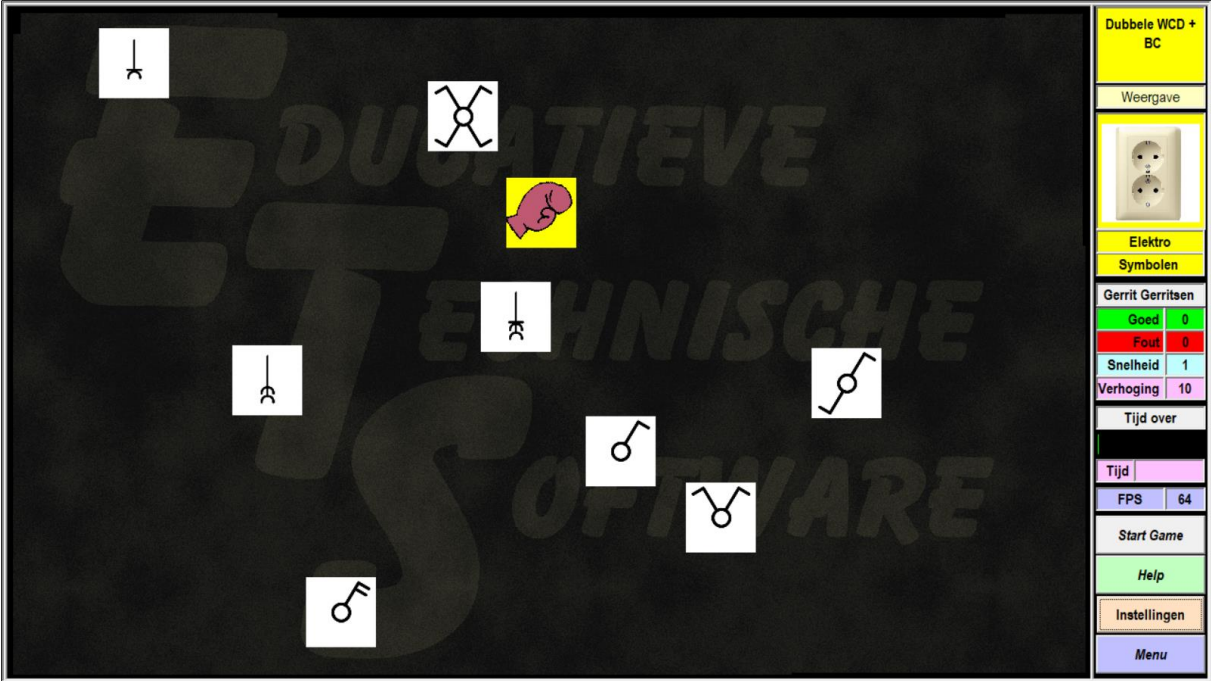
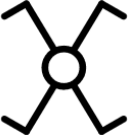




Handleiding voor docenten Versie 1.6

Engels - Zomaar Wat					
					
					
Elektrotechniek - Symbolen					
					
					

Voorwoord

Het wordt regelmatig gezegd, "ze hoeven **alleen maar** de woordjes uit hun hoofd te leren om een voldoende te halen". Uit ervaring weet ik dat **alleen maar** niet voor elke leerling van toepassing is.

Het lukt mij trouwens ook niet! Destijds, toen ik dus zelf jong was, werd gedacht dat ik niet de moeite genomen had om ze te leren. Dat was in eerste instantie zeker niet waar, echter geef je het als kind dan maar gewoon op wanneer je van alles geprobeerd hebt. Blijkbaar ben ik in zekere zin een [beelddenker](#) en dan werken dat soort zaken dus anders.

De gedachte om het aanleren van woordjes, symbolen enz. eens anders te benaderen, heeft geleid tot het programma **Leren door Gamen**. Hierbij word(t)(en) geluiden, afbeeldingen, voorgelezen, animaties, benamingen enz. gebruikt om toch het gestelde doel te kunnen behalen.

In de **Hall of Fame** kunnen de behaalde resultaten getoond worden. Wanneer de benamingen, woordjes enz. door de vakdocenten ingesproken worden, wordt het zelfs een beetje persoonlijk.

Het is mogelijk om eigen afbeeldingen en geluiden toe te voegen. Dat kunnen geluiden horende bij een afbeelding, maar ook de voor te gelezen benamingen zijn.

Hoe leuk is het wanneer de leerling de Engelse of Duitse woordjes door de eigen vakdocent hoort voorlezen?

- ☐ Leuk
- ☐ Niet leuk



Inhoud

Voorwoord	2
Downloaden	5
Installeren	6
Startpagina.....	10
In het linkerdeel van de startpagina kan bekeken worden.....	10
In het rechterdeel van de startpagina.....	11
Docent instellingen scherm.....	12
Aanmelden als docent.....	12
Een klas met namen toevoegen.....	13
Een klas verwijderen	14
Instellingen.....	15
Programma toegang.....	15
Speelbaarheid	16
Toegankelijkheid van lessen.	16
Docenten meppen Huh?.....	17
Aanraakscherm	17
Het wachtwoord van een leerling.	17
Inloggen als leerling.....	18
Het leesplankje (YOU WILL DRAG IT).....	19
Starten	19
Instellingen van het leesplankje	20
Leren door slepen.....	21
Ankerpunten	22
Starten van de game	22
De game (I got it)	24
Starten	24
Instellingen.....	25
Extra's	27
Zelf onderdelen toevoegen of verwijderen	28
Extra informatie en Links bij het leesplankje (I'LL DRAG IT).....	28

Het bestand Nederlands.txt	30
Afbeeldingen toevoegen of verwijderen	30
Afbeeldingen toevoegen voor het linker mouse down event.	32
Maximaal aantal onderdelen	33
Database	34
Bugs / Bijzonderheden.....	34
Microsoft store	35

Downloaden

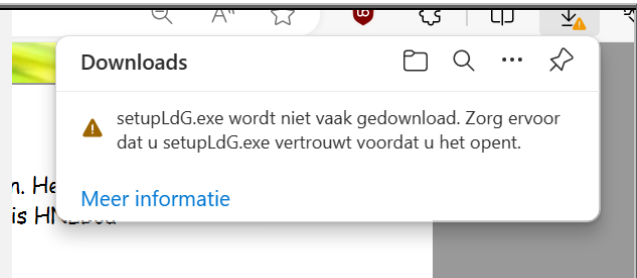
Via <https://www.edutechsoft.nl/LdG/#downl> is het programma te downloaden. Omdat het nogal groot is en uit veel losse bestanden bestaat is het een gecomprimeerd setupLdG.exe bestand. Het is ook als setupLdG.zip te downloaden.

De onderstaande instructie is nodig omdat Windows (terecht) u na wil laten denken over waar u mee bezig bent. U moet de uitgever wel vertrouwen, anders niet doen!

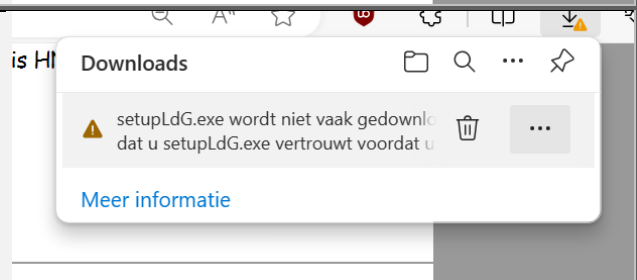
De onderstaande instructie wil nog wel eens afwijken van wat op uw scherm verschijnt. Door goed te lezen wat gevraagd wordt zou het installeren meestal geen probleem mogen zijn.

Installeren

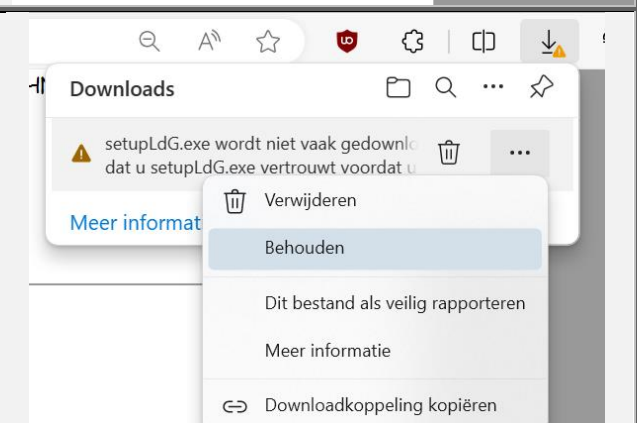
Tijdens of direct na het downloaden verschijnt op het scherm de hiernaast afgebeelde melding. Dit om te voorkomen dat u onbekende/niet te vertrouwen software installeert.



