

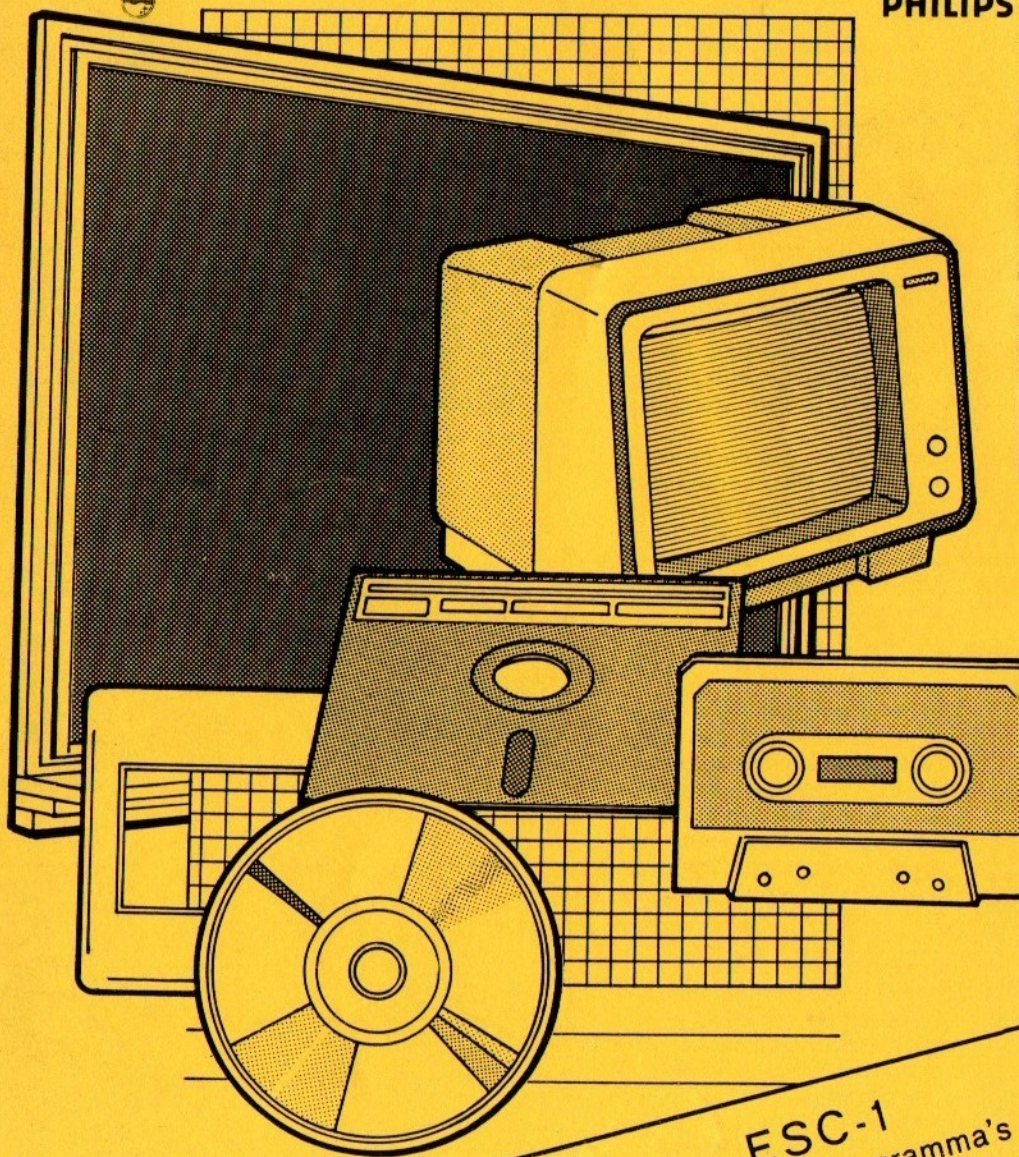
ESC-PRODUCTIES

Educatieve Software en Courseware

PHILIPS ONDERWIJSGROEP



PHILIPS



ESC-1
Basisschoolprogramma's

OMGAAN MET INFORMATIE-DRAGERS

Software wordt geleverd op een informatiedrager, een cassette, een diskette (floppy, flexibele schijf), een disc.

Deze informatiedragers bevatten kostbare informatie. Ga er zorgvuldig mee om.

Het belangrijkste: goed vasthouden

Het belangrijkste advies is: raak het oppervlak van de drager nooit aan, noch met de vingers, noch met scherpe voorwerpen.

