

## Voraussetzungen

Betriebssystem ab Windows 98, mind. Auslösung: 800 x 600

## Installation

**(Bei der Installation bitte die Lizenzvereinbarungen beachten!)**

Um mir eine komplizierte Beschreibung wie – „*wenn Sie Win9x und mindestens Office 2000 installiert haben, benötigen sie keine Runtime-dateien, sonst, wenn...*“ – zu ersparen, können Sie bei der Installation folgendermaßen vorgehen:

1. Installieren Sie das herunter geladene **Programm 1stMath1x1.exe**, indem Sie die Datei mit einem Doppelklick ausführen.
2. Sollte das Programm nach der Installation nicht starten, so installieren Sie zusätzlich die **Runtime – Dateien** (1,4 MB).
3. Sollten Sie den HighScore nicht aufrufen können, so installieren Sie zusätzlich **DcomMdac** (10,3 MB).

Die Punkte 2 bis 4 können jederzeit nachgeholt und müssen – falls überhaupt notwendig – **nur ein einziges Mal** ausgeführt werden!

## Beschreibung

1stMath 1x1 dient **zum Üben des** kleinen (bis 10x10) und großen (12x12) **Einmaleins**.

## Funktionen

- **1x1 mit Hunderter-Tafel**  
Rechnungen werden gestellt, indem sie am Bildschirm “herunterfallen”.  
Das Ergebnis muss auf der Hunderter-Tafel angeklickt werden.
- **1x1 mit Kästchen**  
Rechnungen werden gestellt, indem sie am Bildschirm “herunterfallen”.  
Das Ergebnis muss in der Ergebniszeile angeklickt werden.  
Als Hilfe wird das Ergebnis in Form von Kästchen angezeigt.
- **X in Y**  
Rechnungen werden gestellt, indem sie am Bildschirm “herunterfallen”.  
Das Ergebnis muss in der Ergebniszeile angeklickt werden.
- **1x1 klassisch bis 10er/12er-Reihe**  
Rechnungen werden gestellt, indem sie am Bildschirm “herunterfallen”.  
Das Ergebnis muss im Eingabefeld über Tastatur eingegeben werden.
- **1x1 klassisch einzelne Reihen**  
Gleich wie 1x1 klassisch bis zur 10er/12er-Reihe, es kann jedoch nur eine Reihe ausgewählt werden.
- **1x1 klassisch bis 10er/12er-Reihe (mit HighScore)**  
Gleich wie 1x1 klassisch bis zur 10er/12er-Reihe, es werden jedoch mehrere Aufgaben gestellt und anstatt des Puzzles kann sich der Spieler in den HighScore eintragen.

## Auswahlfenster

Nach dem Starten des Programms erscheint das Auswahlfenster:

1. Der **Name** muss eingegeben werden  
(alternativ kann auch ein Spitzname durch Anklicken eines Tieres ausgewählt werden)
2. Wähle deine **gewünschte Übungsart** durch Anklicken des grauen Kästchens



## Einstellungen

Hier gelangst du zum Einstellungs-Fenster

## Hilfe

Hier gelangst du zu einem kurzen Hilfetext

## Beenden

Hier beendest du das Programm

## Einstellungsfenster

Wenn du auf Einstellungen oder Optionen klickst, erscheint das Auswahlfenster:

### Geschwindigkeit

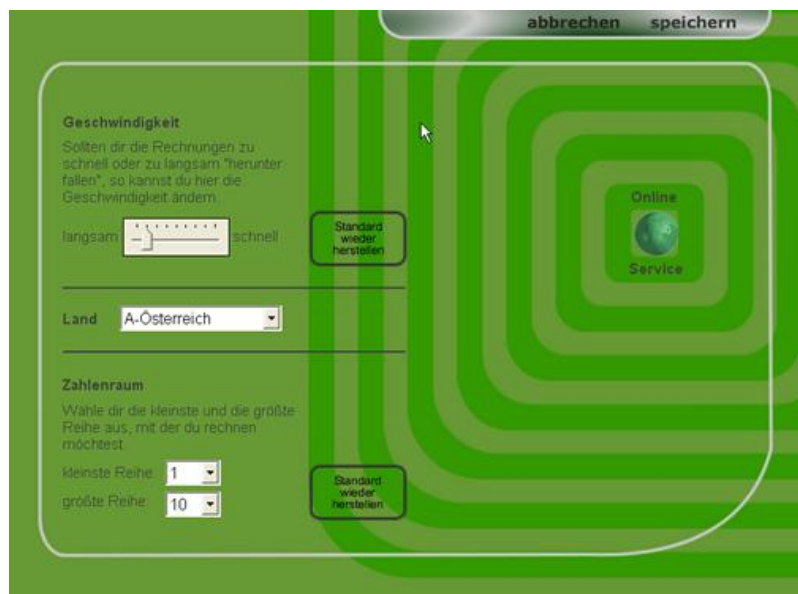
Unter Geschwindigkeit kann eingestellt werden, wie schnell die Rechenaufgaben am Bildschirm "herunterfallen".

Mit "Standard wieder herstellen" wird die ursprüngliche Geschwindigkeit wieder eingestellt.

### Land

Hier kannst du dein Land einstellen.

Derzeit stehen nur Österreich, Deutschland und Schweiz zur Auswahl. Sollte keines dieser drei Länder zutreffen, so wähle Sonstiges.



### Zahlenraum

Falls du nicht alle Zahlenreihen üben möchtest, so kannst du sie hier ändern.

Beispiele:

kleinste Reihe: 3 und größte Reihe: 6 zeigt Aufgaben der Reihen 3, 4, 5 und 6 an;

kleinste Reihe: 7 und größte Reihe: 7 zeigt Aufgaben der Reihe 7 an;

### abbrechen

Das Einstellungs-Fenster wird verlassen, ohne die geänderten Einstellungen abzuspeichern.

### speichern

Das Einstellungs-Fenster wird verlassen. Die geänderten Einstellungen werden gespeichert.

## Übungsfenster

Je nach ausgewählter Übung erhältst du ein unterschiedliches Fenster:  
Allen Fenstern gemeinsam ist das Menü:

### Menü

Jede Übung wird **gestoppt**, indem du auf Menü klickst.  
Die Menüpunkte erscheinen wieder.

### Start

Jede Übung **beginnst** du, indem du auf Start klickst.  
Die Menüpunkte verschwinden.

### Hilfe

Eine kurze Hilfeanleitung zur gewählten Übung wird angezeigt.

### Einstellung

Du gelangst zum Einstellungsfenster (siehe oben)

### Info

Du gelangst zum Infofenster. Dieses verschwindet automatisch oder indem du in das Fenster klickst.

### Hauptmenü

Du gelangst zurück zum Auswahlfenster (siehe oben)

### Beenden

Das Programm wird ohne Nachfrage beendet.

## Puzzelfenster

Wenn du bei einer Übung mehr als die Hälfte richtig gelöst hast, erscheint das Puzzelfenster:

Die Ergebnisse müssen über Tastatur eingegeben werden. Die Reihenfolge der Aufgaben geht nicht der Reihenfolge nach!

### zurück

Du gelangst wieder zum Übungsfenster zurück.



## Hinweise

Solltest du weitere Fragen oder Anregungen haben, so schreibe an [office@1start.at](mailto:office@1start.at).

Viel Spaß wünscht  
Herbert Muigg  
1stArt-Software

[office@1start.at](mailto:office@1start.at)  
<http://www.1start.at>