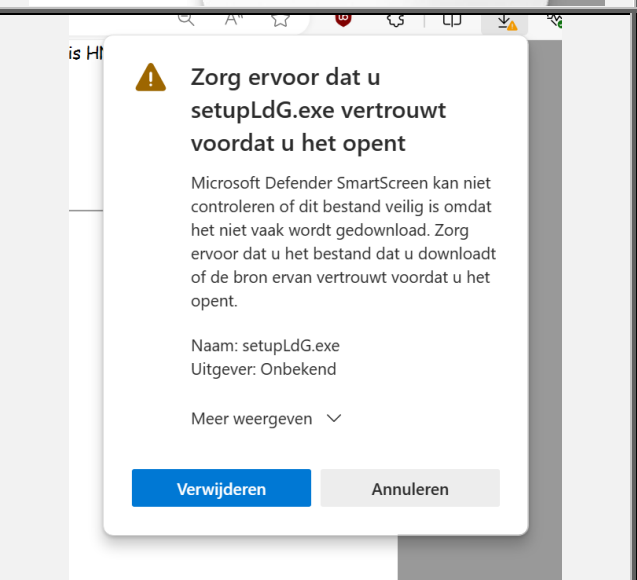
Plaats de muis op het venster en klik dan op de **drie puntjes** naast de prullenbak



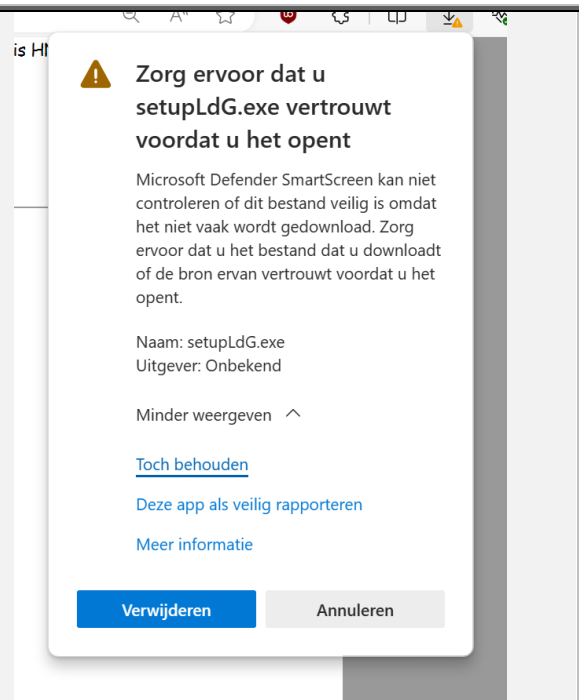
Klik in het uitklapmenu op **Behouden**.



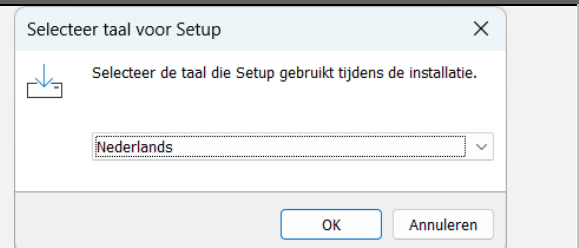
Klik in het nieuwe venster op **Meer weergeven**



Klik in het nieuwe venster op
Toch behouden

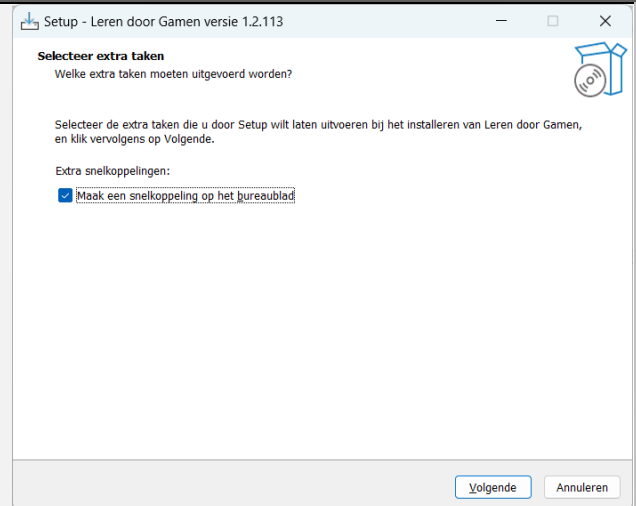


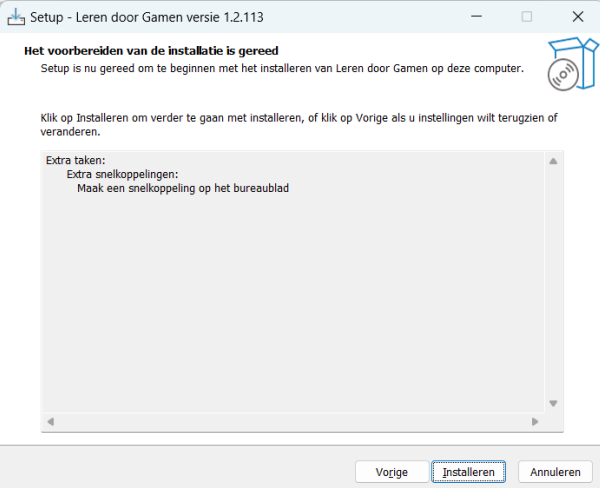
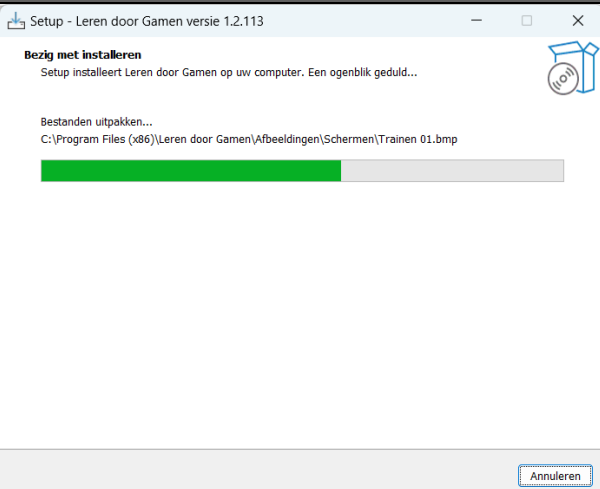
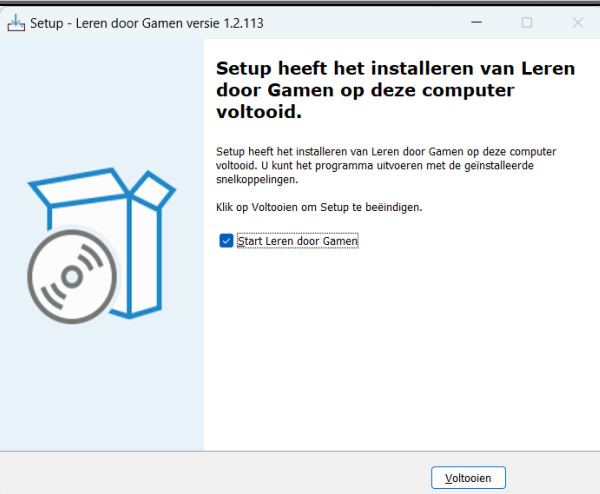
Selecteer de taal en klik op **OK**



Kies of u een snelkoppeling op het bureaublad wilt laten plaatsen.

Klik **Volgende**



Klik op <u>I</u>nstalleren	
Tijdens het instaleren wordt de voortgang getoond.	
Wanneer <u>S</u>tart Leren door Gamem aangevinkt is zal na het klikken op <u>V</u>oltoeien het programma gestart worden.	

Vaak moet dan nogmaals aangegeven worden dat u het programma echt wilt starten, Hieronder staat daar een voorbeeld van,



Startpagina



Bij het starten wordt willekeurig een vak en bijbehorende onderdelen gekozen. In het bovenstaande geval is dus het vak **Pneumatiek** en het onderdeel **Onderdelen Basis**.

In het linkerdeel van de startpagina kan bekeken worden...

1. welke vakken, onderwerpen en onderdelen beschikbaar zijn.

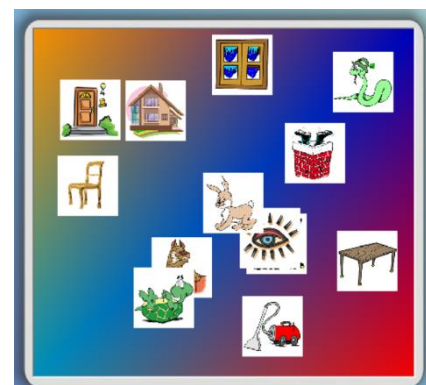
Selecteer daarvoor in het uitklapmenu eerst een vak en daarna een onderdeel.



