

Med **NY SERIE** får man mulighed for at vælge mellem **Normalt spil**, eller at få indføjet nogle **Falske kort** i oplægget. Disse kort må ikke indgå i løsningen. Eller til sidst at få et **Blindt kort** i oplægget. Dette kort skal man så selv gætte, inden det kan bruges. Når man har valgt - Klik ud med **OK**.

Top-ti

De ti bedste - Normalt spil

6245	Anders And	24/07/91
5714	Anders And	24/07/91
2981	Anders And	24/07/91
678	Anders And	31/07/91
136	Anders And	30/07/91
134	Anders And	01/08/91
122	Anders And	30/07/91
122	Anders And	31/07/91
121	Ole Brum	26/08/91
113	Ole Brum	12/08/91
100	Ole Brum	22/10/91 <

☐ Vis Top-ti listen efter hver serie **OK**

>.....Indtaste sit navn, ellers bliver spilleren ved med at hedde Ole Brum, og han har, som du ser, placeret sig egenrådigt på score-listen.

Derfor giver denne menu dig muligheden for at **ÆNDRE NAVN**.

Beskrivelse af spillet

"Going up 3" Gloser til kapitel 1 Travelling Abroad. Alle spiltyper mulige.

OK

Hvilken type spil?

Vil du spille igen?

☒ Normalt spil

☐ Med falske kort

☐ Med blinde kort

Afslut **Åbn** **OK**

Der føres liste over de bedste 10 spillere indenfor hver af de ovenstående kategorier.

Og her har man mulighed for at se, hvor man har placeret sig på **TOP TI LISTEN**.

Hvis man altså husker at. . .

<

Hvem spiller?

Hvad vil du kaldes ? **OK**

Ole Brum **Åbn**

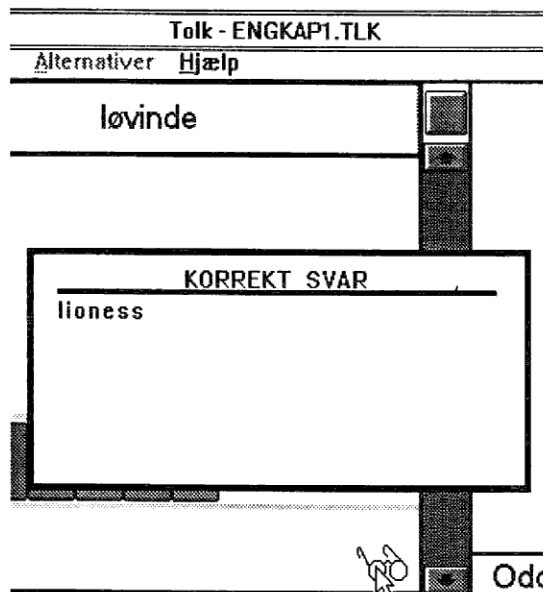
Under **Beskrivelse** vises den hjælpe-tekst, som følger med opgavesættet, i dette tilfælde angivelse af bog og kapitel, samt at der kan anvendes både **Normalt spil**, **Med falske kort** og **Med blinde kort**.

Menuen **Alternativer** giver mulighed for at "pynte" lidt på spillet.

Udover at slå **lyd fra/til** & vælge sig et **gratis spil** !>

Lyd fra/til
 Gratis spil
 Snyde kikke

>...har man også mulighed for at **SNYDE KIKKE**, se nedenfor hvordan.



Hvis man vælger **SNYDE KIKKE**, og hvis man staver forkert, har man mulighed for at se, hvad det rigtige facit var.

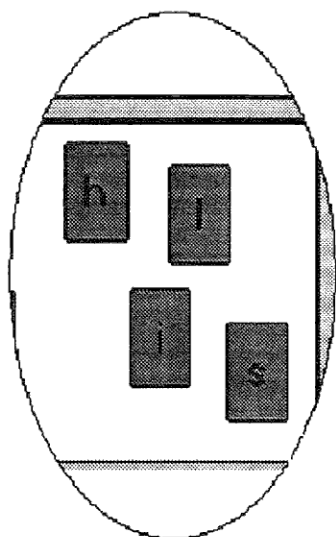
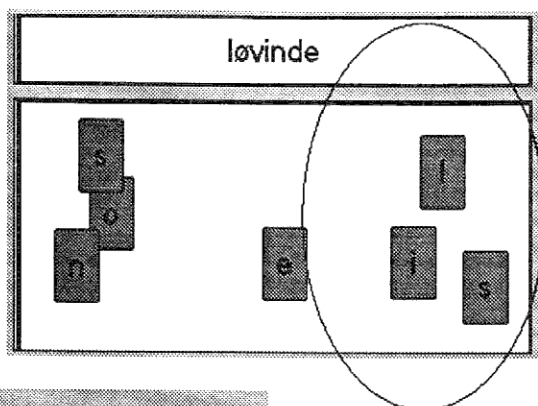
Når pengene rasler ned og et par briller dukker op i nederste højre hjørne, gør man følgende:

Klik og hold på brillerne - så vises det korrekte svar i en box.

