

Inhalt

Befehle

Suchen-Menü

Betrachten-Menü

Hilfe-Menü

Tastatur-Themen

Windows-Tasten

Windows-Themen

Programmgruppe einrichten

Programm einrichten

Andere Themen

Registrierung

Weitere Software von AW-Soft

Weitere Informationen über die Verwendung der Hilfe erhalten Sie mit der Taste F1 oder durch Auswahl von *Hilfe verwenden* aus dem Hilfe-Menü.

Suchen-Menü

Das Suchen-Menü enthält die Befehle zum Suchen von Vorwahlen.

Vorwahl zu Ort

Sucht die Vorwahl eines Ortes.

Ort zu Vorwahl

Sucht die Orte, die einer Vorwahl zugeordnet sind.

Vorwahl zu Staat

Sucht die Vorwahl eines Staates

Staat zu Vorwahl

Sucht die Staaten, die einer Vorwahl zugeordnet sind

Beenden

Programm beenden

Betrachten-Menü

Stadtdatenbank Stadtdatenbank durchblättern

Staatendatenbank Staatendatenbank durchblättern

Hilfe-Menü

Das Hilfe-Menü erlaubt den Zugriff auf das Hilfesystem sowie das Info-Dialogfenster.

Inhalt

Inhaltsverzeichnis des Hifesystems.

Beenden

Zum Beenden der Anwendung wählen Sie den Befehl Datei|Beenden aus dem Menü.

Befehl Betrachten|Stadtdatenbank

Dieser Menüpunkt stellt Ihnen eine Funktion zur Verfügung, die es Ihnen ermöglicht, die Stadtdatenbank zu durchblättern. Da die Stadtdatenbank sehr umfangreich ist, habe ich nochmals eine Unterteilung nach Alphabet vorgenommen.

Befehl Betrachten|Staatendatenbank

Dieser Menüpunkt stellt Ihnen eine Funktion zur Verfügung, die es Ihnen ermöglicht die Staatendatenbank zu durchblättern.

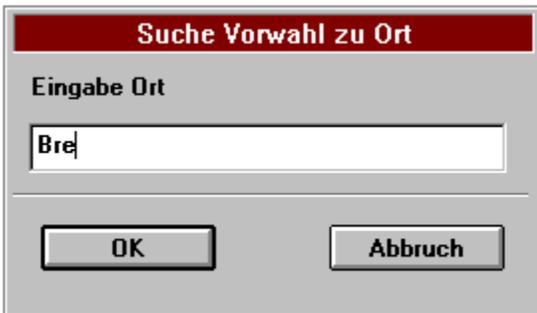
Befehl Suchen|Vorwahl zu Ort

Mit diesem Befehl können Sie die Vorwahl eines beliebigen Ortes bzw. einer Ortgruppe ermitteln.

Geben Sie hierzu in der Dialogbox den Namen der Ortschaft ein, deren Vorwahl Sie ermitteln möchten. Folgende Punkte müssen Sie beachten :

1. Sie müssen mindestens die ersten drei Buchstaben der Ortschaft eingeben.
2. Auf Groß- und Kleinschreibung müssen Sie nicht achten.
3. Es ist nicht notwendig, den vollständigen Namen einzugeben

Suchen Sie beispielsweise die Vorwahl von Bremen, ist es ausreichend wenn Sie in die Dialogbox **Bre** oder **bre** eingeben.



The image shows a dialog box titled "Suche Vorwahl zu Ort". It has a red title bar. Below the title bar, the text "Eingabe Ort" is displayed. A text input field contains the characters "Bre". At the bottom of the dialog box, there are two buttons: "OK" on the left and "Abbruch" on the right.

Klicken Sie anschließend den OK Button um die Suche zu starten oder den ABBRUCH-Button, um diesen Menüpunkt zu verlassen ohne eine Suche durchzuführen.

Das Programm durchsucht anschließend die Datenbank und gibt in einer Dialogbox eine Liste der gefundenen Ortschaften aus. Sie können die Liste auf die übliche Art und Weise durchblättern.

Befehl Suchen|Ort zu Vorwahl

Mit diesem Befehl können Sie die Stadt bzw. die Städte ermitteln, die einer bestimmten Vorwahl zugeordnet sind.

Geben Sie hierzu in der Dialogbox die Vorwahl ein, zu der Sie die zugeordneten Städte ermitteln möchten. Folgende Punkte müssen Sie beachten :

1. Sie müssen mindestens die ersten drei Ziffern der Vorwahl eingeben.
2. Auf Groß- und Kleinschreibung müssen Sie nicht achten.
3. Es ist nicht notwendig, die vollständige Vorwahl einzugeben

Wollen Sie beispielsweise ermitteln, welche Städte die Vorwahl **06353** haben, ist es ausreichend wenn Sie in die Dialogbox 063 oder 0635 eingeben.