2. hoe en welke onderdelen op het scherm verschijnen.

Klik daarvoor in het rechterdeel eerst op instellingen en dan kunt u de grootte, snelheid en wel of niet botsen instellen.

Dit is slechts een voorbeschouwing, tijdens de game wordt meestal de grootte en snelheid automatisch ingesteld.



3. wat de behaalde resultaten per vak en leerling zijn, door op HALL OF FAME te klikken. Dit kan dus bekeken worden zonder dat men ingelogd is.



In het rechterdeel van de startpagina...

- kunnen de leerlingen inloggen.
- Kan de docent naar de setup / instellingen pagina gaan.
- Kan een voorleesstem gekozen worden.

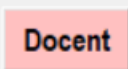
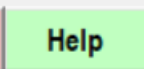
A screenshot of a software interface for 'EDUCATIEVE TECHNISCHE SOFTWARE'. The interface has a dark blue header with the text 'Selecteer hieronder je klas. .'. Below this are three input fields labeled 'Klas', 'Naam', and 'Wachtwoord'. To the right of these fields is a large dark blue area labeled 'Demo'. Below the input fields are three buttons: 'Verberg wachtwoord' (red), 'Toon toetsenbord' (green), and 'Oeps' (green). Below these buttons are three tabs: 'Onderwerpen', 'Instellingen', and 'Voorlees stem'. At the bottom left is the 'ETS' logo. At the bottom right is a cartoon character of a man with a briefcase. At the very bottom are three buttons: 'Docent' (red), 'Help' (green), and 'Afsluiten' (blue).

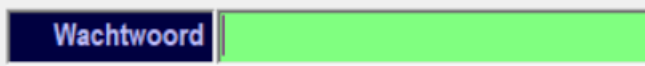
Docent instellingen scherm.

Als docent kunt u instellen wanneer leerlingen bijvoorbeeld er wel of niet mee mogen werken en wat wel of niet toegestaan is. Hieronder worden deze besproken. Een aantal zaken zullen nog toegevoegd worden, op dit moment kan bijvoorbeeld een klas gewist worden ook al is dat de laatste. Momenteel gaat dat nog niet goed, dus eerst uw eigen klas toevoegen en daarna pas de klas Demo verwijderen.

Aanmelden als docent

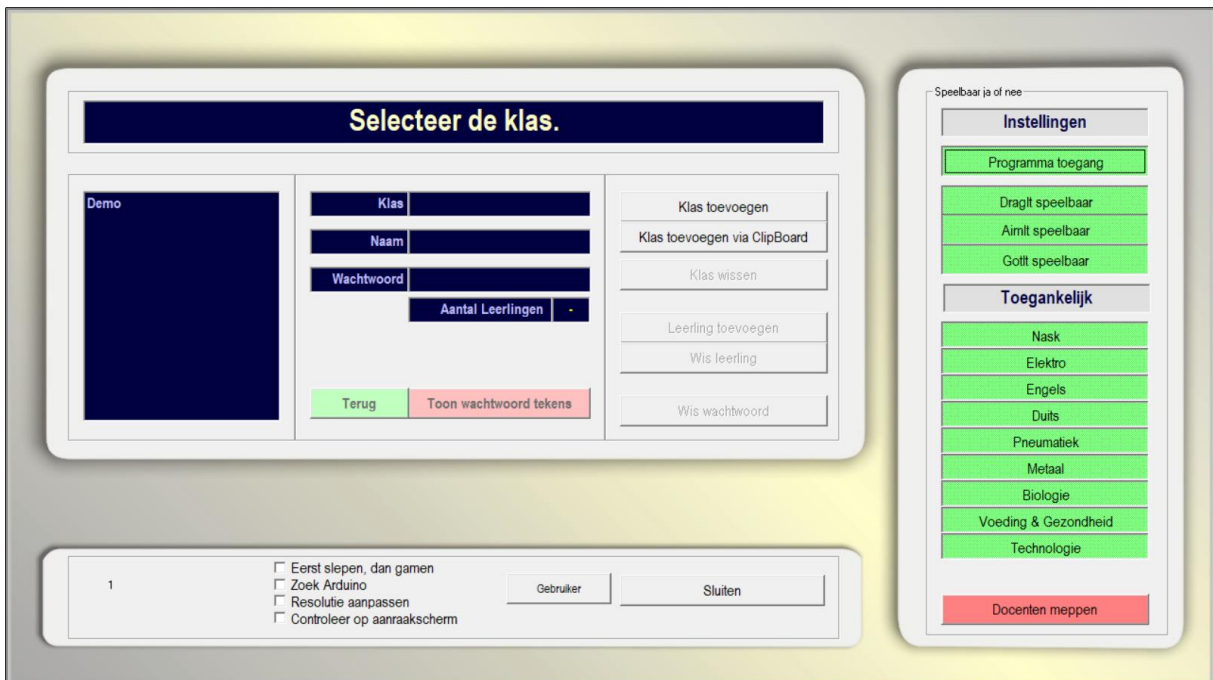
Als docent kunt u onder meer klassen en leerlingen toevoegen en wissen. Ook het wel of niet toegankelijk zijn van het programma of bepaalde lessen, wordt hier ingesteld.

- Klik op Docent   
- en het in te vullen vak voor het wachtwoord wordt groen.
- Voer het wachtwoord HNLBoa in. <Enter>

The image shows a password input field with the label 'Wachtwoord' in a blue box on the left and a green rectangular input area on the right.

Dit wachtwoord kan later aangepast worden.

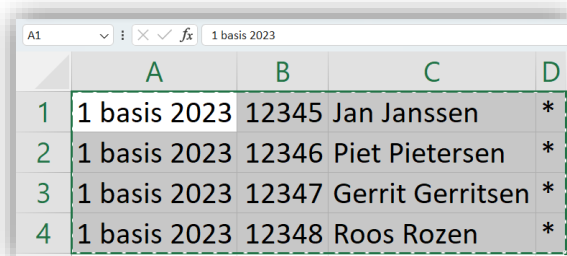
Na het invoeren van het juiste wachtwoord verschijnt het onderstaande scherm

The image shows a complex settings interface. On the left, a panel titled 'Selecteer de klas.' contains a 'Demo' box, input fields for 'Klas', 'Naam', 'Wachtwoord', and 'Aantal Leerlingen', and buttons for 'Klas toevoegen', 'Klas toevoegen via ClipBoard', 'Klas wissen', 'Leerling toevoegen', 'Wis leerling', and 'Wis wachtwoord'. Below this are 'Terug' and 'Toon wachtwoord tekens' buttons. At the bottom left, a status bar shows '1' and several checkboxes: 'Eerst slepen, dan gamen', 'Zoek Arduino', 'Resolutie aanpassen', and 'Controleer op aanraakscherm', along with 'Gebruiker' and 'Sluiten' buttons. On the right, a sidebar titled 'Instellingen' has a 'Speelbaar ja of nee' section with 'Programma toegang' and a 'Toegankelijk' section with buttons for 'Nask', 'Elektro', 'Engels', 'Duits', 'Pneumatiek', 'Metaal', 'Biologie', 'Voeding & Gezondheid', and 'Technologie'. At the bottom of the sidebar is a red 'Docenten meppen' button.

Een klas met namen toevoegen

Na de installatie van het programma is er een klas met een aantal leerlingen aangemaakt. Na het aanmaken van een nieuwe klas kan de klas Demo verwijderd worden.

Het eenvoudigst gaat dit toevoegen via Excel, waarbij u in de eerste vier kolommen van de benodigde 'hiernaast staande' gegevens voorziet.

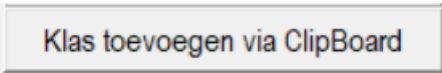
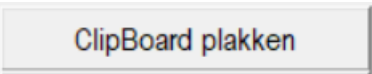


	A	B	C	D
1	1 basis 2023	12345	Jan Janssen	*
2	1 basis 2023	12346	Piet Pietersen	*
3	1 basis 2023	12347	Gerrit Gerritsen	*
4	1 basis 2023	12348	Roos Rozen	*

- kolom A De naam van de klas
- kolom B het leerling nummer
- kolom C De voor- en achternaam van de leerling
- kolom D Een asterisk

Selecteer de cellen met de gegevens en kopieer deze door bijvoorbeeld de toets combinatie **Ctrl-c** in te drukken.

Ga naar het **Docent instellingen scherm** van het programma **Leren door Gamem**.