Het tweede punt: stof

Stof is een vijand van elke informatiedrager. Het parool is: na gebruik direct opbergen in doosje of envelop, nooit open laten liggen.

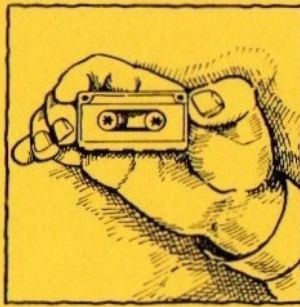
Dat geldt ook voor de afspeelapparatuur: laat een cassetterecorder of een schijfeenheid niet langer open staan dan strikt noodzakelijk is, dus alleen voor het plaatsen of verwijderen van de informatiedrager.

Het derde punt: zon, warmte en koude

Informatiedragers kunnen niet tegen extreem hoge en extreem lage temperaturen. Leg ze niet in de zon, ook niet als ze opgeborgen zijn in dozen. Vooral diskettes moeten de kans hebben te wennen aan de temperatuur van de omgeving, waarin ze gebruikt moeten worden.

En tenslotte: de back up

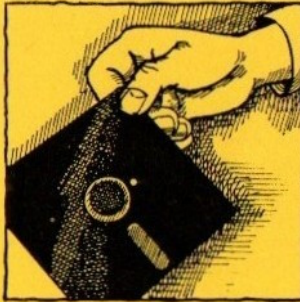
Met informatiedragers kan ondanks alle zorg iets mis gaan. Voor de informatie op de drager hoeft dat geen gevolgen te hebben: de gebruiker is zelf verantwoordelijk voor het maken van back ups (reservecopieën) en voor het veilig bewaren daarvan.



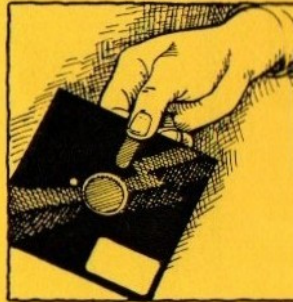
Zo vasthouden...



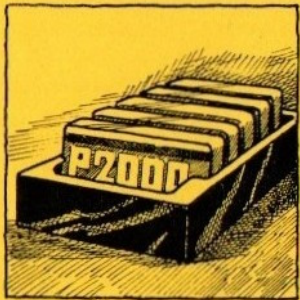
en niet zo



Zo vasthouden...



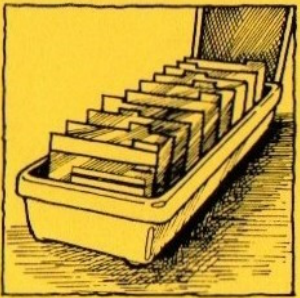
en niet zo



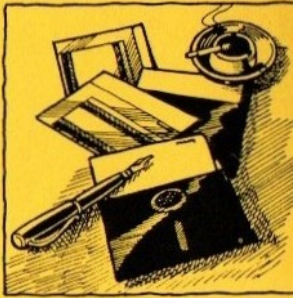
Zo...



en niet zo...



Zo...



en niet zo

Handleiding bij de programmaschijf ESC-1

Versie: 1.1

Datum : augustus 1986

Opmerking: Het programma 'Rondje woorden', dat in de aankondiging van deze schijf vermeld is, staat niet als afzonderlijk programma op de schijf. Het is opgenomen in het verwante programma 'Rondje zinnen' (RZINNEN.BAS).

Inleiding

De schijf 'ESC-1' bevat programma's en de daarbij behorende bestanden voor het basisonderwijs. Deze programma's en bestanden vormen een systeem, dat niet zonder problemen doorbroken kan worden. Wij adviseren u daarom eerst de handleiding helemaal en goed te lezen, voordat u de schijf gaat gebruiken.

Het eerste deel gaat over de wijze waarop de leerlingen het systeem gebruiken. Hoe u als leraar of lerares met de programma's en bestanden omgaat is in het tweede deel beschreven.

Algemene aanwijzingen vooraf

In deze handleiding staat het gebruik van toetsen tussen teksthaken. [RETURN] betekent dus: druk op de toets RETURN. Een keuze tussen ja en nee wordt altijd gemaakt met een kleine letter, dus met [j] of [n].