Klicken Sie anschließend den OK Button um die Suche zu starten oder den ABBRUCH-Button, um diesen Menüpunkt zu verlassen ohne eine Suche durchzuführen.

Das Programm durchsucht anschließend die Datenbank und gibt in einer Dialogbox eine Liste der gefundenen Ortschaften aus. Sie können die Liste auf die übliche Art und Weise durchblättern.

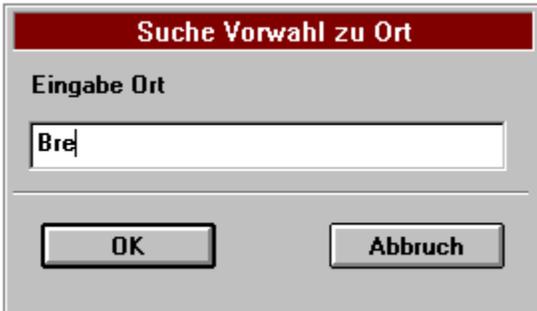
Befehl Suchen|Vorwahl zu Staat

Mit diesem Befehl können Sie die Vorwahl eines beliebigen Staates bzw. einer Staatengruppe ermitteln.

Geben Sie hierzu in der Dialogbox den Namen des Staates ein, dessen Vorwahl Sie ermitteln möchten. Folgende Punkte müssen Sie beachten :

1. Sie müssen mindestens die ersten drei Buchstaben des Staates eingeben.
2. Auf Groß- und Kleinschreibung müssen Sie nicht achten.
3. Es ist nicht notwendig, den vollständigen Namen einzugeben

Suchen Sie beispielsweise die Vorwahl von Brasilien, ist es ausreichend wenn Sie in die Dialogbox **Bra** oder **bra** eingeben.



The image shows a dialog box with a red title bar containing the text "Suche Vorwahl zu Ort". Below the title bar, the text "Eingabe Ort" is displayed above a text input field. The input field contains the text "Bra". At the bottom of the dialog box, there are two buttons: "OK" on the left and "Abbruch" on the right.

Klicken Sie anschließend den OK Button um die Suche zu starten oder den ABBRUCH-Button, um diesen Menüpunkt zu verlassen ohne eine Suche durchzuführen.

Das Programm durchsucht anschließend die Datenbank und gibt in einer Dialogbox eine Liste der gefundenen Staaten aus. Sie können die Liste auf die übliche Art und Weise durchblättern.

Befehl Hilfe|Inhalt

Der Befehl Hilfe|Inhalt zeigt das Inhaltsverzeichnis des Hilfesystems an.

Befehl Suchen|Staat zu Vorwahl

Mit diesem Befehl können Sie den Staat bzw. die Staaten ermitteln, die einer bestimmten Vorwahl zugeordnet sind.

Geben Sie hierzu in der Dialogbox die Vorwahl ein, zu der Sie die zugeordneten Staaten ermitteln möchten. Folgende Punkte müssen Sie beachten :

1. Sie müssen mindestens die ersten drei Ziffern der Vorwahl eingeben.
2. Auf Groß- und Kleinschreibung müssen Sie nicht achten.
3. Es ist nicht notwendig, die vollständige Vorwahl einzugeben

Wollen Sie beispielsweise ermitteln, welche Staaten die Vorwahl **0039** haben, ist es ausreichend wenn Sie in die Dialogbox 003 eingeben.

Klicken Sie anschließend den OK Button um die Suche zu starten oder den ABBRUCH-Button, um diesen Menüpunkt zu verlassen ohne eine Suche durchzuführen.

Das Programm durchsucht anschließend die Datenbank und gibt in einer Dialogbox eine Liste der gefundenen Staaten aus. Sie können die Liste auf die übliche Art und Weise durchblättern.

Befehl Suchen|Beenden

Programm beenden. Um ein ungewolltes Verlassen des Programmes zu vermeiden, werden Sie vor dem entgültigen Verlassen des Programms nochmals zum Bestätigen aufgefordert.

Tasten unter Windows

Tasten zur Cursor-Verschiebung

Dialogfenster-Tasten

Bearbeitungs-Tasten

Hilfe-Tasten

Menü-Tasten

System-Tasten

Tasten zur Textmarkierung

Fenster-Tasten

Tasten zur Cursor-Verschiebung

Taste(n)	Funktion
Cursor-Tasten	Verschieben den Cursor nach links, rechts oben oder unten in einem Feld.
Ende oder Strg+Cursor rechts	Verschiebt den Cursor an das Feldende.
Pos1 oder Strg+Cursor links	Verschiebt den Cursor an den Feldanfang.
Bild aufwärts/abwärts	Verschiebt den Cursor in einem Feld um jeweils eine Seite aufwärts bzw. abwärts.