Og når man har studeret dette svar længe nok, slippes muse-knappen.

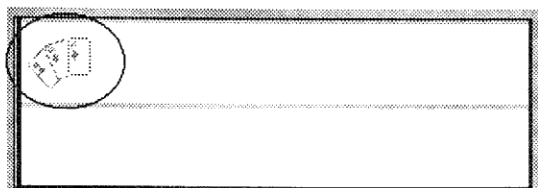
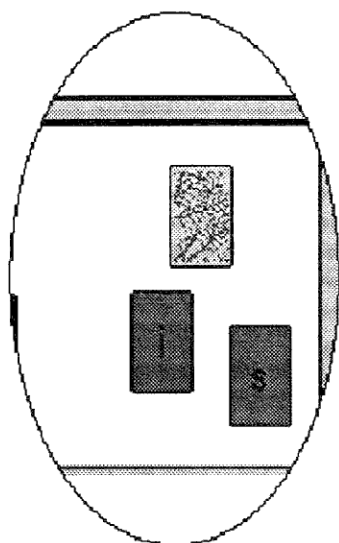
OG SÅ ER VI VED AT VÆRE NÅET TIL ENDEN AF - BÅDE DENNE DEL - OG DENNE MANUAL. På næste side vil vi gennemgå endnu et par detaljer i TOLK. Og derefter forefindes der en stikordsliste, som jeg håber, vil være behjælpelig.

God fornøjelse med **TOLK & SANDT**.



Foruden det **Normale spil**, der optræder her på spillepladen, viser vi i de to øverste elipser, hvorledes spil med **FALSKE KORT** påvirker henholdsvis **oplægget** (med ekstra kort) og **kortviften**, som befinder sig på den øverste stavelinie (der ligger nu 4 kort).

De nederste elipser viser, hvorledes spil med **BLINDKORT** påvirker både **OPLÆGGET** og **kortviften** (et af kortene vender bagsiden fremad begge steder).



.....NOTER.....

stikordsliste

addition	11..14,29,31,32
afbryd	36
af(slut)	7,8,15,17,22,26,28,29,30
aktivt opgavesæt	19,35
aktuel spiller	30,37
algebraisk prioritet	29,32
alternativer	8,14,29,32,35,38
applikation	28
aritmetik	5,31
bekræft	15,30,36
beskrivelse	20,21,35,36
blind kort	22,36,37,39
bogstav-/ord-kort	36
briller	14,32,38
chance	31
cursoren	33
division	31
drev	5,18,36
Engkap1.tlk	19,20..26,35
extention	19,36
facit	14,32
falske kort	36,37,39
filmenu	17,35,36
funktioner	28,29,35
gange	31
gratis spil	32,38
gruppe	6,28
hjælp	29,33,35
hurtig betjening	13,23,25,26,29,35
hånd	9,22,25,33
hvilestak	9,22,25,33
ikon	6,16,28
indikator knap	13,33
indsats	9,22,25,33
ingen spil	17,18,33
interaktivt	29,35
kategorier	37
kommandolinie	28,35
kontrolsystem	28,35

korrekt svar	38
kort oplæg	31,39
kryds (hjælpemenu)	33
lave opgaver	36
lighedstegn	11,31
lyd/bipperen	29,32,35,38
lægge sammen	11..14,29,31,32
længde på serie	8,30
løsning	36
marathonspil	30
menubjælke	29,35
multiplikation	31
museknap	9,10,33,38
mønter	9,22,25,33
navn på spil	19,35
navn på spiller	30,37
navn/tid/penge	33
normale kort	22,36,37
ny serie	7,15,21,30,37
nøgle	36
odds	13,33
opbrydning	27,34
operativt	27
opgaver	8,19,21,30,36
opgaver tilbage	33
opgavelisten	28
opgavesættet	19,36
oplæg/kortvifte	31,39
opstartsvalg	22,36
opsætningen	29,35
ord-/bogstav-kort	36
penge	9,22,25,33
penge i sæk	25,33
pile-knapper	33
placering af kort	10,11,23,26
prioritet	32
problem menu	31
programgruppe	6,28
rebus	31
regnefejl	14,32
restartknap	12,25

resultat registrering	30,37
runder	15,26
satsestak	33
satsning	9,22,25,33
score-liste	30,37
scroll-bar	19
serie	8,15,30
slut	7,8,15,17,22,26,28,29,30
snyde kikke	8,14,32,38
spilforslag	36
spilleplade	31,39
spillet-menu	30,37
spillet start/stop	15,26,30,37
spiltyper	36,37
startknappen	12,15
stavefejl	32
størrelse	28,33
subtraktion	11..14,29,31,32
sækken	25,33
tiden	13,33
tiden/odds	13,33
tidsbarren	13,33
to linier	26
Tolk-opgaver	18,36
top ti liste	30,37
trække fra	11..14,29,31,32
underkatalog	19
vinduer	18,19,28
Windows®	28,35
ændre navn	30,37
ændre opgaver	36
åbne spil	17,36
åbningsbillede	7,17

Windows® er et registreret varemærke fra Microsoft.

.....NOTER.....