Alle programma's bevatten een z.g. 'foutroutine', waarin getracht wordt bedieningsfouten met de schijf zoveel mogelijk op te vangen. De informatie, die de programma's daarover geven is duidelijk genoeg. In het algemeen zal het duidelijk zijn, dat als u op de vraag 'Doorgaan?' na een foutmelding j (ja) antwoordt, het programma pas weer verder kan, als de oorzaak van de fout weggenomen is. Voorbeeld: het programma heeft de schijf nodig, maar u hebt die verwijderd. Het programma reageert met: 'Geen schijf geplaatst; doorgaan?' Een antwoord j (ja) heeft natuurlijk pas zin, als u de schijf weer geplaatst hebt.

WAARSCHUWING 1:

Kom nooit aan de schijf, als de machine bezig is met een lees- of schrijffactie (het gele lampje FDD BUSY brandt). De kans, dat het programma daarna nog normaal werkt is minimaal. Ook de leerlingen moeten hiervan doordrongen zijn. Als de machine bezig is met een schrijffactie kan door het verwijderen van de schijf zelfs het hele systeem vernield worden.

WAARSCHUWING 2:

De MSX heeft een invoerbuffer, waarin aangeslagen toetsen bewaard worden, tot ze verwerkt kunnen worden. De programma's op de schijf hebben af en toe even tijd nodig om intern het geheugen te reorganiseren, waardoor het lijkt of de computer niets doet. Druk dan niet op toetsen! De aanslagen worden bewaard en tellen mee voor de volgende ingave. Wacht rustig even tot de cursor weer verschijnt.

Het systeem starten: AUTOEXEC.BAS

Plaats de floppy in het schijvenstation en druk op [RESET]. U kunt de programma's op de schijf alleen gebruiken, als u de machine op deze manier met de floppy start. Gebruik dus geen load- of run-opdrachten, want u loopt dan het risico dat de programma's niet correct uitgevoerd worden.

Na reset wordt van de schijf het programma AUTOEXEC.BAS geladen en uitgevoerd. Dit programma blokkeert onmiddellijk de stoptoets, zodat stoppen alleen mogelijk is door de machine te resetten met {RESET}.

Daarna verschijnt het startbeeld van de schijf met op de onderste regel de kleurkiezer. U kunt nu zelf uw voor- en achtergrond-kleur instellen met behulp van de cursortoetsen. Speel met de vier cursortoetsen, dan ziet u hoe het werkt. De kleuren-keuze die u hier maakt werkt in alle programma's door. Als de kleuren op het scherm u bevallen drukt u op [RETURN].

Daarna vraagt het programma om de naam, die afgesloten moet worden met [RETURN]. Als de naam niet met een hoofdletter begint, verandert het programma dat zelf. Daarna volgt de keuze: 'Goed gespeld?' Kiest u hier [n] (nee), dan kan de kleurkeuze opnieuw gemaakt worden en moet ook de naam opnieuw getypt worden.

Vervolgens schrijft AUTOEXEC.BAS een bestand op de schijf met de naam NAAM.ESC. Alle programma's hebben dit bestand nodig om te kunnen functioneren. Het mag dus nooit verwijderd of veranderd worden anders dan via het startprogramma AUTOEXEC.BAS.

Twee dingen zijn hier van belang:

1. De programma's hebben de schijf steeds nodig; u mag deze dus niet uit de machine halen totdat u helemaal wilt stoppen. Uiteraard geldt dit ook voor de leerlingen.
2. AUTOEXEC.BAS moet op de schijf kunnen schrijven. U moet de schrijfbeveiliging dus gesloten laten.

SCHIJF.BAS

AUTOEXEC.BAS zorgt voor het laden en starten van het centrale menuprogramma SCHIJF.BAS. Dit programma leest het bestand SCHIJF.DIR, waarin de namen van alle programma's opgeslagen zijn. Alle programma's op de schijf eindigen met het aanroepen van SCHIJF.BAS, waar een nieuwe keuze gemaakt kan worden uit de beschikbare programma's. Let wel: alleen programma's, die in het bestand SCHIJF.DIR zijn omschreven, kunnen worden gestart langs deze weg.

SCHIJF.BAS leest de naam van de gebruiker uit NAAM.ESC en stelt de kleuren in. Daarna biedt het de gebruiker het menu aan. In de menu kan men zoeken door de 'wijzer' met de toetsen [cursor op] en [cursor neer] voor het gewenste programma te zetten. Daarna maakt [RETURN] de keuze en wordt het gekozen programma geladen.