Dialogfenster-Tasten

Taste(n)	Funktion
Tab	Bewegt den Cursor von einem Feld zum nächsten (von links nach rechts und von oben nach unten).
Umsch+Tab	Bewegt den Cursor in umgekehrter Richtung.
Alt+Buchstabe	Bewegt den Cursor zu der Option oder Gruppe, deren /dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen übereinstimmt.
Cursor-Tasten	Wechselt innerhalb einer Gruppe von Optionen von einer Option zur nächsten.
Eingabe	Führt einen mit einem Schalter verbundenen Befehl aus. Oder: wählt einen Eintrag aus einer Auswahlliste und führt den Befehl aus.
Esc	Schließt ein Dialogfenster, ohne den Befehl durchzuführen (entspricht dem Befehl Abbruch).
Alt+Cursor abwärts	Öffnet eine aufklappbare Liste.
Alt+Cursor abwärts/aufwärts	Wählt Einträge in einer aufklappbaren Liste aus.
Leertaste	Bricht den Auswahlvorgang in einer Auswahlliste ab. Markiert oder löscht ein Markierungsfeld.
Strg+Schrägstrich	Markiert alle Einträge in einer Auswahlliste.
Strg+Backslash	Alle Markierungen außer der aktuellen werden verworfen.
Umsch+Cursor-Tasten	Erweitert die Markierung in einem Textfeld.
Umsch+Pos1	Erweitert die Markierung bis zum ersten Zeichen in einem Textfeld.
Umsch+Ende	Erweitert die Markierung bis zum letzten Zeichen in einem Textfeld.

Bearbeitungs-Tasten

Taste(n)	Funktion
Rückschritt	Löscht das Zeichen links neben dem Cursor. Oder: Löscht den markierten Text.
Entf	Löscht das Zeichen rechts neben dem Cursor. Oder: Löscht den markierten Text.

Hilfe-Tasten

Taste(n)	Funktion
F1	<p>Hilfe aufrufen und Hilfe-Inhaltsverzeichnis für die Anwendung aufrufen. Ist das Hilfefenster bereits offen, so ruft F1 die Hilfeseite über die Benutzung der Windows-Hilfe selbst auf.</p> <p>In einigen Windows-Anwendungen, ruft F1 das Hilfetthema über den aktuell markierten Befehl, die Dialogfenster-Option oder die Systemmeldung auf.</p>
Umsch+F1	<p>Ändert den Mauszeiger auf  , so daß Sie Hilfe über einen speziellen Befehl, einen bestimmten Bildschirmbereich oder eine bestimmte Taste aufrufen können. Sie können danach einen Befehl auswählen, den Bildschirmbereich anklicken oder eine Taste oder Tastenkombination betätigen, über die Sie weitere Informationen erhalten möchten.</p>

(Dies ist nicht in allen Windows-Anwendungen verfügbar.)

Menü-Tasten

Taste(n)	Funktion
Alt	Wählt das erste Menü in der Menüleiste aus.
Buchstabe	Wählt das Menü oder den Menüeintrag, dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen Buchstaben übereinstimmt.
Alt+Buchstabe	Öffnet das Menü, dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen Buchstaben übereinstimmt.
Cursor links/rechts	Wechselt zwischen verschiedenen Menüs.
Cursor abwärts/aufwärts	Wechselt zwischen verschiedenen Menüeinträgen.
Eingabe	Führt den mit dem markierten Menüeintrag verbundenen Befehl aus.

System-Tasten

Die folgenden Tasten können - unabhängig von der jeweiligen Anwendung - in jedem Fenster benutzt werden.

Taste(n)	Funktion
Strg+Esc	Ruft die Task-Liste auf.
Alt+Esc	Wechselt zur nächsten Anwendung (einschließlich zu Symbolen verkleinerten Anwendungen).
Alt+Tab	Wechselt zur nächsten Anwendung (Symbole werden wieder in ihrer alten Größe wiederhergestellt).
Alt+Druck	Kopiert den gesamten Bildschirm in die Zwischenablage.
Strg+F4	Schließt das aktive Fenster.
F1	Ruft die Hilfe auf und zeigt das Hilfe-Inhaltsverzeichnis der Anwendung an. (Siehe <u>Hilfe-Tasten</u>)

Tasten zur Textmarkierung

Taste(n)	Funktion
Umsch+Cursor links/rechts	Erweitert die Textmarkierung zeichenweise nach links bzw. rechts.
Umsch+Cursor ab-/aufwärts	Erweitert die Textmarkierung zeilenweise nach unten bzw. oben.
Umsch+Ende	Markiert den Text bis zum Ende der Zeile.
Umsch+Pos1	Markiert den Text bis zum Anfang der Zeile.
Umsch+Bild abwärts	Erweitert die Textmarkierung um eine Seite nach unten. Oder: Bricht den Markierungsvorgang ab, falls die folgende Seite bereits markiert ist.
Umsch+Bild aufwärts	Erweitert die Textmarkierung um eine Seite nach oben. Oder: Bricht den Markierungsvorgang ab, falls die vorherige Seite bereits markiert ist.
Strg+Umsch+Curs links/rechts	Erweitert die Textmarkierung bis zum vorherigen bzw. nächsten Wort.
Strg+Umsch+Curs abw./aufw.	Erweitert die Textmarkierung bis zum Ende bzw. Anfang des aktuellen Absatzes.
Strg+Umsch+Ende	Erweitert die Textmarkierung bis zum Ende des Dokuments.
Strg+Umsch+Pos1	Erweitert die Textmarkierung bis zum Anfang des Dokuments.

