

Weitere Programme aus dem Hause Jung:

Es freut mich, daß Sie auch an meinen weiteren Programmen Interesse haben. Im folgenden werden die einzelnen Programme recht umfangreich beschrieben. Sie finden auch Angaben zur benötigten Hardware und den Preisen. Zur Zeit sind folgende Programme erhältlich:

- Das Lernprogramm Pauker für DOS
- Das Lernprogramm Pauker für Windows 3.1
- Die Finanzverwaltung Fiwa für DOS
- Das Brettspiel Winopoly für Windows 3.1
- Das Kartenspiel Mau Mau für Windows 3.1

Alle genannten Programme werden ständig erweitert, Sie erhalten bei jeder Bestellung, ob Voll- oder Testversion, auf jeden die Version, die dem neusten Stand entspricht.

Ich würde mich sehr über Bestellungen freuen, die Sie bitte an folgende Adresse schicken:

Christian Jung, Steckentalstr. 63, 66386 St.Ingbert-Oberwüzbach
Tel. 06894/870251

Pauken mit dem Pauker

Vom Programm Pauker gibt es eine DOS-Version und eine Windows-Version. Die folgende Beschreibung der DOS-Version entspricht im wesentlichen auch der des Windows-Kollegen, die Unterschiede werden im Abschnitt Der Pauker für Windows beschrieben.

Sicher kommt jeder Computerbesitzer, der hin und wieder mal was pauken muß, früher oder später auf die Idee, diese Arbeit zusammen mit seinem Elektronenfreund zu erledigen. Doch ist dieser bekanntlich nicht gerade der gescheiteste, was besonders bei etwas komplexeren Abfragen, wie etwa die von Vokabeln, schnell zur Last werden kann. Es ist daher sicher wünschenswert, daß ein Lernprogramm viele verschiedene Funktionen zum Abfragen bereitstellt. So etwa eine zum Lernen von Vokabeln und eine zum Üben von Grammatik, wobei man hierbei schon wieder unterscheiden könnte zwischen Einsetzübungen (Lückentexte) oder Umformübungen. Auch die Allgemeinbildung sollte dabei nicht vergessen werden. Es soll hier ein Programm vorgestellt werden, daß versucht, sich dieser Funktionen anzunehmen um dabei den Frust der Paukerei etwas aufzulockern. Die Rede ist vom Programm Pauker:

Der Pauker ist schon fast drei Jahre alt und hat in dieser Zeit viele Fähigkeiten aufgenommen, die von einer Fülle von Anwendern immer wieder vorgeschlagen wurden. So ist er untergliedert in eine Funktion zum Abfragen von Vokabeln (mit oder ohne Lösungsvorschläge), eine weitere zum Üben von Grammatik und außerdem noch in eine Funktion, die sich dem Abfragen von Lückentexten widmet. Alle Fragen werden in Lektionen gespeichert, die je nach Größe des Hauptspeichers ungefähr bis zu 500 Fragen aufnehmen können. Der Anzahl dieser Lektionen sind keine Grenzen gesetzt. Der Umgang damit wird durch einen Dateimanager erleichtert. Dieser kann nicht nur einfach alle Lektionen eines Verzeichnisses anzeigen, sondern diese auch in ganz bestimmter Reihenfolge sortieren: Als erstes sortiert nach dem Bearbeitungsergebnis, d.h. es werden die Lektionen zuerst angezeigt, die man nur schlecht bearbeitet hat. Eine zweite Möglichkeit ist die Sortierung nach Bearbeitungsdatum, d.h. man sieht sofort, welche Lektionen man schon lange nicht mehr bearbeitet hat und kann diese dann wiederholen. Die Bedienung des Paukers wird durch Pulldown-Menüs, die auch mit der Maus bedienbar sind, abgewickelt.

Doch nun zum Kern des Programms: Dem Abfragen: Beim Fragen nach Vokabeln besteht die Möglichkeit, zwei Worte der Muttersprache in vier Worte der Fremdsprache à 77 Zeichen Länge zu übersetzen, außerdem steht ein Hinweisfeld mit einer Länge von 5 Zeilen zur Verfügung. Für das eigentliche Abfragen stehen zwei Methoden zur Wahl: Die erste fragt die Vokabeln einer Lektion in zufälliger Reihenfolge ab und wiederholt diejenigen, die man nicht wußte, am Ende der Abfrage noch einmal. Dies geht dann solange, bis man alle Fragen richtig beantwortet oder die Abfrage abgebrochen hat. Eine zweite Methode fragt nach dem Karteikastenprinzip: Das heißt, diejenigen Fragen, die man gut beherrscht, kommen selten dran, dafür werden die weniger bekannten öfter gefragt.