- Klik op 
- Klik op 

Als het goed is worden de toe te voegen gegevens van Excel op het scherm getoond zoals hieronder aangegeven.

Leerlingen toevoegen via het Clipboard

Clipboard plakken

Lijst opnemen in database

Sluiten

Wis Lijst

1 basis 2023	12345	Jan Janssen
1 basis 2023	12346	Piet Pietersen
1 basis 2023	12347	Gerrit Gerritsen
1 basis 2023	12348	Roos Rozen

Gebruik voor het plakken uit Excel het onderstaande format...

- Cel A1 = De naam van de klas
- Cel B1 = Leerling nummer
- Cel C1 = Leerling naam
- Cel D1 = *

Hetzelfde format toepassen op A2, B2, C3 en D3.

Selecteer de gegevens en kopieer ze in Excel. (Het mag een lijst zijn.)

Daarna hier plakken en controleer of de gegevens kloppen.

Als laatste "Lijst opnemen in database".

- Klik op 

- Klik op

Sluiten

En de klas met de leerlingen is toegevoegd.



Een klas verwijderen

Verwijder niet de laatste klas voordat u een andere toegevoegd heeft. Dat geeft momenteel nog problemen met de database. In een komende update zal dit meegenomen worden. Wanneer er dus twee klassen in de lijst staan, kunt u bijvoorbeeld de demo klas verwijderen.

- Selecteer daarvoor de demo klas.

- Klik daarna op

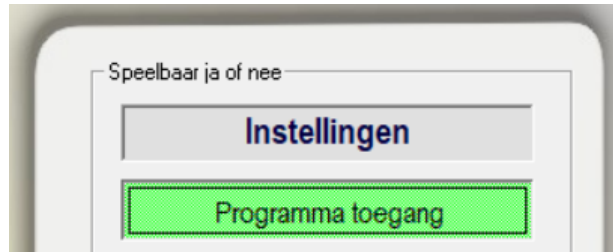
Klas Demo wissen!

En de klas is verwijderd.

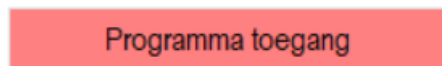
Instellingen

Programma toegang

Het bleek dat mijn enthousiaste leerlingen tijdens andere lessen er ook mee bezig waren, wat niet altijd door collega's gewaardeerd werd. Om dat te voorkomen staat onder instellingen de knop Programma toegang.



Wanneer deze geklikt wordt zal deze veranderen in en kan het programma zonder docenten wachtwoord niet meer gestart worden.



Wanneer het programma toch gestart wordt zal de hiernaast staande melding verschijnen.

Door middel van het docenten wachtwoord kan de toegang weer vrijgegeven worden.

Zoals u kunt zien is de Hall of Fame wel toegankelijk.

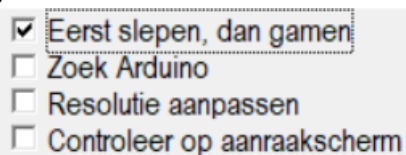


Speelbaarheid

Omdat het programma in principe bedoeld is om te leren, kunnen bepaalde onderdelen in/uitgeschakeld worden.

Om leerlingen te dwingen eerst te oefenen/leren, kan bijvoorbeeld het gamen uitgeschakeld worden. Dat kan op 2 manieren...

1. Vink in het Docenten instellingen scherm **Eerst slepen, dan gamen** aan.



- ☒ Eerst slepen, dan gamen
- ☐ Zoek Arduino
- ☐ Resolutie aanpassen
- ☐ Controleer op aanraakscherm

Dan kan alleen GotIt (Boxen van onderdelen) gespeeld worden wanneer de bijbehorende les in DragIt (leesplankje) met een voldoende afgesloten is.

2. Klik in het Docenten instellingen scherm de les aan welke geblokkeerd dient te worden.

Bij de hiernaast afgebeelde instellingen is dus alleen het leesplankje te spelen.



Speelbaar ja of nee

Instellingen

- Programma toegang
- DragIt speelbaar
- AimIt speelbaar
- GotIt speelbaar

Toegankelijk

- Nask
- Elektro
- Engels
- Duits
- Pneumatiek
- Metaal
- Biologie
- Voeding & Gezondheid
- Technologie

Docenten meppen

Toegankelijkheid van lessen.

De toegankelijkheid van verschillende lessen kan per les geblokkeerd worden.

Met de hierboven staande instellingen zijn momenteel de lessen...

Engels en **Pneumatiek** dus niet toegankelijk voor de leerlingen.

Docenten meppen Huh?

Dit was in een van de eerste versies de manier om de namen van de docenten van het GL team te leren. Er waren foto's van de docenten beschikbaar welke dus in zekere zin als 'lesmateriaal' dienden.

Met de huidige privacywetgeving is dat nu niet meer mogelijk.

Er konden ook foto's van leerlingen in geplaatst worden. Om dezelfde bekende redenen zijn deze foto's niet meer toegankelijk.

Aanraakscherm

Met een aanraakscherm is het gamen wel iets eenvoudiger, daarom is het mogelijk in te stellen dat bij het gebruik van zo'n scherm de behaalde resultaten niet opgeslagen worden.

- ☐ Eerst slepen, dan gamen
- ☐ Zoek Arduino
- ☐ Resolutie aanpassen
- ☒ Controleer op aanraakscherm

Vink daarvoor **Controleer op aanraakscherm** aan.

Het wachtwoord van een leerling.

Wanneer een leerling zijn wachtwoord vergeten is kunt u het wissen of opzoeken.

- Selecteer in het *Docenten instellingen scherm* eerst de klas en daarna de leerling
- Wanneer er bij wachtwoord sterretjes staan klikt u op **Wis wachtwoord** om het te verwijderen.
Wanneer de leerling zich weer aanmeldt, wordt een nieuw wachtwoord gevraagd.
- U kunt ook op **Toon wachtwoord tekens** klikken, waarbij dan het wachtwoord getoond wordt.

Leerling gegevens	
	Klas: 1 basis 2023
	Naam: Gerrit Gerritsen
	Wachtwoord: *****
	Aantal Leerlingen: 4
	<button>Terug</button> <button>Toon wachtwoord tekens</button>
	<button>Klas toevoegen</button> <button>Klas toevoegen via ClipBoard</button> <button>Klas 1 basis 2023 wissen!</button> <button>Leerling toevoegen</button> <button>Wis leerling</button> <button>Wis wachtwoord</button>

Inloggen als leerling.

Een leerling kan niet zelf een klas of naam toevoegen, er moet uit een lijst gekozen worden.

In het hiernaast staande geval klikt de leerling eerst op de klas **1 basis 2023**, waarna de bij deze klas ingevoerde leerlingen getoond worden.

Na het klikken op een leerling naam, zal de eerste keer gevraagd worden een wachtwoord te kiezen.



Na het invoeren van het wachtwoord enz. verschijnt het onderstaande scherm.



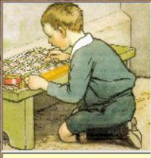
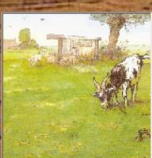
Het leesplankje (YOU WILL DRAG IT)

Starten

We beginnen met het leren van 'onderdelen' door middel van het leesplankje. Omdat de te leren onderdelen gesleept worden, valt het onder de button YOU WILL DRAG IT.



Na het klikken op  verschijnt het onderstaande scherm.

Naam	Sleep de naam naar de juiste afbeelding.				
Jet					
Monkey	Aap	Noot	Mies	Wim	Zus
Nut					
Mies	Jet	Teun	Vuur	Gijs	Lam
Lamb					
Teun	Kees	Bok	Weide	Does	Hok
Wim					
Gijs					
Pigeons loft					
Does					
Fire					
Sister					
Goat					
Meadow					
Kees					

Leesplankje

Aap Noot Mies

Goed	0
Fout	0

Spreek het uit
Het geluid van.

Heden

Start Game

Help

Instellingen

Menu

Niet voor iedereen is het een nostalgisch plankje, maar het is de moderniseren door op

de  te klikken.

Met de hiernaast afgebeelde buttons kan de gewenste les gekozen worden. Met de button...

- **Heden**, selecteert u het oude of het nieuwe leesplankje.
- **Start**, Game wordt de game gestart. Er moet wel eerst een les gekozen worden.
- **Help**, verschijnt extra uitleg op het scherm
- **Instellingen**, kan een les met onderdelen gekozen, en het geluid en muziek geregeld worden
- **Menu**, gaat u terug naar het vorige scherm.



Instellingen van het leesplankje

Met **Instellingen** kan het volgende kan gekozen worden.