Fenster-Tasten

Taste(n)	Funktion
Alt+Leertaste	Öffnet das Systemmenü des Anwendungsfensters.
Alt+Bindestrich	Öffnet das Systemmenü des Dokumentfensters.
Alt+F4	Schließt ein Fenster.
Alt+Esc	Wechselt zur nächsten Anwendung (einschließlich zu Symbolen verkleinerten Anwendung).
Alt+Tab	Wechselt zur nächsten Anwendung (Symbole werden wieder in ihrer alten Größe wiederhergestellt).
Alt+Eingabe	Schaltet in einer nicht-Windows-Anwendung zwischen Fensterdarstellung und Vollbildschirm um.
Cursor-Tasten	Verschieben ein Fenster, wenn Sie den Befehl Verschieben aus dem System-Menü ausgerufen haben. Oder: Ändern die Fenstergröße, wenn Sie den Befehl Größe ändern aus dem Systemmenü aufgerufen haben.

DOS-Anwendungen

Vorwahl

Vorwahldatenbank für DOS

BLZ

Bankleitzahlendatenbank

QPC

Druckerkonfigurationsprogramm

TGZ

Telefongebührenzähler

Rechenlernsystem

Rechenlernprogramme für die Grundschule

Ultima

Vokabeltrainer für verschiedene Sprachen

Andere Anwendungen von AW-Soft

DOS-Anwendungen

Windows-Anwendungen

Registrierung

Registrierung über CompuServe

Über CompuServe stelle ich Ihnen mehrere Registrierungsmöglichkeiten zur Verfügung. Der einfachste Weg ist über das Sharewareregistrierungsforum oder Sie überweisen die Registrierg Gebühr direkt auf mein Konto(siehe weiter unten) und schicken an mein Postfach eine Nachricht.

Sobald die Gebühr auf meinem Konto eingetroffen ist, wird Ihnen die Vollversion zugestellt.

ID 100106,1164

**Demnächst auch im Sharewareregistrierforum auf CompuServe möglich.
Schauen Sie einfach nach.**

Registrierung auf anderem Weg

Füllen Sie bitte hierzu das mitgelieferte Registrierformular vollständig aus und drucken sie es anschließend aus. Es steht Ihnen hierfür der Programmpunkt Drucke Registrierformular zur Verfügung.

Senden Sie das ausgefüllte Formular bitte dann an folgende Adresse :

**Andreas Will Software
Im Woogtal 28
67273 Bobenheim**

Sollten Sie Fragen zu den einzelnen Programmen haben, können Sie mich auch gerne anrufen. Ich bin täglich ab 18 Uhr unter folgender Telefonnummer erreichbar :

06353/2853

Zahlungsweisen :

1. Bar
2. Verrechnungsscheck
3. Nachnahme
4. Überweisung auf folgendes Konto :
BLZ : 545 912 00
Kto. : 4545206
Bank: Volksbank Kirchheim

Zahlungsweise Überweisung :

Senden Sie mir das ausgefüllte Registrierformular per Post zu oder senden Sie in der Zeit von **10-12 Uhr und 18 - 20 Uhr** ein FAX an folgende Telefonnummer : **06353/2863**

Sobald die Registrierg Gebühr auf obigem Konto eingegangen ist, wird Ihnen die Vollversion

Vorwahl für DOS

Datenbankanwendung, die es Ihnen ermöglicht, einfach und schnell die Vorwahl eines Ortes zu ermitteln. Dieses Programm soll das AVON der Bundespost ersetzen.

Systemvoraussetzungen:

PC-AT ab 286

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 1Mb freiem Speicherplatz,

Maus ratsam

Vorwahl bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Alle Vorwahlen der im AVON aufgeführten Städte und Staaten
3. Schnelle Suche der Vorwahl einer Stadt
4. Die Umkehrung von Punkt 3, d. h. die einer Vorwahl zugeordneten Städte ermitteln
5. Schnelles Durchblättern der Datenbank
6. Editiermöglichkeit der Vorwahlen
7. Ausdrucken der gefundenen Datensätze
8. Suche anhand Wildcards
9. Online-Hilfe

Preis : 20 DM + Versandkosten

BLZ für DOS

Datenbank, die alle Bankleitzahlen der in Deutschland ansässigen Banken umfaßt.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam

BLZ bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Alle Bankleitzahlen aller Banken der BRD
3. Schnelle Suche der BLZ einer Bank
4. Schnelles Auffinden aller Banken mit der gleichen BLZ
5. Durchblättern der Datenbank
6. Online-Hilfe

Preis : 25 DM + Versandkosten

TGZ für DOS

TGZ ist die Abkürzung für Telefongebührenzähler. Mit diesem Programm wird Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung gestellt, über Ihre Telefongespräche buch zu führen und somit eine reecht gute Kontrolle über die Telefonrechnung zu haben.