Wie schon erwähnt, kann der Pauker allerdings noch mehr als nur Vokabeln abfragen. So wird

das Üben von Grammatik dadurch erleichtert, daß das Programm selbst "lernen" kann. Dies geschieht durch das Anlegen sogenannter Synonymdateien, in denen zum Beispiel zu finden ist, daß im Englischen kein Unterschied zwischen "do not" und "don't" besteht. Das bedeutet, daß der Pauker solche und ähnliche, vom Benutzer eingebare Sprachfeinheiten erkennen und beim Abfragen berücksichtigen kann. So wird es dadurch z.B. auch möglich, einen vergessenen Punkt am Satzende nicht werten zu lassen, indem man als Synonym für diesen ein Leerzeichen angibt. Auf diese Weise werden zwar viele richtige Eingaben auch als solche gewertet, jedoch sind dem Spielchen auch Grenzen gesetzt. So kann das Programm natürlich nicht erkennen, ob das Vertauschen zweier Satzglieder richtig ist oder nicht; es wird diesen Tausch also auch bei Richtigkeit als falsch anmahnen. Für grundlegende und nicht zu lange Übungssätze ist diese Synonymbildung aber eine gute Hilfe.

Es ist übrigens mit dieser Abfragefunktion auch möglich, Multiple-Choice-Lektionen einzugeben. Dabei stehen dann vier mögliche Antworten zur Wahl, von denen nur die richtige ausgesucht werden muß. Auch das Hinweisfeld steht hier zur Verfügung, wodurch diese Art der Dateien hervorragend für das Abfragen von Allgemeinwissen geeignet sein dürfte, da man zu jeder Frage noch einen die Lösung erleuternden Hinweistext eingeben kann. Dieser wird entweder direkt bei Ausgabe der Frage oder erst nach Eingabe der Lösung angezeigt.

Ein letzter Typ des Abfragens wurde nur kurz erwähnt: Die Lückentexte. Man kann grundsätzlich jeden Ascii-Text beliebiger Länge und einer Breite von nicht mehr als 74 Zeichen zum Lückentext machen. Eingegeben wird ein solcher Text mit dem programminternen Editor oder mit einer beliebigen Textverarbeitung, die das besagte Format erzeugen kann. Die letztere Methode scheint hier auch die bessere zu sein, da der Editor des Paukers nur sehr mager ausgelegt ist. Er kann eigentlich nur Texte erfassen und speichern, Blockfunktionen oder ähnliches sind leider nicht enthalten. Hat man also einen Text eingegeben, bestimmt man, welche Worte zu Lücken werden sollen und fertig ist die Lektion. Dabei werden auch solche Fragen berücksichtigt, die nach einer Reihe von Antworten fragen, wie beispielsweise der Frage nach den sechs Staaten, die der EG seit Anfang an angehören. Hier spielt die Reihenfolge der Eingaben keine Rolle, aber jede Antwort darf nur einmal gegeben werden. Es sei allerdings dazu gesagt, daß solche Auswertungen nur bis zu einer Anzahl von 9 Fragen möglich sind, das heißt, die Frage nach allen zwölf EG-Staaten müßte in zwei Teilfragen untergliedert werden.

Im übrigen kann man auch ohne den Computer lernen, indem man sich einen Fragebogen mit dazugehörigem Antwortblatt ausdrucken läßt. Dabei (und beim normalen Ausdrucken von Lektionen) dürfte es mit herkömmlichen Nadel- und Tintenstrahldruckern keine Probleme geben. Allerdings ist das Programm leider nicht in der Lage, korrekt mit Laserdruckern umzugehen.

Zum Schluß sei noch ein kleines Bonbon erwähnt, über das man zwar zuerst lächelnd hinwegsehen kann, das sich aber doch als große Lernhilfe und -motivation gerade bei jüngeren Anwendern erwiesen hat: Der Hangman. Wer kennt dieses Spielchen, bei dem es darum geht, ein Wort, von dem nur der Anfangsbuchstabe, die Sprache und Länge bekannt sind, zu erraten, nicht? Zum Lernen motivieren kann es deshalb, weil es die Lektionen des Anwenders als Wortdateien verwendet und man nach dem Erraten des Wortes dieses auch noch übersetzen muß, um sich so vielleicht einen Platz in der Rangliste zu sichern. Für Zwischendurch sicher eine

willkommene Abwechslung.