Vakgebied

Voor het kiezen van de te leren onderdelen kiest men eerst het hoofdvak door er op te klikken.

Selecteer een hoofdstuk

In een uitklapmenu worden de beschikbare onderdelen getoond. Selecteer het hoofdstuk door er een te selecteren.

Sound

Muziek (midi) kan in- of uitgeschakeld worden door op **Muziek** te klikken

Narrator is de voorleesstem. Het is natuurlijk leuker wanneer de vakdocent zelf de onderdelen insprekt en deze tijdens deze lessen gebruikt wordt.

Verderop wordt uitgelegd hoe deze stemmen toe te voegen zijn.

Growpain.mid is de achtergrondmuziek. Momenteel komt het wel eens voor dat deze alleen uitgeschakeld kan worden door het programma af te sluiten.

Volume

Master is het volume van de voorleesstem, bij de meeste onderdelen is het belangrijk dat deze goed te verstaan is.

Muziek is het volume van de achtergrondmuziek. Deze is niet erg belangrijk, maar soms kom je daar de muziek wel in een flow, wat het resultaat positief kan beïnvloeden.

Help geeft extra informatie

OK sluit het instellingen scherm en kan het leren beginnen.

Vakgebied

Leesplankje Engels
Natuurkunde Duits
Elektro Biologie
Pneumatiek Voeding & Gezondheid
Metaal Foto's
Technologie

Selecteer een hoofdstuk.

Zomaar Wat

Sound

Muziek **UIT**

Narrator

Growpain.mid

Volume

Master Muziek

DragIt

Help OK

Leren door slepen

In de onderstaande afbeelding is onder instellingen onder **Vakgebied** Engels gekozen en onder **Selecteer een hoofdstuk.** het onderdeel **Zomaar Wat**.

Wanneer de muis op een benaming geplaatst wordt, zal deze en de bijbehorende afbeelding oplichten, waarbij tevens de benaming uitgesproken wordt. Wanneer u de benaming naar de juiste afbeelding sleept, verdwijnt de benaming uit de lijst. Op die manier kunt u zich concentreren op de benamingen die u nog niet (goed) kent.



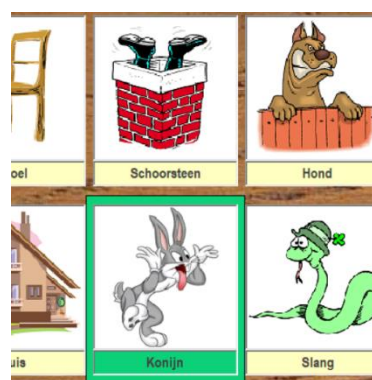
Bij het klikken op een afbeelding wordt de benaming uitgesproken, maar er kan ook een (eventueel) bijbehorend geluidje afgespeeld worden. Dat doet u door **Het geluid van** te selecteren.

☐ Spreek het uit
☒ Het geluid van.

Tijdens het mouse-down event kan een andere afbeelding getoond worden. U kunt ook eigen afbeeldingen gebruiken. Meer daarover verderop in deze handleiding.



Mouse down
Rabbit →

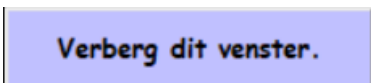


Ankerpunten

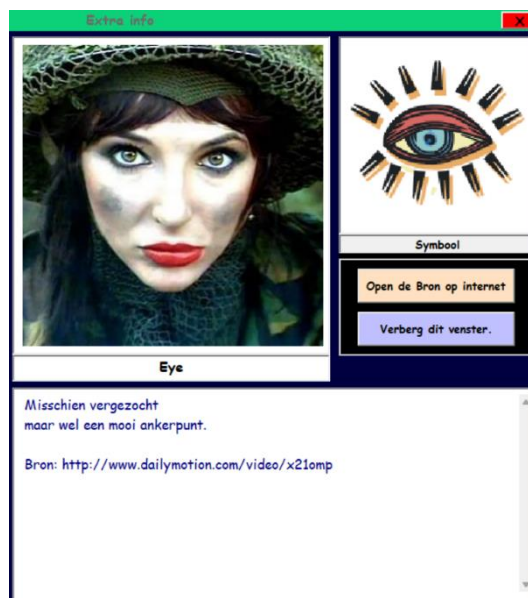
Extra informatie (ankerpunten) kan verkregen worden door met de rechtermuistoets op een afbeelding te klikken. Op het scherm verschijnt dan bijvoorbeeld extra uitleg, een link naar muziek, Wikipedia, o.i.d.

Door bijvoorbeeld met de rechtermuistoets op **Eye** te klikken, verschijnt het hiernaast afgebeelde scherm. In dit geval wordt duidelijk gemaakt wat het geluid is en waarom er voor gekozen is.

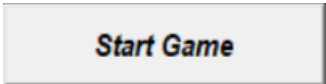
Met  opent u een eventuele link welke onderdaan de tekst staat.

Met  sluit u dit venster weer.

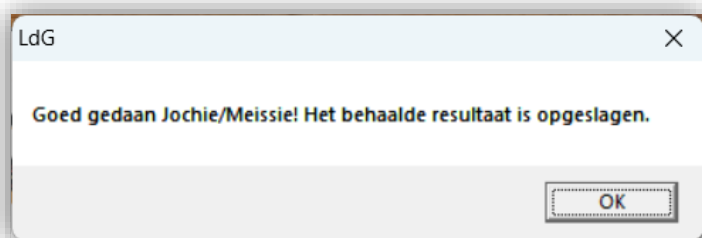
De geluiden en extra informatievelden kunnen door de docent aangepast worden, Dat wordt [verderop](#) in deze handleiding besproken.



Starten van de game

De game kan zonder te oefenen gestart worden. Wanneer op  geklikt wordt, verdwijnen de benamingen onder de afbeeldingen. Het is de bedoeling dat de namen links op het scherm naar de juiste afbeelding gesleept worden. (YOU WILL DRAG IT)

De benodigde tijd om alles in één keer goed te slepen wordt daarbij opgeslagen.



Afhankelijk van de instellingen (van de docent) kan dan na dit behaalde resultaat ook **I GOT IT** gestart worden. De benodigde tijd voor het slepen is niet van belang, wel dat alles in één keer goed gesleept wordt!

Door op  te klikken kan door het klikken op  het onderdeel afgesloten worden.

De game (I got it)

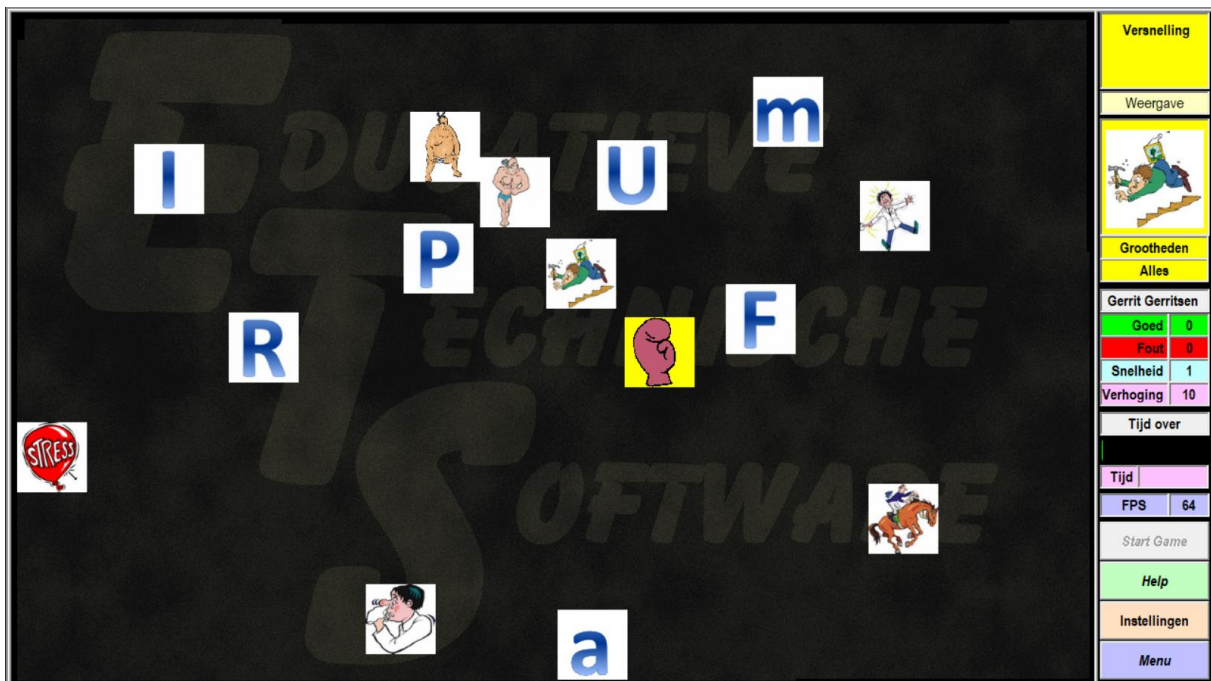
Starten

Na het leren van 'onderdelen' door middel van het leesplankje kun je in de Game laten zien dat je het geleerd hebt. Je doet dat door met een bokshandschoen de gevraagde onderdelen te boxen.