Systemvoraussetzungen:

1. PC-AT ab 286
2. Mindestens 500 KB freien Speicherplatz auf der Festplatte
3. MS-DOS ab Version 3.3
4. Maus ist ratsam

TGZ bietet :

1. Unterstützung aller derzeit geläufigen Gesprächstarife
2. Automatisches Erkennen von Feiertagen bis einschließlich 1996
3. Automatisches Erkennen des Billigtarif
4. Speichern wichtiger Informationen wie z.B Gesprächspartner, Gesprächsdauer, Gebühr
5. Möglichkeit für den Abrechnungszeitraum eine Liste der geführten Gespräche auszudrucken
6. Ermittlung der gesamten Gesprächsgebühren für einen Abrechnungszeitraum_
7. SAA-Oberfläche
8. Online-Hilfe mit Informationen über die Tarifgebiete

Preis : 25 DM + Versandkosten

QPC für DOS

QPC ist die Abkürzung für Quick Printer Configuration. Es handelt sich um ein Programm, mit dessen Hilfe Sie innerhalb kürzester Zeit Ihren Drucker konfigurieren können, ohne entweder umständlich erst ein Programm schreiben zu müssen oder den Setup des Druckers durchführen zu müssen.

Systemvoraussetzungen :

1. PC-AT ab 286
2. MS-DOS ab V3.3
3. Freier Speicherplatz auf der Festplatte von mindestens 500 KB
4. Maus ratsam

QPC bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Senden einzelner Steuerstrings
3. Dateien mit den Steuerstrings für die einzelnen Drucker beliebig erweiterbar
4. Erstellen von Steuerdateien, die komplizierte Konfigurationen des Druckers durchführen und dann jederzeit vom DOS-Prompt über den DOS-Befehl **Print** zum Drucker gesendet werden kann
5. Dateien mit Steuerstrings für folgende Drucker werden mitgeliefert :
 - a) NEC P2200\P2+
 - b) HP Deskjet 510\520
 - c) Epson
 - d) Postscriptdrucker
 - e) Weitere Drucker auf Anfrage
6. Online-Hilfe
7. Druckerport frei wählbar
8. Neu eingegebene Steuerstrings können direkt auf Funktionstüchtigkeit getestet werden

Preis : 30 DM + Versandkosten

RechenLernSystem für die Grundschule

RLS umfaßt insgesamt 4 Programme, die jeweils für den Lerninhalt der einzelnen Klassenstufen konzipiert und angepaßt wurden.

RLS EinMalEins

RLS 1.Klasse

RLS 2.Klasse

RLS 3.Klasse

RLS EinMalEins für DOS

RLS EinMalEins ist der erste Teil des Rechenlernsystems. Wie der Name schon sagt besteht der Lerninhalt dieses Programm auf dem kleinen und großen 1X1. Die Lernmotivation wird versucht durch motivierende Sprüche, durch anzeigen von Bildern und Kinderwitzen zu steigern.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche
Online-Hilfe

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286
MS-DOS ab V3.3
Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz
VGA-Karte
Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 1.Klasse für DOS

RLS 1.Klasse ist der zweite Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Es ist speziell auf die Anforderungen der ersten Klasse ausgerichtet.

Wie die anderen Teile des Rechenlernsystems wird die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche wie z.B Toll. Weiter so oder Du bist spitze gesteigert. Nach einer frei einstellbaren Anzahl von Aufgaben, wird sofern dieses richtig gelöst wurden eine bunte Grafik mit lustigen Bildern oder ein Kinderwitz angezeigt.

Lerninhalt :

Der Lerninhalt besteht auf den Grundrechenarten Addition, Subtraktion und Vergleichen von Zahlen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen können ausgewählt werden. So ist die leichteste Stufe bei der Addition das Addieren von Zahlen kleiner 6, die nächst höhere Stufe ist die Addition von Zahlen kleiner zehn. Weiter gibt es Aufgaben mit einer Unbekannten, Aufgaben mit drei Summanden, Addition von Zahlen, die ein Vielfaches von 10 sind. Für die Subtraktion sind die gleichen Lektionen vorhanden.