[ESC] is in het algemeen de toets, waarmee 'ontsnappen' mogelijk is. In SCHIJF.BAS betekent het gebruik van [ESC] terugkeren naar AUTOEXEC.BAS. U kunt ook terug naar AUTOEXEC.BAS door te kiezen voor 'Opnieuw starten van de MSX'. De machine wordt na deze keuze niet 'gereset', zodat het startprogramma sneller beschikbaar is, dan wanneer u op [RESET] zou drukken.

Na het maken van de keuze wordt het gekozen programma geladen en gestart.

Bestandskeuze

Alle programma's op de schijf maken gebruik van een bestand op dezelfde schijf. Per programma kunnen meer bestanden beschikbaar zijn. Als dat het geval is begint het programma met een menu, waarin de omschrijvingen van de bestanden aangeboden worden. Deze omschrijvingen en de opslagnamen op de schijf haalt het programma uit het bestand FILES.DIR.

Als bij een programma maar een bestand op de schijf aanwezig is, kiest het programma zelf voor dit bestand.

HANGT.BAS

De werking van het programma 'Galgje' behoeft geen nadere uitleg. De bediening zal de leerlingen geen problemen opleveren.

HONDERDV.BAS

Het programma 'Spelen met het honderdveld' biedt de mogelijkheid opdrachten uit te voeren, die door u vastgelegd zijn in een bestand.

1. Startscherm
2. Welke oefening ga je doen? Typ oefeningnummer [RETURN], wacht tot de oefening gevonden is. Als de gekozen oefening niet aanwezig is verschijnt een bericht en kan een nieuwe keuze gemaakt worden. De oefeningen, die de leerling kan kiezen staan niet op het scherm aangegeven.

Het is de bedoeling, dat u de leerling een opdracht geeft (waarvan u uiteraard weet dat hij wel in het bestand voorkomt) en niet dat de leerling hier zelf een vrije keuze heeft.

3. Wat nu gebeurt is afhankelijk van de gekozen oefening en de wijze waarop u die in het bestand gedefinieerd hebt.
4. Als alle opdrachten binnen een gedefinieerde oefening uitgevoerd zijn verschijnt het overzicht van de resultaten.
5. Op enkele plaatsen in het programma kan [ESC] gebruikt worden om te ontsnappen naar het overzicht.

INVULLEN.BAS

Het programma 'Invullen' laat de leerling invulopdrachten uitvoeren. Deze opdrachten staan in een bestand in de vorm van zinnen of woorden, waarin aangegeven is wat de computer moet weglaten en als antwoord aan de leerlingen moet vragen. De oefeningen worden nader gedefinieerd met parameters.

1. Startscherm
2. Kies een oefening [RETURN]. De leerling krijgt een overzicht van de in het bestand aanwezige oefeningen en kan zijn keuze maken door met [cursor op] en [cursor neer] de wijzer voor een oefening te plaatsen. [RETURN] maakt daarna de keuze. Het programma zoekt vervolgens de oefening op in het bestand.
3. Beginnen [F1]. De leerling start met functietoets [F1].
4. Oefening: op het scherm verschijnen zinnen of woorden, waarin iets ingevuld moet worden. Elke ingave wordt afgesloten met [RETURN], correctie met [BS] is mogelijk zolang [RETURN] niet is aangeslagen. De mogelijkheden die de leerling bij het invullen heeft worden bepaald door de in het bestand opgenomen parameters.
5. Na een foutief antwoord verschijnt: Dit is fout... [F1]. Typ [F1] en herhaal de ingave. Voor een als fout geteld antwoord verschijnt een blokje.
6. Na een oefening, of als de leerling teveel fouten heeft gemaakt verschijnt: Oefening <nummer> van: <naam> je hebt <aantal> fout(en) gemaakt. Kijk even mee! [F1]. Na [F1] verschijnt een overzicht van de fouten. Het programma toont de in te vullen zin, de correct ingevulde zin en het gegeven antwoord en vraagt om doorgaan met [F1].
7. Als de leerling het maximaal aantal toegestane fouten in een oefening overschrijdt, verschijnt de tekst: Het gaat niet goed [F1]. De leerling moet de fouten bekijken en de oefening herhalen.

STUDIE.BAS

Het programma 'MSX leerhulp' biedt de mogelijkheid woordparen en/of rijtjes te oefenen op een zelfgekozen manier. De manieren, waarop geoefend kan worden, worden gelimiteerd door de definitie van de oefening.

