

Bedienungsanleitung

ガンバ！

(GANBA!)

Hiragana & Katakana Trainer für Mobiltelefone.

Version 1.0



© Copyright tesibius Software, Thomas Reiche & Stefan Franke GbR
Dieses Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.
Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche
Zustimmung der Autoren urheberrechtswidrig und damit strafbar. In diesem Dokument
werden eingetragene Warenzeichen, Handelsnamen und Gebrauchsnamen verwendet.
Auch wenn diese nicht als solche gekennzeichnet sind, gelten die entsprechenden
Schutzbestimmungen.

Bei Rückfragen setzen Sie sich bitte mit den Autoren in Verbindung:

Anschrift: tesibius Software GbR
Glafeystraße 22, 04299 Leipzig
E-Mail: info@tesibius.de
Internet: www.tesibius.de

Leipzig im August 2003

Einführung

In diesem Dokument wird die Installation und die Bedienung des Hiragana & Katakana Lernprogramms für Mobiltelefone beschrieben. Falls Sie zufällig auf dieses Programm aufmerksam geworden sind und mit dem japanischen Silbenalphabet nicht vertraut sind, dann können Sie sich an dieser Stelle darüber informieren:

<http://www.japansupport.de/Sprache/japanisch.htm>

Um Anfänger nicht zu sehr zu verwirren, werden Hiragana und Katakana getrennt trainiert. Die Programme und deren Bedienung sind natürlich identisch.

Installation

Voraussetzungen:

- ein Mobiltelefon mit Java Unterstützung (z.B. Nokia 6310i)
- genügend freien Speicher im Mobiltelefon (ca. 30kB pro Programm)
- die Datei „ganba_v10813_de.zip“ (siehe <http://www.tesibius.de>)

Laden Sie die o.g. zip Datei von der Produktseite auf Ihren PC herunter und entpacken Sie diese. Bitte lesen Sie die Datei „Lizenz.txt“ aufmerksam durch. Laden Sie die Programme („ganba_h“ und/oder „ganba_k“) auf Ihr Mobiltelefon – fertig. Konsultieren Sie bitte die Anleitung zu Ihrem Mobiltelefon, wenn Sie nicht wissen, wie Programme darauf installiert werden.

Bedienung

Allgemein

Das Lernprogramm beruht auf dem „Flashcard“ Prinzip, bei dem Vokabeln o.ä. auf Karten notiert und nach Lernfortschritt sortiert werden. Dabei werden besonders schwere und nicht gemerkte Vokabeln immer wieder abgefragt und leichtere Vokabeln seltener. In Schulen wird das mit Karteikarten und Schachteln erfolgreich praktiziert.

Beispiel: (3 Schachteln, Stapel)

Alle Karten befinden sich auf dem Stapel 1. Jetzt wird sich jede Karte angesehen und geprüft, ob man die entsprechende Vokabel kennt. Im positiven Fall wird die Karte auf den Stapel 2 gelegt, ansonsten wird sie unten im Stapel 1 wieder einsortiert. Trainiert man mit Stapel 2 oder Stapel 3 so wird die Karte bei einem Fehlversuch wieder in den Stapel 1 einsortiert. Richtige Antworten in Stapel 2 werden in den Stapel 3 übernommen. Die bekannten Vokabeln in Stapel 3 verbleiben dort. Stapel 1 wird häufig geübt, da er die Vokabeln enthält, die oft falsch interpretiert wurden. Stapel 2 und 3 werden dem entsprechend seltener trainiert.

Im Lernprogramm verwaltet die Software diese Stapel.

Programmstart

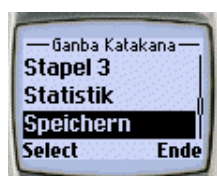
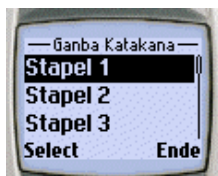
Starten Sie das Programm auf Ihrem Mobiltelefon.



Es erscheint eine Begrüßung, die Sie mit einer beliebigen Zahlentaste wegdrücken können (ansonsten bleibt die Anzeige für ein paar Sekunden). Danach sind Sie im Hauptmenü.

Hauptmenü

Das Hauptmenü besteht aus den folgenden Menüpunkten:



Scrollen Sie durch das Menü, wie Sie es von der Verwendung Ihres Mobiltelefons gewöhnt sind. Ebenso sind die Auswahl, das Beenden und die Untermenüanzeige von Hersteller und Produkt abhängig. Die in diesem Dokument angezeigten Beispiele beziehen sich auf das Gerät Nokia 6310i.

Stapel x

Wählen Sie einen Stapel aus, der aber auch Elemente (Hiragana bzw. Katakana Zeichen) enthalten muss, da die Selektion sonst ignoriert wird. Starten Sie das Programm zum ersten Mal oder haben Sie den Menüpunkt „Zurücksetzen“ gewählt, dann sind nur in „Stapel 1“ Elemente enthalten. Welcher Stapel wie viele Elemente enthält, erfahren Sie in der Statistikanzeige.

Wählen Sie einen Stapel mit mindestens einem Element.



In der Mitte sehen Sie das Hiragana bzw. Katakana Zeichen. Wählen Sie „Lösen“ um das Element auszuwerten oder brechen Sie den Vorgang ab und kehren – ohne Veränderungen im Stapel – ins Hauptmenü zurück.

Wählen Sie „Lösen“.



In der oberen Zeile sehen Sie die Stapelnummer und wie viele Elemente noch in diesem Stapel enthalten sind (inkl. des aktuellen Elements). Sie sehen die Auflösung für das Element und müssen nun entscheiden, ob Sie es wussten. Wählen Sie „Richtig“ oder „Falsch“ und das nächste Element wird angezeigt.

Statistik



Die Statistik zeigt, wie viele Elemente in den Stapeln enthalten sind.

Speichern, Zurücksetzen, Info

Während des Übens verschieben Sie die Elemente von Stapel zu Stapel. Wollen Sie diese Änderungen zum nächsten Programmstart erhalten, dann wählen Sie „Speichern“. Mit „Zurücksetzen“ wird der Ausgangsstatus wiederhergestellt. Wählen Sie „Info“, wird Ihnen die Version und das Copyright zum Programm angezeigt.