Ein weiterer Lerninhalt ist das Vergleichen von Zahlen. Auch hier sind mehrere Schwierigkeitsstufen vorhanden. Es beginnt mit Zahlen < 10 bis zu schwierigeren Aufgaben, bei denen eine Summe mit einer Differenz verglichen werden muß.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 3 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, jedoch nicht unbedingt notwendig.

MS-DOS ab V3.3

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Aufgabenbeispielen

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 2.Klasse für DOS

Dies ist der dritte Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Dieser Teil ist speziell an die Anforderungen der zweiten Klasse angepaßt. Wie schon in den Teilen 1 und 2 wird auch in diesem Teil die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche, durch lustige Grafiken und Witze gesteigert.

Lerninhalt:

Plusaufgaben von kleinen und großen Zahlen, von zwei großen Zahlen, Plusaufgaben mit Zahlen zwischen 100 und 200, Menüpunkt bei denen die Grenzen frei wählbar sind, Vergleich von Summe mit einer Zahl u.v.m, Minusaufgaben umfassen die gleichen Lektionen wie die Plusaufgaben.

Dann wird das Teilen von Zahlen geübt, die Punkt vor Strich Rechnung, wie bei den Grundrechenarten auch in verschiedene Lektionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen eingeteilt und schließlich noch Klammeraufgaben.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

VGA-Karte

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 3 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 3.Klasse für DOS

RLS 3.Klasse ist der dritte und letzte Teil des Rechenlernsystems. Dieser Teil beinhaltet den Lerninhalt der dritten Klasse Grundschule. Wie die vorherigen Teile wird auch in diesem Teil die Lernmotivation durch motivierende Sprüche, Grafiken und Witze gesteigert.

Auszug des Lerninhaltes :

Addition mit Vielfachen von 100 und 1000, Addition vierstelliger Zahlen, Addition dreistelliger Zahlen, Addition von Zahlen kleiner 10000, Nachfolger großer Zahlen. Die gleichen Lektionen und mehr gibt es auch zum üben der Subtraktion. Weitere Lektionen befassen sich mit der Multiplikation. Darunter Multiplikation von drei Zahlen, Multiplikation mit 1000 und mehr.

Dann gibt es eine Lektion, bei der das Kind herausfinden muß, ob eine Zahl x durch eine Zahl y teilbar ist, angeben muß ob eine Zahl gerade oder ungerade ist, ganzzahlige Division durchführen muß.

Eine Lektion befaßt sich nochmals vertiefend mit der Klammerrechnung und mit der Rechnung mit Variablen.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

MS-DOS ab 3.3

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

ULTIMA für DOS

Ultima ist ein Vokabeltrainer der Extraklasse. Es handelt sich nicht um einen Vokabeltrainer, bei dem stur Vokabeln gebüffelt werden. Bei Ultima können Sie je nach Bedarf Vokabeln lernen. Die Vokabeldateien sind nach Themenbereichen eingeteilt. So gibt es beispielsweise den Bereich Essen und Trinken, den Bereich Verkehr, den Bereich Liebe u.v.m. Insgesamt sind es rund 25 Themenbereichen mit mehr als 4000 Wortgleichungen.

Weiterhin wird Ihnen durch Aufzeichnung der nicht gewußten Vokabeln die Möglichkeit an die Hand gegeben, Vokabeln die Sie besonders schwer behalten können, explizit zu üben. Natürlich können Sie den Vokabelbestand beliebig erweitern, die Vokabeln sortieren, Ihren Lernerfolg über einen längeren Zeitraum beobachten, Vokabeln auf den Drucker ausgeben, Vokabeln in der Richtung Deutsch-Fremdsprache und Fremdsprache-Deutsch üben. Für die Sprachen Französisch und Italienisch wird Ihnen noch explizit eine Funktion zur Verfügung gestellt, mit deren Hilfe Sie das Geschlecht eines Hauptwortes üben können, ob ein Wort nun feminin oder maskulin ist.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche, vollständig mausgesteuert
Online-Hilfe wie bei allen anderen Programmen aus

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286
VGA-Karte
MS-DOS ab V3.3
Festplatte mit mindestens 1MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 35 DM für Versandkosten je Sprache

Ultima ist für folgende Sprachen erschienen : Französisch, Italienisch, Spanisch und Englisch

Windows-Anwendungen

Avon

Rechenlernsystem

Fang den Käfer!