Je start de game door op  te klikken.

Na het klikken op  verschijnt het onderstaande scherm.



Omdat er nog geen onderwerp gekozen is, verschijnen een aantal willekeurige onderdelen welke over het scherm bewegen. De bokshandschoen kun je met de muis verplaatsen.

Instellingen

De meeste instellingen zijn gelijk aan die van het leesplankje. Daarom wordt er hier maar een klein deel er van besproken.

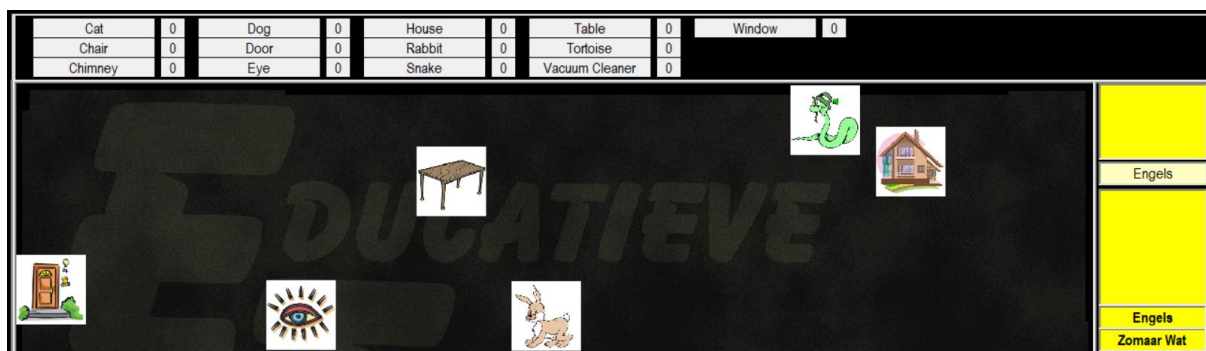
Klik op **Instellingen** om het instellingen scherm te tonen.

Onder moeilijkheidsgraad kun je met de scrollbar de snelheid en grootte van de onderdelen instellen. Wanneer je een game start, worden echter de standaard instellingen gebruikt.

Met **Toon onderdelen** worden bovenaan het scherm de benamingen van de gekozen onderdelen getoond. Achter elk onderdeel staat een cijfer. Dat cijfer geeft aan hoe vaak je een onderdeel geraakt hebt. Zie onderstaande afbeelding voor het vak **Engels** en de onderdelen **Zomaar Wat**.

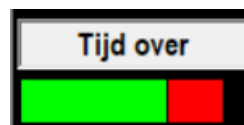


Op sommige computers verschijnt, na het klikken op **Toon onderdelen**, deze lijst niet. Het is mij momenteel niet geheel duidelijk waarom. Het zou met de ingestelde resolutie te maken kunnen hebben. (Er wordt nog over nagedacht.)



Door op **Start Game** te klikken start je de game.

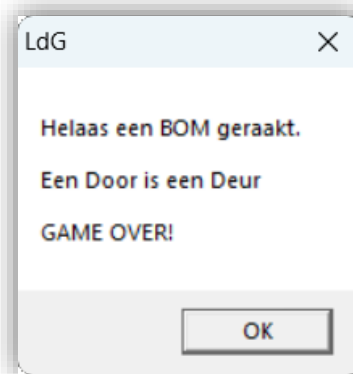
- Alle onderdelen worden op nul gezet
Eén van de onderdelen wordt voorgelezen
Het aftellen begint vanaf 5.
Zolang de bokshandschoen groen is, mag je zonder gevolg elk onderdeel raken.
- Na het aftellen tot 1 wordt de bokshandschoen geel.
- Na het aftellen tot 0 klinkt een waarschuwingssignaal en is het de bedoeling dat je alleen het genoemde onderdeel raakt.
Er is een maximale tijd waarin je dat kunt doen.



- Wanneer het juiste onderdeel geraakt is, wordt de teller van dat onderdeel met 1 verhoogd en een ander onderdeel voorgelezen.

Wanneer je een verkeerd onderdeel raakt, komt er een bom in het veld en wordt de snelheid van de onderdelen verhoogd, tevens wordt de teller van het gevraagde onderdeel met 1 verminderd.

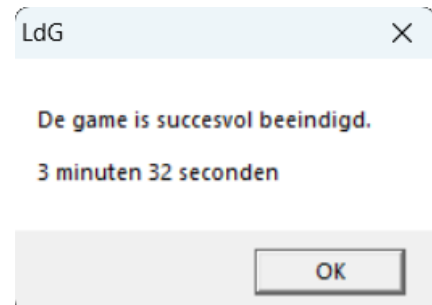
Gerrit Gerritsen	
Goed	13
Fout	1
Snelheid	3
Verhoging	10



- Een  raken is game over.
- Is een onderdeel drie keer geraakt, dan wordt deze niet meer voorgelezen/gevraagd.
- Het gaat door tot alle gevraagde onderdelen minstens drie keer correct geraakt zijn.
- Het is de bedoeling dat zo snel mogelijk te doen, de tijd wordt opgeslagen en kan met klasgenoten vergeleken worden.

Hiernaast het resultaat voor Engels / Zomaar Wat. (Leeftijd van deze speler = 64)

Nu jullie nog...



Extra's

De naam van het gevraagde of gebokste onderdeel wordt hier weergegeven.	Chimney
Wanneer u hier op klikt wordt de naam in het Nederlands getoond. Niet tijdens de game. (Alleen bij Engels en Duits)	Engels
Afbeelding van het gebokste onderdeel wordt hier weergegeven. Tijdens het gamen wordt hier afgeteld	
Het gekozen vak	Engels
Het gekozen onderdeel. Er op klikken geeft het bestands pad en onderdelen weer.	Zomaar Wat
Naam van de leerling	Gerrit Gerritsen
Aantal malen goed gebokst	Goed 0
Aantal gemaakte fouten	Fout 0
Snelheid van de bewegende onderdelen	Snelheid 1
Aantal malen boxen waarna de snelheid met 1 verhoogd wordt. Laatste versie: aantal onderdelen * 2	Verhoging 10
Het aftellen van de beschikbare tijd voor het boksen van het gevraagde onderdeel.	Tijd over
Huidig behaalde tijd.	Tijd
Aantal frames per seconde	FPS 64
Start de Game	Start Game
Extra informatie	Help
Instellingen	Instellingen
Vorige scherm	Menu

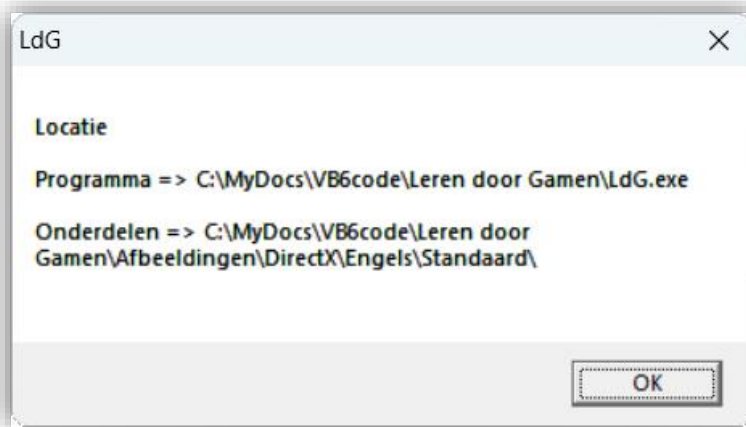
Zelf onderdelen toevoegen of verwijderen

Extra informatie en Links bij het leesplankje (I'LL DRAG IT)

Bij het leesplankje kan bij het met de rechtermuistoets klikken op een afbeelding extra informatie getoond worden. U kunt zelf geluiden en extra informatie toevoegen door bestanden toe te voegen of aan te passen.

De locatie van de bestanden vindt u door bij het leesplankje op het gekozen onderdeel te klikken. In dit geval dus **Zomaar Wat**.

Er wordt dan aangegeven wat de locatie is van de bestanden betreffende het onderdeel **Zomaar Wat**.

