

## 12. Der Puzzlegenerator

### 12.1. Über Puzzlegenerator

Mit dem mitgelieferten „**PUZZLEGENERATOR**“ erstellen Sie in Sekundenschnelle die 20-32-40 Puzzleteile zum jeweiligen Grundrechenmeister mit eingescannten oder gezeichneten bmp-Dateien.

### 12.2. Installation

#### So gehen Sie vor:

- ❖ In Windows: Start - Ausführen - Durchsuchen
- ❖ Starten Sie auf Ihrem CD-Laufwerk im Verzeichnis „\Puzzlegenerator“ die Datei SETUP.exe.
- ❖ Folgen Sie den Anweisungen.

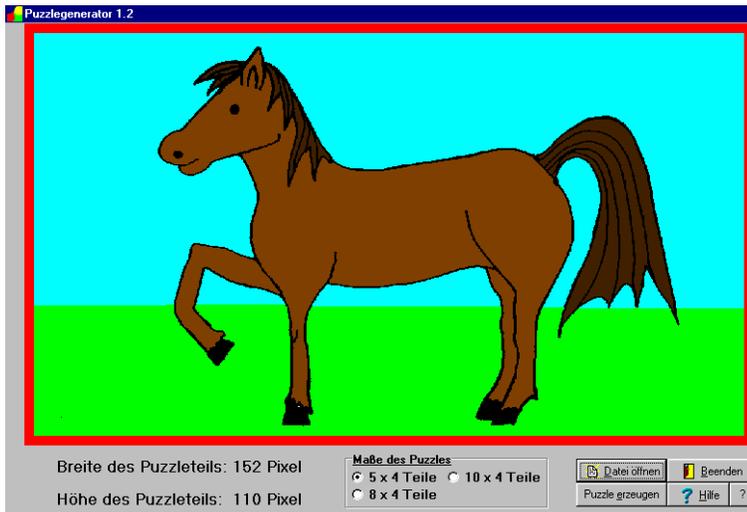
Hinweis: Sie können auch ein neues Verzeichnis angeben.

### 12.3. Voraussetzungen

- ❖ Die exakte Größe eines Bildes beträgt 760 x 440 Pixel.
- ❖ Mit einem geeigneten Bildbearbeitungsprogramm können (müssen) Sie die Größe der bmp.Datei an diese 760 x 440 Pixel anpassen.
- ❖ TIPP: Besonders geeignet ist dazu der „Microsoft Photo Editor“, der mit Windows 98 mitgeliefert wird. Mit ihm kann man die Größe verändern, das Bild zuschneiden und sogar Pixel anstückeln, wenn das Bild noch zu klein ist.
- ❖ Einige Pixel größer ist unbedeutend, da der „Puzzlegenerator“ als Nullpunkt den Punkt links oben wählt.
- ❖ Die bmp.Datei muss sich im Verzeichnis des „Puzzlegenerators“ befinden.

Natürlich ist die Qualität der Darstellung auf Ihrem Bildschirm von der Qualität Ihres Fotos, der Bildbearbeitung und den Bildschirmeinstellungen abhängig.

## 12.4. Eigene Puzzles



### So gehen Sie beim Erzeugen eigener Puzzles vor:

- ❖ Starten Sie „Puzzlegenerator“.
- ❖ Wählen Sie „Datei öffnen“.
- ❖ Wählen Sie das Bild aus, das Sie zerlegen wollen.
- ❖ Wählen Sie „Öffnen“.
- ❖ Bestimmen Sie die Anzahl der Puzzleteile.
- ❖ Mit einem Klick auf „Puzzle erzeugen“ wird das Bild in Sekundenschnelle in die gewünschten Puzzleteile zerlegt, die genau zu den einzelnen Programmen von „Grundrechenmeister“ passen.
- ❖ Beenden Sie den Puzzlegenerator.
- ❖ Im Verzeichnis des Puzzlegenerators befinden sich nun 1.bmp, 2.bmp, 3.bmp, . . . 32.bmp, . . . 40 bmp.
- ❖ Schneiden Sie alle Teile aus und fügen Sie sie in das gewünschte Puzzle in die gewünschte Rechenart Ihres „Grundrechenmeisters“ im Unterverzeichnis „Puzzle“ ein. Dabei wird das mitgelieferte Puzzle überschrieben.
- ❖ Wenn Sie das Puzzle, das Sie austauschen wollen, nicht verlieren wollen, sichern Sie es vorher in einem anderen Verzeichnis.
- ❖ TIPP: Wenn Sie das Puzzle im Programm anschauen wollen ohne jede Stufe rechnen zu müssen, können Sie über „Optionen - Meister - Puzzle ändern“ in der gewünschten Rechenart alle Puzzleteile auf 1 setzen und schon ist das komplette Bild im Programm zum Begutachten zu sehen.

### Die Verzeichnisse, in denen die Puzzles abgelegt sind

<b>Grundrechenmeister 1:</b>	Zahlbild	Puzzle\Zahlbild
	Tafel 1	Puzzle\Tafel1
	Tafel 2	Puzzle\Tafel2
	Tafel 3	Puzzle\Tafel3
	Plus	Puzzle\Plus
	Minus	Puzzle\Minus
	Plus (?)	Puzzle\Pluswie
<b>Grundrechenmeister 2:</b>	Zahlbild	Puzzle\Zahlbild
	Tafel 100	Puzzle\Tafel100
	Plus	Puzzle\Plus
	Plus (?)	Puzzle\Pluswie
	Minus	Puzzle\Minus
	Mal	Puzzle\Mal
	Teilen	Puzzle\Teilen
<b>Grundrechenmeister 3:</b>	Zahlbild	Puzzle\Zahlbild
	Addition	Puzzle\Add
	Subtraktion	Puzzle\Sub
	Multiplikation	Puzzle\Multi
	Teilen (R)	Puzzle\Teilen
	Division	Puzzle\Divi
<b>Grundrechenmeister 4:</b>	Zahlbild	Puzzle\Zahlbild
	Addition	Puzzle\Add
	Subtraktion	Puzzle\Sub
	Multiplikation	Puzzle\Multi
	Teilen	Puzzle\Teilen
	Division	Puzzle\Divi

### Ihnen ist diese Vorgangsweise doch zu kompliziert?

- ❖ Setzen Sie sich mit mir in Verbindung! Gegen Ersatz meiner Unkosten bin ich gerne bereit, diese Arbeit für Sie zu übernehmen.

Christian Widtmann  
 eMail: [pentium@nanet.at](mailto:pentium@nanet.at)  
 Homepage: <http://www.nanet.at/vs-lernen.at>