Vorwahldatenbank

Rechenlernprogramme 1-4 Klasse Grundschule

Spiel

Rechenlernprogramme für Windows

Eins Lernprogramme für das EinMalEins
Maus Lernprogramme für Mathematik 1.Klasse
Meister Lernprogramm für Mathematik 2.Klasse
Tiger Lernprogramm für Mathematik 3 + 4.Klasse
Bunny Lernprogramm für Mathematik 1 - 4.Klasse

Zusatzdisketten : Witze 1
Witze 2 (jeweils 100 zusätzliche Witze)
Witze 3 Preis je Diskette 15 DM
Bilder (50 weitere bunte Bilder, Preis : 20 DM)

Eins für Windows

Eins ist der erste Teil des Rechenlernsystems. Wie der Name schon sagt besteht der Lerninhalt dieses Programm auf dem kleinen und großen 1X1. Die Lernmotivation wird versucht durch motivierende Sprüche, durch Anzeigen von Bildern und Kinderwitzen zu steigern.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe

In der Vollversion die Möglichkeit eigene Witze einzugeben
Hintergrundbild des Programmes kann gewechselt werden

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386

Windows ab V3.0

Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz

VGA-Karte

Maus

Preis : 30 DM + Versandkosten

Maus für Windows

MAUS ist der zweite Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Es ist speziell auf die Anforderungen der ersten Klasse ausgerichtet.

Wie die anderen Teile des Rechenlernsystems wird die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche wie z.B. Toll. Weiter so oder Du bist spitze gesteigert. Nach einer frei einstellbaren Anzahl von Aufgaben, wird sofern dieses richtig gelöst wurden eine bunte Grafik mit lustigen Bildern oder ein Kinderwitz angezeigt.

Lerninhalt :

Der Lerninhalt besteht auf den Grundrechenarten Addition, Subtraktion und Vergleichen von Zahlen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen können ausgewählt werden. So ist die leichteste Stufe bei der Addition das Addieren von Zahlen kleiner 6, die nächst höhere Stufe ist die Addition von Zahlen kleiner zehn. Weiter gibt es Aufgaben mit einer Unbekannten, Aufgaben mit drei Summanden, Addition von Zahlen, die ein Vielfaches von 10 sind. Für die Subtraktion sind die gleichen Lektionen vorhanden.

Ein weiterer Lerninhalt ist das Vergleichen von Zahlen. Auch hier sind mehrere Schwierigkeitsstufen vorhanden. Es beginnt mit Zahlen < 10 bis zu schwierigeren Aufgaben, bei denen eine Summe mit einer Differenz verglichen werden muß.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam.

Windows

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Aufgabenbeispielen

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Eigene Witze können eingegeben werden

Soundunterstützung

Preis : 40 DM + Versandkosten

Meister für Windows

Dies ist der dritte Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Dieser Teil ist speziell an die Anforderungen der zweiten Klasse angepaßt. Wie schon in den Teilen 1 und 2 wird auch in diesem Teil die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche, durch lustige Grafiken und Witze gesteigert.

Lerninhalt:

Plusaufgaben von kleinen und großen Zahlen, von zwei großen Zahlen, Plusaufgaben mit Zahlen zwischen 100 und 200, Menüpunkt bei denen die Grenzen frei wählbar sind, Vergleich von Summe mit einer Zahl u.v.m, Minusaufgaben umfassen die gleichen Lektionen wie die Plusaufgaben.

Dann wird das Teilen von Zahlen geübt, die Punkt vor Strich Rechnung, wie bei den Grundrechenarten auch in verschiedene Lektionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen eingeteilt und schließlich noch Klammeraufgaben.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Beispielsaufgaben
Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar
Eigene Witze können eingegeben werden

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386
VGA-Karte
Windows
Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 40 DM + Versandkosten

Tiger für Windows

TIGER ist der dritte und letzte Teil des Rechenlernsystems. Dieser Teil beinhaltet den Lerninhalt der dritten Klasse Grundschule. Wie die vorherigen Teile wird auch in diesem Teil die Lernmotivation durch motivierende Sprüche, Grafiken und Witze gesteigert.

Auszug des Lerninhaltes :

Addition mit Vielfachen von 100 und 1000, Addition vierstelliger Zahlen, Addition dreistelliger Zahlen, Addition von Zahlen kleiner 10000, Nachfolger großer Zahlen. Die gleichen Lektionen und mehr gibt es auch zum üben der Subtraktion. Weitere Lektionen befassen sich mit der Multiplikation. Darunter Multiplikation von drei Zahlen, Multiplikation mit 1000 und mehr.

Dann gibt es eine Lektion, bei der das Kind herausfinden muß, ob eine Zahl x durch eine Zahl y teilbar ist, angeben muß ob eine Zahl gerade oder ungerade ist, ganzzahlige Division durchführen muß.

Eine Lektion befaßt sich nochmals vertiefend mit der Klammerrechnung und mit der Rechnung mit Variablen.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben
Eigene Witze können eingegeben werden
Aufgabenanzahl pro Lektion frei einstellbar

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386
Windows
VGA-Karte
Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 40 DM + Versandkosten

Bunny für Windows

Bunny für Windows ist eine Zusammenfassung der Programme Eins bis Tiger. Bunny enthält alle Leistungen, Funktionen und Lerninhalte, die diese auch enthalten. Es ist ein Programm, das Ihr Kind durch die ganze Grundschulzeit begleiten kann.