1. Startscherm
2. Overzicht oefeningen. Het programma leest uit het bestand de lijst van oefeningstitels. De leerling kiest een oefening door de titel te typen [RETURN]. [ESC] geeft hier de mogelijkheid het programma te stoppen. Het is voldoende het unieke linkerdeel van de titel op te geven.
3. Oefeningstitel, oefeningkop en keuzelijst. Maak een keuze met een cijfer of letter voor een van de beschikbare oefenvormen. De in de lijst ontbrekende cijfers behoren bij oefenvormen, die voor deze oefening niet beschikbaar zijn. De voorlaatste regel geeft aan hoeveel woorden de oefening bevat en hoeveel er nog niet goed ("fout") gedaan zijn.
4. Gebruik [ESC] om een niveau terug te gaan; [ESC] kan tijdens het oefenen op elk moment gebruikt worden.
5. De keuzemogelijkheden f, o en r zijn stuuro opdrachten. Keuze f: alleen de nog niet goed beantwoorde vragen worden verder geoefend; het aantal woorden in de oefening wordt dus beperkt tot het aantal fouten. Keuze o: omkeren; vraag en antwoord worden verwisseld, evenals de elementen van de oefeningkop. Keuze r: omschakelen van "gewoon oefenen" naar "oefenen als rijtje" en omgekeerd.

Oefenvormen

1. Welke letter ontbreekt? Op het scherm komen "vraag" en "antwoord". In het antwoord ontbreekt een teken, dat ingevuld moet worden. Bij oefenen als rijtje ontbreekt de "vraag" in dit geval.
2. Wat hoort bij wat? Op het scherm verschijnen de vragen, voorafgegaan door een cijfer 0-9, en de antwoorden, voorafgegaan door een letter a-j. Typ de juiste combinaties van letter en cijfer. Deze oefenvorm is bij rijtjes niet mogelijk.
3. Het hele woord. Typ bij de "vraag" het hele antwoord [RETURN], dat letterlijk goed moet zijn (inclusief hoofdletters en leestekens!). Bij het oefenen als rijtje ontbreekt de vraag.
4. Alleen de eerste letter. Typ alleen de eerste letter van het antwoord. Bij rijtjes ontbreekt de "vraag" op het scherm.
5. Meerkeuzevragen. Beantwoord de meerkeuzevraag met een cijfer 1-4. Bij rijtjes is deze oefenvorm niet beschikbaar.
6. Invullen. Vul de ontbrekende letters in [RETURN]. Bij rijtjes ontbreekt de "vraag".
7. Blind invullen. Vul de ontbrekende letters in [RETURN]. De vraag ontbreekt.

WERKWOOR.BAS

Het programma 'Werkwoordregels' geeft de leerling oefeningen in het volgen van de regels bij het spellen van werkwoordvormen. Uit een bestand worden zinnen gelezen, de oefeningen zijn gedefinieerd in het programma en kunnen door de leerling gekozen worden.

1. Startscherm
2. Het inlezen van het zinnenbestand kost enige tijd.
3. Kies een opdracht uit de aangegeven mogelijkheden. Het programma selecteert, daarna bij deze opdracht passende zinnen.
4. Oefenscherm met hele werkwoord, tijd en scorebalk. Wat vul je in? Vul de werkwoordsvorm in met [RETURN]. De reactie van het programma hangt af van de ingegeven vorm: na ingave van alleen [RETURN]: verschijnt 'Ik help je' en moet de leerling de regels kiezen (zie hierna). Na ingave van een juist antwoord [RETURN] komt de volgende zin. Na ingave van een juist antwoord, dat echter niet begint met een hoofdletter, terwijl dat wel moet komt de tekst 'Denk aan de hoofdletter' op het scherm [F1]. Na ingave fout antwoord krijgt de leerling een herkansing. Is ook het tweede antwoord niet goed, dan moet hij of zij de regels langs.
5. Keuze van regels: na een fout antwoord of alleen [RETURN] moeten de regels gevolgd worden, ongeacht de aard van de fout. Deze regels zijn:
 - a. kies het onderwerp.
 - b. kies de persoon.
 - c. alleen bij 2e persoon: staat de persoon achter het werkwoord?
 - d. welke regel geldt?
 - e. welke vorm is juist?Elke keuze wordt gemaakt met een cijfer uit een keuzelijst. Na een foute keuze verschijnt Fout * en moet een nieuwe keuze gemaakt worden.
6. Na het afwerken van alle zinnen verschijnt een overzicht met de naam, de gekozen opdracht en het aantal zinnen. In het overzicht staat een telling van de volgende gebeurtenissen:
 - a. het aantal juist getypte werkwoordsvormen
 - b. het aantal niet juist getypte werkwoordsvormen
 - c. de fouten, gemaakt bij het volgen van de regels
 - d. het aantal juist getypte vormen, dat echter niet met de vereiste hoofdletter begon
 - e. het aantal getypte vormen, waarin de stam van het werkwoord niet aanwezig was; dit zijn vermoedelijk typfouten (b.v. spelt ingegeven i.p.v. speelt)
 - f. het aantal getypte vormen waarin het juiste antwoord wel verborgen zat (teveel getypt)
 - g. het aantal juiste en foutieve antwoorden per regel.
7. De leerling kan nu kiezen of hij nog een oefening wil doen.