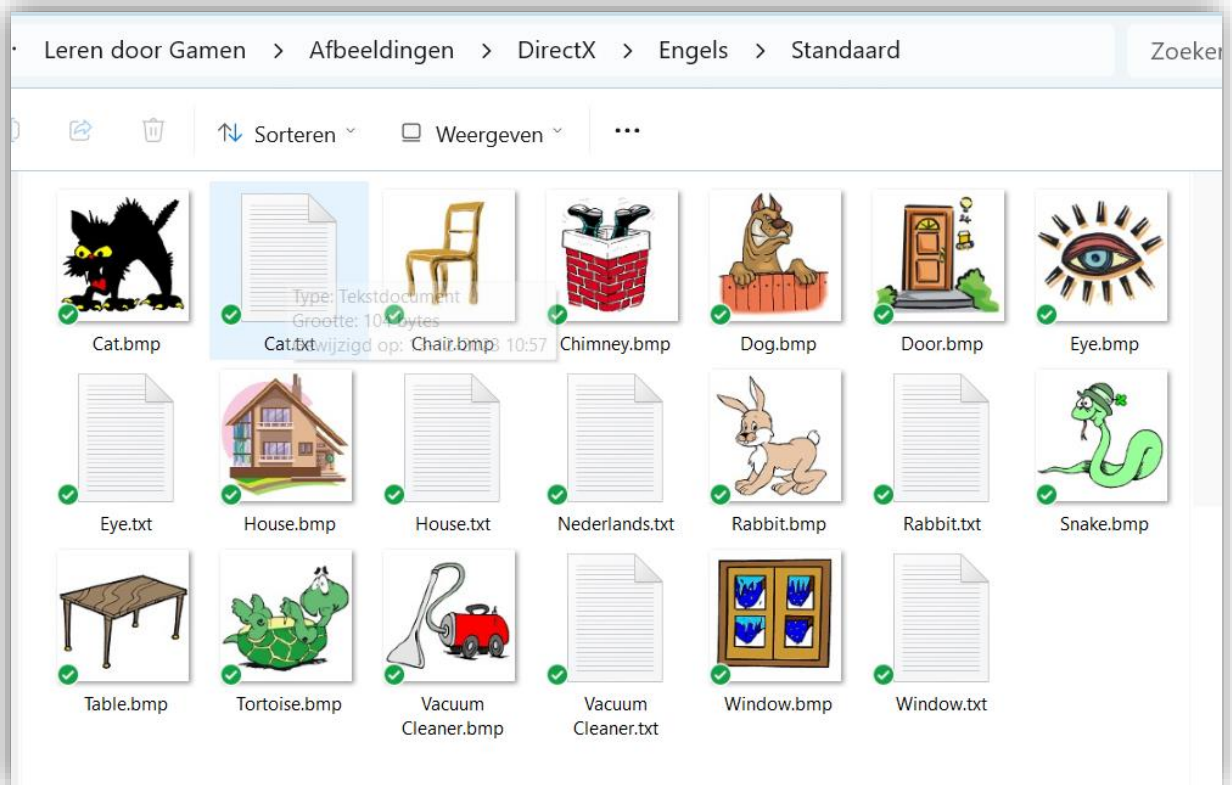


De onderdelen staan dus in

C:\MyDocs\VB6code\Leren door Gamen\Afbeeldingen\DirectX\Engels\Standaard\

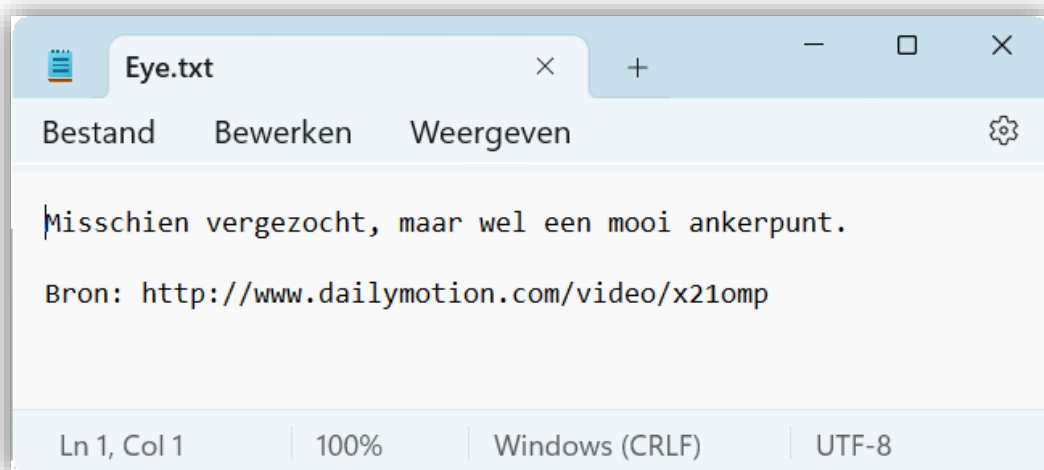
Tip: Wanneer het bovenstaande venster op het scherm staat en u <ctrl> + c indrukt, kunt u daarna de tekst bijvoorbeeld eenvoudig in het kladblok plakken. Op die manier kunt u dus eenvoudig het pad kopiëren en in de verkenner plakken.

Hieronder ziet u de bestanden welke bij het vak **Engels** en het onderdeel **Zomaar Wat** horen



Bij een aantal afbeeldingen, zoals bijvoorbeeld eye.bmp staat ook een (bijbehorend) .txt bestand, in dit geval dus Eye.txt.

Open dat bestand door er bijvoorbeeld op de dubbelklikken en dan ziet u het onderstaande.



De tekst kunt u gewoon aanpassen. Wanneer u een link naar een website wilt opnemen, dan begint de laatste regel met Bron: met daarachter de door u gewenste link.

Mocht u nu graag bijvoorbeeld extra informatie over bijvoorbeeld Chimney willen toevoegen, dan kunt u het geopende bestand (Eye.txt) gewoon opslaan als Chimney.txt opslaan en daarna bewerken.

Het bestand Nederlands.txt

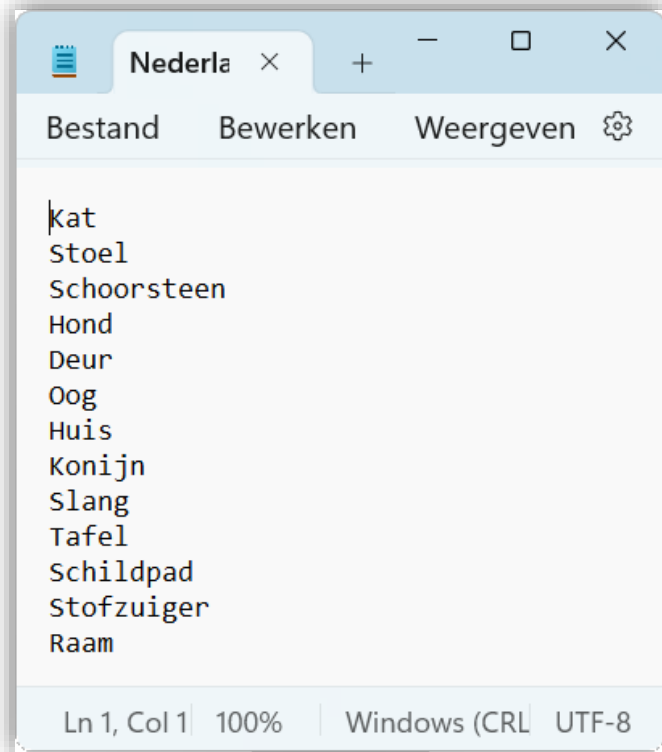
In dezelfde map staat ook het bestand Nederlands.txt.

Wanneer u dit opent ziet u, zoals hiernaast afgebeeld, de Nederlandse namen van de onderdelen.

Belangrijk is dat deze op **Engelstalige alfabetische volgorde** staan!

U kunt het bewerken, maar de kans bestaat dat u daarmee per ongeluk incorrectheden introduceert.

Test in ieder geval of de door u gewenste aanpassingen in het programma correct werken.



Afbeeldingen toevoegen of verwijderen

De gebruikte afbeeldingen zijn in het zogenaamde .bmp formaat. Daar is wegens bepaalde technische overwegingen voor gekozen. U kunt afbeeldingen toevoegen en of verwijderen. Maak de afbeelding vierkant en niet te groot. Bijvoorbeeld max 200 x 200 pixels.

Wanneer u een afbeelding toevoegt, moet vanzelfsprekend het bestand Nederlands.txt ook aangepast worden en kunt u ook voor de door u toegevoegde afbeelding, extra informatie met een link toevoegen.