Zur Shareversion des Paukers werden nur einige Demo-Lektionen mitgeliefert, die eigentlichen Lektionen kann man nur zur Vollversion erhalten. Es sind dies ein englischer Grund- und Aufbauwortschatz (ca. 3500 Vokabeln), Übungen zur englischen Grammatik (Grundlagen), ein französischer Grund- und Aufbauwortschatz (ca.3000 Vokabeln), Übungen zur französischen Grammatik (Grundlagen), ein spanischer Wortschatz (ca. 5000 Vokabeln), ein lateinischer Wortschatz (ca. 3000 Vokabeln) und Übungen zur Allgemeinbildung, Rechtschreibung, Verkehrswissen und einiges mehr in deutscher Sprache. Die Grundversion des Paukers dürfte mit 40 Mark nicht zu teuer sein, die einzelnen Lektionen und ein gedrucktes Handbuch können gegen Aufpreis mitbestellt werden.

Voraussetzung zum Betrieb des Programms ist ein Rechner mit Festplatte, mindestens 512 kByte Hauptspeicher und MS-DOS ab Version 3.1 oder kompatiblen Systemen.

Ich hoffe, Sie ein wenig neugierig auf den Pauker gemacht zu haben und würde mich über eine Bestellung der Voll- oder Shareversion sehr freuen. Sie können diese in all meinen Programmen unter der Funktion "Als Anwender anmelden" bestellen.

Finanzverwaltung FIWA

Sicher geht es Ihnen auch so: Man gibt mal hier zwanzig Mark aus, dort mal 50 und woanders auch schon mal 100 DM. Und auf einmal ist das ganze Geld weg und man fragt sich, wieso und wofür.

Genau dies ist der Grundgedanke, der hinter dem Programm FIWA steckt. Dieses Programm präsentiert Ihnen zu jedem beliebigen Zeitpunkt, wo, wann und wofür Sie Geld ausgegeben oder eingenommen haben. Sie erhalten somit einen guten Überblick über Ihre Finanzlage und können Ihre Ausgaben dementsprechend steuern.

Die FIWA ist ein Programm zum privaten Gebrauch, d.h. es werden keine Steuern berechnet oder ähnliches. Es werden nur solche Funktionen angeboten, die man als Privatmann bzw. -frau braucht. Auch Fachausdrücke der Finanzwelt werden nicht verwendet.

Die Bedienung der FIWA ist kinderleicht: Pulldown-Menüs und Mausunterstützung ermöglichen schnelle und bequeme Eingaben, ein kontextbezogenes Hilfesystem steht zu jeder Funktion zur Verfügung.

FIWA ist keine Kontenverwaltung, die nur Zu- und Abgänge Ihres Girokontos verwaltet. Es werden hier alle Ein- und Ausgaben berücksichtigt, ob von einem Konto oder bar. Zu diesem Zweck können Sie für jeden Bereich Ihrer Finanzen, der von Interesse für Sie ist, ein Konto anlegen und anhand der vielen Auswertungsmöglichkeiten ersehen, wieviel Geld wofür ausgegeben oder eingenommen wurde.

Außer der Möglichkeit, einzelne Auswertungen erstellen zu lassen, gibt es noch eine Funktion zum Vergleichen von Salden einzelner Monate, d.h. Sie können sich z.B. alle Ausgaben für Ihr Auto für jeden Monat anzeigen lassen. Dies geschieht sowohl mit realen Zahlenwerten, als auch mit Hilfe von Balkendiagrammen, die natürlich wesentlich übersichtlicher sind.

Man kann mit der FIWA übrigens auch Einnahmen und Ausgaben buchen, die erst in naher Zukunft zu erwarten sind und kann somit böse Überraschungen über unerwartete Zahlungsaufforderungen vermeiden.

Es gibt nur eine Voraussetzung für das Arbeiten mit der FIWA: Zwei Laufwerke beliebiger Kapazität. Eine Festplatte ist empfehlenswert, da so das Arbeiten sehr viel schneller von statten geht.

Mit der Funktion "Als Anwender anmelden" all meiner Programme können Sie sich eine Share- oder Vollversion der Fiwa bestellen, um so selbst testen zu können, daß dieses Programm durchaus sein Geld Wert sein kann.

Fiwa arbeitet zur Zeit nur in einer DOS-Version, ob eine Version für Windows erstellt wird, ist

noch nicht klar. Wenn Sie Interesse daran haben, können Sie unter der im Inhaltsverzeichnis dieser Datei angegebenen Adresse nachfragen...

Das Brettspiel Winopoly

Winopoly, das klingt doch fast wie Monopoly ? Und genau das ist es auch, was hinter diesem Brettspiel steckt. Es heißt Winopoly und nicht Monopoly, weil zum einen die Firma Parker, die Monopoly geschaffen hat, nicht mit einer Computerversion einverstanden war und zum anderen, weil es besser als das Original ist.