RZINNEN.BAS

Het programma 'Rondje zinnen' geeft de leerling verschillende invul- en dictee-achtige oefeningen volgens definities in een bestand. Het programma gebruikt nog een tweede bestand, waarin groepen zinnen of woorden staan.

1. Startscherm; inlezen woorden of zinnen
2. Welke oefening ga je doen? De leerling typt het hem of haar opgegeven oefeningnummer [RETURN]. De beschikbare oefeningen staan niet op het scherm, omdat ervan uitgegaan wordt dat de leerling geen vrije keuze moet hebben, maar een verstrekte opdracht moet uitvoeren.
3. Ik zoek even; wacht. Beginnen? De leerling kiest [j] en begint. Na [n] kan een ander oefeningnummer opgegeven worden.
Het is mogelijk, dat het programma bij een bepaalde oefening onvoldoende materiaal vindt. Als dat het geval is verschijnt "Geen woorden gevonden [F1]. Er moet vervolgens een nieuwe keuze gemaakt worden.
4. Oefeningscherm met: oefeningnummer, uit te voeren opdrachten, woorden of zinnen, aanwijzing omtrent het aantal opdrachten (links en rechts). Voer de opdracht(en) uit.
Bij fouten verschijnt: "Kijk, <naam>! [F1]".
5. Overzichtscherf, gevolgd door foutenscherm en mogelijkheid te stoppen.

De mogelijkheden voor de leerkracht

De programmatuur op de schijf gaat uit van de eigen inbreng van de leerkrachten. Zij definiëren de oefeningen en opdrachten en verzamelen de leerstof. Alle programma's zijn z.g. 'raamprogramma's', die mogelijkheden bieden waaruit de leerkracht zijn of haar keuze maakt.

Dat gebeurt door het vullen en onderhouden van de bestanden op de schijf en eventueel door het zelf maken van nieuwe bestanden. Daarvoor is wel inzicht in de structuur en enige vaardigheid vereist. Het is dan ook raadzaam eerst een werkkopie van de schijf te maken om mee te experimenteren en wat ervaring op te doen.

WAARSCHUWING:

De op de schijf aanwezige bestanden zijn slechts bedoeld als voorbeelden. Ze kunnen (op een enkele uitzondering na) niet direct aan leerlingen voorgezet worden.

Starten als leerkracht met AUTOEXEC.BAS

Ook de leerkracht start de schijf op met [RESET], waardoor AUTOEXEC.BAS wordt geladen en gestart. Maak uw kleurkeuze en typ vervolgens uw naam of de leerkrachtcode. Met een naam krijgt u alleen toegang tot de leerlingprogramma's. Met de leerkrachtcode krijgt u ook toegang tot twee leerkrachtprogramma's: FILES.LKP en KOPIE.LKP.

Zoals u ziet hebben de leerkrachtprogramma's een ander achtervoegsel (extension) dan de leerlingprogramma's: .LKP in plaats van .BAS.

De leerkrachtcode is het woord `escware`, ingetypt met kleine letters en met de toets [CODE] ingedrukt gehouden. U sluit deze naam af met [RETURN] zonder [CODE]. Op het scherm ziet u een reeks letters met accenten verschijnen. Dat is dan uw 'naam', die in NAAM.ESC wordt geschreven, samen met uw kleurkeuze. U kunt de schijf nu gebruiken als leerkracht.

SCHIJF.BAS

U maakt nu uw keuze uit de programma's via het centrale menuprogramma SCHIJF.BAS. In de lijst ziet u twee leerkrachtprogramma's: één om bestanden te bewerken (aanmaken er muteren) en één om te kopiëren. Als u dat nog niet gedaan hebt maakt u eerst een kopie van de ESC-schijf. Kies met [cursor op] en [cursor neer] en [RETURN] voor het maken van een kopie en wacht tot KOPIE.LKP gestart is.