U kunt ook een .jpg afbeelding toevoegen met één van de namen van het .bmp bestand. Bij de afbeelding House.bmp kunt u een House.jpg bestand toevoegen. De aanbevolen grootte is 400 x 400 pixels. Dit bestand wordt dan in het grote venster van het venter extra informatie (Ankerpunten) toegevoegd.

House.jpg
In het grote venster

House.bmp



Na het klikken met de rechtermuistoets op een afbeelding.

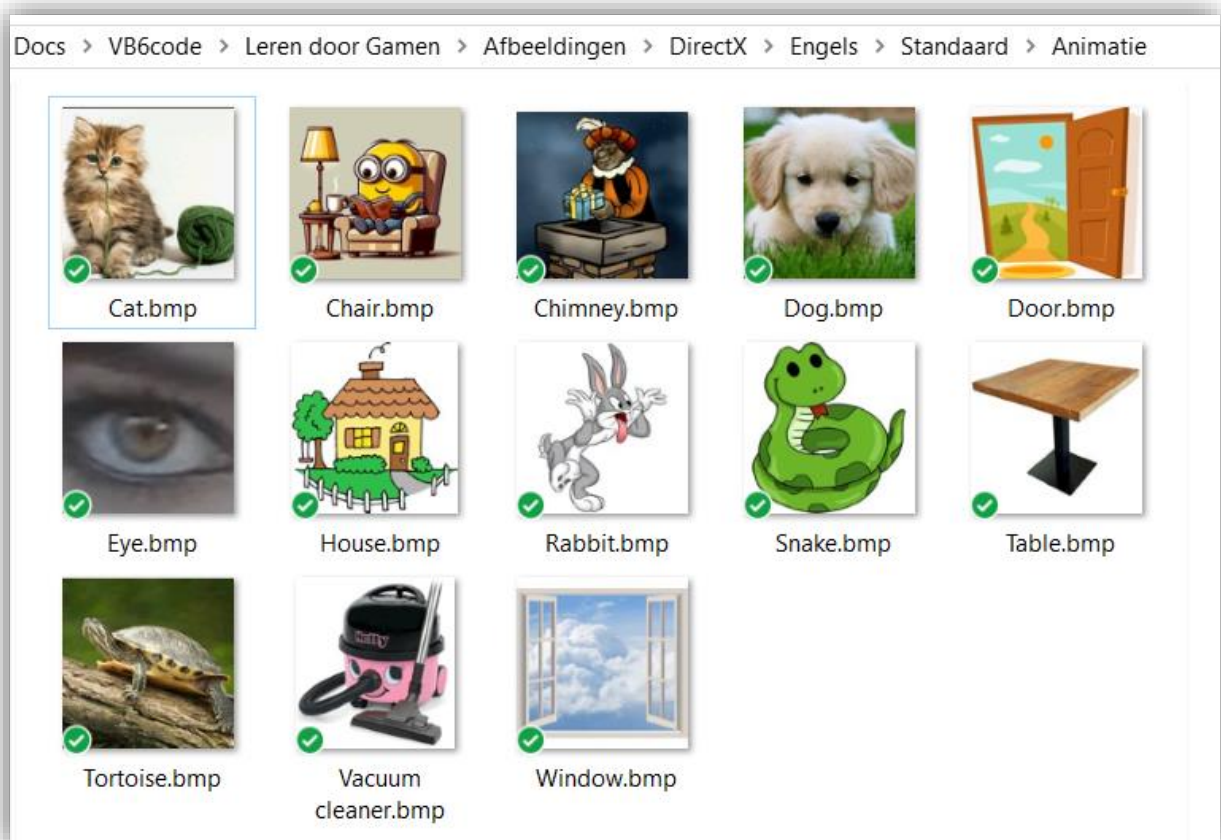
Afbeeldingen toevoegen voor het linker mouse down event.

In de map Animatie van het betreffende hoofdstuk kunt u afbeeldingen plaatsen welke tijdens het mouse down event getoond worden. Voor Engels is dat bijvoorbeeld het onderstaande pad.

..\Leren door Gamen\Afbeeldingen\DirectX\Engels\Standaard\Animatie\

Wanneer deze map niet aanwezig is kunt u deze gewoon aanmaken en de gewenste .bmp afbeeldingen toevoegen. (Formaat 200 x 200 pixels.)

Hieronder kunt u zien welke afbeeldingen bij het mouse down event getoond worden voor het vak Engels - Standaard - Animatie.



Maximaal aantal onderdelen

Er is zeker een maximum voor wat betreft het aantal onderdelen van een les. Dat aantal wordt mede bepaald door...

- Het aantal onderdelen dat een leerling maximaal per keer zou moeten kunnen leren/onthouden
- Of er wel of geen sprake is van toename van de snelheid van de bewegende onderdelen

Momenteel wordt na het boxen van 10 onderdelen de snelheid met 1 verhoogd. (Zie afbeelding Verhoging)

Wanneer er echter 10 of meer onderdelen zijn, dan is het slechts met moeite correct te volbrengen.

Het aantal onderdelen zou ook een maat kunnen zijn voor wel of niet verhogen van de snelheid. Bijvoorbeeld twee derde deel van de game op standaard en het laatste deel één keer versneld.

Bijvoorbeeld bij 14 onderdelen is dan de verhoging bij 28x goed boxen. (Deze instelling wordt toegepast bij de versie vanaf 2-1-2023)

Het toenemen van de snelheid met één na het maken van een fout lijkt mij momenteel nog wel terecht.

Eventueel zou dat ook een instelling in het docenten deel kunnen zijn. Dan moet dat echter wel per onderdeel ingesteld kunnen worden.

Gerrit Gerritsen	
Goed	0
Fout	0
Snelheid	1
Verhoging	10

Database

De behaalde resultaten worden in een database bestand opgeslagen. Momenteel is dit in zekere zin nog wel iets dat aandacht behoeft.

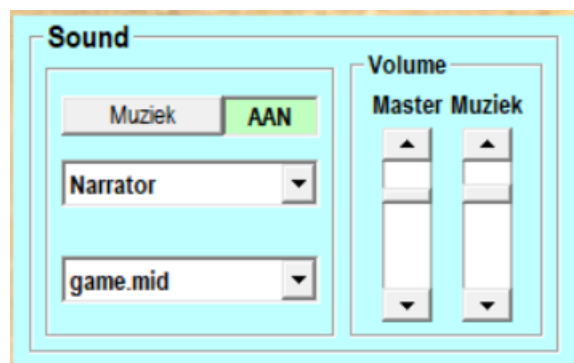
In de tijd voor Windows 10 was het voldoende om alles op een netwerkdrive te plaatsen en vandaar ook te starten. Dit heeft jarenlang prima gewerkt, maar sinds Windows 10 wordt het database bestand onder c:\gebruikers\gebruikersnaam\LdG\ geplaatst.

Dat heeft tot gevolg dat de behaalde gegevens niet meer op 1 plaats verzameld worden en de Hall of Fame beperkt is. Het is de bedoeling dat tijdens of na de installatie gevraagd wordt waar het database bestand geplaatst moet worden. Dan zou het weer als vanouds moeten kunnen werken.

Bugs / Bijzonderheden

Die zullen er zeker nog wel in zitten.

Voor de achtergrondmuziek worden zogenaamde [MIDI](#) bestanden gebruikt omdat deze veelal rechten vrij zijn. Het blijkt echter nogal eens voor te komen dat wanneer je deze muziek uitschakelt het op de een of andere manier blijft doorgaan. Geen idee wat het precies is, maar u kunt dan met de schuifbalk Muziek deze in ieder geval even zacht/uit zetten.



Wanneer het programma afgesloten wordt, wordt sowieso de midi muziek afgesloten.

Voor het bewerken van afbeeldingen gebruik ik regelmatig nog Macromedia Fireworks 8. Deze heb ik ooit eens origineel aangeschaft. (Studio 8) Regelmatig start dit programma niet direct bij de eerste keer en moet het afgesloten en opnieuw gestart worden. Het zou te maken kunnen hebben met het overschrijven van delen van het geheugen.

Bijzonder is dat wanneer LdG draait en ik Fireworks 8 start het voorkomt dat de onderdelen bij game (I got it) niet meer op het scherm getekend worden. Dat lijkt inderdaad wel op het overschrijven van een geheugendeel dat afgeschermd zou moeten zijn.

Microsoft store

Wanneer het niet al te veel problemen oplevert zal ik de software ook in de Microsoft store plaatsen.

Dat geeft nog wel wat probleempjes, zeker wanneer er zeer regelmatig updates te verwachten zijn.