Bei Winopoly geht es darum, durch geschickten Kauf von Geschäften und deren Ausbau Ihre Gegner in die Pleite zu treiben. Sie ziehen dazu über das Spielfeld, dessen Felder aus verschiedenen Geschäften und sog. Aktionsfeldern bestehen. Wie schon gesagt, die Geschäfte kann man käuflich erwerben, um dann von Ihren Mitspielern Gelder zu kassieren, wenn diese auf eines Ihrer Geschäfte ziehen. Besitzt man eine ganze Kette von gleichen Geschäften, also z.B. alle Apotheken, so kann man diese noch einrichten, Personal einstellen und ähnliches, wodurch sich deren Wert natürlich um das Vielfache steigert.

Die Aktionsfelder haben unterschiedliche Bedeutung: So muß man beispielsweise auf dem Fragefeld eine Frage zur Allgemeinbildung beantworten und kann so 3000 Taler gewinnen oder verlieren. Auf dem Kasinofeld wird eine Runde 17&4 gestartet, wobei man auch hier Riesensummen gewinnen oder verlieren kann.

Winopoly kann von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Diese können entweder alle menschlicher Natur sein oder aber auch vom Computer gesteuert werden. Spiele können gespeichert und wieder geladen oder auch selbst zusammengestellt werden.

Winopoly ist ein reines Windows-Programm, weswegen Sie bei der Bedienung keine Probleme haben werden, eine Hilfefunktion steht natürlich auch zur Verfügung.

Besitzer von Soundkarten können jeder Aktion des Spiels einen eigenen Sound zuordnen, der z.B. dann abgespielt wird, wenn man auf ein bestimmtes Feld kommt oder würfelt. Lassen Sie sich von den vielen mitgelieferten Sounds überraschen !

An Hardware wird benötigt:

- Windows 3.1 oder neuer
- AT, auf dem Windows 3.1 läuft (am besten > 286)
- 2 MB-RAM
- Maus
- Soundkarten werden unterstützt

Preis der Vollversion:

- Vollversion: 35 DM + 5 DM Porto/Verpackung
- Testversion: 5 DM

Das Kartenspiel Mau Mau

Zu Mau Mau braucht man eigentlich nicht viel zu sagen: Es handelt sich dabei um das allgemein bekannte Kartenspiel, das hier von einem menschlichen Spieler und drei "Elektronenköppen" gespielt wird.

Damit das ganze etwas interessanter wird, werden bei dieser Version zusätzlich noch Punkte vergeben, so daß man darauf achten sollte, immer die Karten abzulegen, die zum einen den Regeln entsprechen und zum anderen eine möglichst hohe Augenzahl haben. Denn der Spieler mit der geringsten Punktzahl gewinnt und wird in die Rangliste eingetragen.

Gespielt wird in Turnieren, deren Rundenzahl einstellbar ist. Nach jedem Turnier wird dann der Sieger ermittelt und in der Rangliste festgehalten.

An Hardware wird benötigt:

- Windows 3.1 oder neuer
- AT, auf dem Windows 3.1 läuft
- 1 MB-RAM
- Maus

Preis der Vollversion:

- Vollversion: 15 DM + 5 DM Porto/Verpackung
- Testversion: 5 DM

Der Pauker für Windows

Der Pauker für Windows bietet fast alle Funktionen, die sein Kollege unter DOS auch zur Verfügung stellt. Aufgrund der Windows-Oberfläche ist er allerdings etwas komfortabler und bietet unter anderem folgende Erweiterungen:

- Es stehen für Vokabeln 10 Eingabefelder statt 6 zur Verfügung.
- Es können pro Feld bis 100 Zeichen statt 77 eingegeben werden.
- Hinweise können bis zu 500 Zeichen aufnehmen.
- Der Lückentext-Editor ist komfortabler.
- Soundkarten werden unterstützt.

Es besteht die Möglichkeit, Lektionen der DOS-Version direkt zu verarbeiten.

Der Pauker für Windows ist ab dem 2.Quartal 1994 erhältlich !!!

Alles weitere finden Sie bei der Beschreibung des Pauker für DOS.

An Hardware wird benötigt:

- Windows 3.1 oder neuer
- AT, auf dem Windows 3.1 läuft (am besten > 286)
- 1 MB-RAM
- 1,5 MB freier Festplattenspeicher
- Maus
- Soundkarten werden unterstützt

Preis der Vollversion:

- | | |
|---|-------|
| - Gesamtpaket mit allen Lektionen (vgl. Pauker für DOS) | 70 DM |
| - Pauker ohne Lektionen | 40 DM |
| - Lektionen einzeln | 10 DM |
| - Testversion | 5 DM |