KOPIE.LKP

Dit programma maakt een kopie van de hele schijf op een nieuwe, nog niet gebruikte schijf. Zo'n schijf moet eerst geformatteerd worden (opdracht call format). Het kopieerprogramma zorgt daarvoor en geeft de nodige waarschuwingen.

Een van deze waarschuwingen is: **beveilig de originele schijf** zodat deze niet per ongeluk overschreven kan worden. Let op: u kunt met een beveiligde schijf niet opstarten. Schuif de schijfbeveiliging dus pas open, als het programma daarom vraagt.

De aanwijzingen op het scherm in KOPIE.BAS zijn gedeeltelijk in het Engels: dit zijn berichten van de MSX zelf en niet van het programma KOPIE.BAS. De berichten spreken overigens voor zich. In een MSX met slechts een enkel schijvenstation kunt u wel schijven kopiëren, maar dit is een langdurig karwei: u moet steeds de moederschijf (het beveiligde origineel) verwisselen tegen de (niet beveiligde) kopie.

Let op dat u zich niet vergist, want dan wordt het programma afgebroken en moet u het hele proces herhalen. Als de kopie klaar is keert u terug naar SCHIJF.BAS.

Bewaar de beveiligde moederschijf op een veilige plaats en gebruik hem alleen om een nieuwe werkschijf te maken, als uw werkschijf door welke oorzaak dan ook vernield is.

WAARSCHUWING

Het spreekt vanzelf dat u de schijf alleen mag kopiëren voor gebruik binnen de school en als back up (reservekopie).

SCHIJF.BAS

U kunt nu vanuit SCHIJF.BAS het gewenste programma kiezen: een van de leerlingenprogramma's of uw bestandsmutatieprogramma FILES.LKP. U kunt natuurlijk ook terug naar AUTOEXEC.BAS via de keuze, via [ESC] of met [RESET]:

De voor de leerlingen bestemde programma's behoeven hier geen verdere toelichting. In het volgende treft u een beschrijving van FILES.LKP en per programma een beschrijving van de bestanden aan.

FILES.LKP

Met het programma 'FILES.LKP' kunt u de bestanden bij de programma's bewerken, d.w.z. nieuwe bestanden maken en bestaande bestanden wijzigen

Bij FILES.LKP zelf behoort het bestand FILES.ESC, waarin de kenmerken van de andere bestanden staan. Dit bestand kunt en mag u zelf niet veranderen of verwijderen! omdat het voor het hele systeem essentieel is.

Na de start van FILES.LKP krijgt u een inhoudsopgave van de schijf, zodat u kunt zien, welke bestandsnamen al gebruikt zijn en welke niet. U geeft vervolgens de naam op van het bestand, dat u wilt maken of muteren in de vorm

<naam>.<achtervoegsel>.

De punt is verplicht. De naam mag hoogstens acht letters of cijfers zijn, het achtervoegsel moet u kiezen uit de op het scherm aangegeven reeks:

DIR voor inhoudsopgaven
INV voor bestanden bij INVULLEN.BAS
GAL voor bestanden bij HANGT.BAS (galgje)
STU voor bestanden bij STUDIE.BAS
HVO voor bestanden bij HONDERDV.BAS

WWR voor bestanden bij WERKWOOR.BAS
RZN voor oefeningenbestanden bij RZINNEN.BAS
WGR voor woordgroepenbestanden bij RZINNEN.BAS
LKF voor leerkrachtfiles

Bestanden met .LKF worden niet in de leerlingprogramma's gebruikt. U kunt ze gebruiken om te experimenteren en b.v. om een adreslijst te maken en te onderhouden.

Op dit moment ziet u de inhoudsopgave van de schijf. Als u tot de slotsom komt, dat het bestand dat u wilt wijzigen niet op deze schijf staat kunt u een andere schijf plaatsen en op [ESC] drukken. U krijgt dan van die schijf de inhoudsopgave.

Opmerking: in een aantal gevallen ziet u bij een ingave een voorgeprogrammeerd antwoord (de defaultwaarde) staan. Als u alleen op [RETURN] drukt krijgt u deze waarde. In het algemeen wordt alleen [RETURN] niet geaccepteerd als er geen voorgeprogrammeerd antwoord staat. [ESC] heeft bij de meeste ingaven een ontsnapfunctie.