Preis : 80 DM + Versandkosten

AVON für Windows

Datenbankanwendung, die es Ihnen ermöglicht, einfach und schnell die Vorwahl eines Ortes zu ermitteln. Dieses Programm soll das AVON der Bundespost ersetzen.

Systemvoraussetzungen:

PC-AT ab 386

WINDOWS

Festplatte mit mindestens 2Mb freiem Speicherplatz,

Maus

Avon bietet :

1. Alle Vorwahlen der im AVON aufgeführten Städte und Staaten
2. Schnelle Suche der Vorwahl einer Stadt
3. Die Umkehrung von Punkt 2, d. h. die einer Vorwahl zugeordneten Städte ermitteln
4. Schnelles Durchblättern der Datenbank
5. Suche anhand Wildcards
6. Online-Hilfe

Preis : 25 DM + Versandkosten

Fang den Käfer

Spiel bei dem es darum geht, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Käfer zu erschlagen. Sowohl die Spielgeschwindigkeit, die Spieldauer als auch die Populationsgröße sind frei einstellbar.

Systemvoraussetzungen :

AT ab 286
Festplatte mit mindestens 1 MB freiem Speicher
Windows ab V3.0

Preis der Vollversion : 10 DM + Versandkosten.

Programmgruppe einrichten

Eine neue Gruppe einzurichten ist denkbar einfach. Wählen Sie dazu einfach den Befehl *Neu* im Pull-Down-Menü *Datei* des Programmanagers aus. Danach erscheint auf dem Bildschirm eine Dialogbox in der Sie wählen können, ob Sie eine neue Programmgruppe oder einen Programmpunkt einrichten wollen. Standardmäßig ist das Einrichten eines neuen Programms eingerichtet.

Wählen Sie den ersten Punkt (Programmgruppe) an, indem Sie das Optionsfeld Programmgruppe mit der Maus einmal anklicken. Anschließend klicken Sie bitte den OK-Schalter an.

Nun erscheint eine weitere Dialogbox, in der Sie nähere Angaben über die neu einzurichtende Programmgruppe machen sollen.

Im wesentlichen sind das zwei Informationen.

1. Beschreibung

Hier geben Sie bitte eine aus maximal 25 Zeichen bestehende Beschreibung an, die später stets unterhalb des Gruppensymbols angezeigt wird.

In unserem Fall können Sie hier beispielsweise **Andreas Will Software** angeben.

2. Gruppendatei

Alle Informationen über eine Programmgruppe speichert der Programmanager in einer speziellen Datei. Sie können hier den Namen der Datei spezifizieren. Geben Sie maximal acht Zeichen ein.

In unserem Fall können Sie beispielsweise **AWS** eingeben.

Nachdem Sie diese zwei Daten eingegeben haben, wählen Sie bitte wieder mit der Maus den OK-Schalter. Anschließend erscheint die neue Gruppendatei auf dem Bildschirm. Sie ist noch leer, da wir in ihr noch keine Programme installiert haben.

Siehe auch

[Programm einrichten](#)

Programm einrichten

Wie das Anlegen einer Programmgruppe erfolgt auch das Einrichten eines neuen Programms über den Befehl *Neu* des Pull-Down-Menüs *Datei* des Programm-Managers.

1. Schritt :

Wählen Sie mit der Maus durch Anklicken das Gruppensymbol aus, in dem Sie die neue Anwendung installieren möchten. Das Gruppenfenster muß nicht unbedingt geöffnet werden, um eine neue Anwendung einzurichten.

2. Schritt :

Wählen Sie den Menüpunkt *Neu* des Pull-Down-Menüs *Datei* des Programm-Managers. Es erscheint die bereits unter dem Hilfethema **Programmgruppe einrichten** beschriebene Dialogbox. Wählen Sie nun den Punkt Programm einrichten an und betätigen Sie den OK-Schalter,

3. Schritt :

Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie in der ersten Zeile eine Programmbeschreibung eingeben können. In unserem Fall können Sie hier **Avon für Windows** eingeben. In der zweiten Zeile geben Sie den vollständigen Pfad des Programmes ein. Sollten Sie Avon in dem Unterordner c:\avon installiert haben, geben Sie hier **c:\avon\avon.exe** ein.

Wählen Sie zum Abschluß wieder den OK-Schalter. Somit ist die Anwendungseinrichtung beendet.

Sollten Sie nicht mehr genau wissen, wo Sie das gesuchte Programm installiert haben, steht Ihnen in der oben beschriebenen Dialogbox noch die Funktion **Durchsuchen** zu Verfügung. Nachdem Sie diesen Schalter angewählt haben, erscheint eine Dateiauswahlbox, mit deren Hilfe Sie den Pfad des einzurichtenden Programmes ermitteln können. Die Bedienung erfolgt wie bei allen Windows-Programmen üblich.

Siehe auch

[Programmgruppe einrichten](#)