Bij uw eerste kennismaking kunt u het beste VOORBLD.LKF kiezen om het programma uit te proberen. Typ de bestandsnaam volledig [RETURN]. Het programma gaat nu na of het gekozen bestand in het bestand FILES.DIR voorkomt. Essentieel is niet wat er op de schijf staat, maar welke programma's in de inhoudsopgave SCHIJF.DIR en welke bestanden in de inhoudsopgave FILES.DIR staan. In deze twee bestanden wordt steeds gekeken! Er zijn nu twee reacties mogelijk:

- a. U krijgt <naam> is nieuw; accoord? als de naam van het bestand niet in FILES.DIR staat.
- b. U krijgt <omschrijving>; accoord? als de naam van het bestand wel in FILES.DIR staat.

Als u [n] kiest kunt u of het programma stoppen, of een nieuwe naam opgeven. Kiest u in geval a [j], dan wilt u kennelijk een nieuw bestand maken. U moet de omschrijving van dit bestand opgeven, waarna naam en omschrijving opgenomen worden in FILES.DIR. Het programma gaat dan verder als in geval b (bestand was al bekend).

WAARSCHUWING: Als door welke oorzaak dan ook een bestand wel op de schijf staat, maar in FILES.DIR niet bekend is moet u niet zeggen dat het nieuw is. Het bestaande bestand zou daardoor overschreven worden door een nieuw, leeg bestand. U moet in dit geval FILES.DIR muteren (zie hierna).

U mag bestandsnamen in kleine letters typen. Een foutieve naam wordt niet geaccepteerd. Het programma leest vervolgens het hele bestand in, tot en met het kenmerk, dat het einde van het bestand aangeeft: EOF (End of file). De eerste records van het bestand verschijnen op het scherm en u kunt aan de slag. U hebt de volgende mogelijkheden:

- a. Met de cursortoetsen kunt u naar boven, beneden, naar links en naar rechts. U kunt niet uit het werkvenster lopen en u kunt ook niet komen op plaatsen, waar niets staat. Elke positie in het bestand is met de cursortoetsen bereikbaar. U kunt wel in 'lege' records komen, maar slechts op de eerste positie daarvan.
- b. U kunt alle tekens op elke positie typen. U overschrijft daarmee de reeds aanwezige tekens. Achteraan elke regel kunt u tekens toevoegen tot het maximum, dat met < is aangegeven. In plaats van < kan op deze plaats ook ! staan (zie hierna).
- c. U kunt de toetsen [BS] en [DEL] gebruiken voor correctie, respectievelijk voor weghalen naar links en weghalen naar rechts.
- d. Met [HOME] wist u het record, waarop de cursor staat, met [CLR] (hoodlettertoets en [HOME]) haalt u de oorspronkelijke inhoud weer terug, zolang u niet naar een ander blok bent geweest (zie hierna). Een gewist (leeg) record wordt niet afgedrukt en ook niet naar de schijf geschreven. U hoeft een record, dat u kwijt wilt dus niet te verwijderen (zie d); leegmaken is voldoende.
- e. U kunt met [F1] en [F2] een blok terug en een blok verder gaan, als dat onderaan op het scherm is aangegeven. Aan het begin van het bestand kunt u uiteraard niet terug, aan het eind niet verder.
- f. Met [F3] kunt u lege records invoegen, met [F4] kunt u records verwijderen. In beide gevallen moet u opgeven om hoeveel records het gaat. In beide gevallen wordt vervolgens van de cursor de actie uitgevoerd, waarbij alle volgende records opschuiven. Bij invoegen verliest u dus records achteraan, bij verwijderen vanaf de cursorpositie. Te hoge waarden worden niet geaccepteerd. Op de eerste regel van het scherm ziet u bij welk record u staat en hoeveel het er maximaal kunnen zijn (deze waarde verschilt per bestandstype). Als u b.v. op record 54 van de 60 staat kunt u geen 30 records invoegen of weghalen.
- g. Met [F5] kunt u een nieuwe recordgroep invoegen of aanbrengen. Hoe een recordgroep eruit ziet, staat net boven de bovenste lijn van het werkvenster. Zie voor een verklaring de beschrijving van de diverse bestanden. Als de cursor op een leeg record staat wordt de groep aangebracht en worden de records te beginnen met de cursorpositie overschreven. Als de cursor op een gevuld record staat wordt de groep ingevoegd.
- h. Met [SELECT] kunt u in het bestand zoeken. Na het aanslaan van [SELECT] krijgt u de volgende mogelijkheden:
 - [F1] ga naar het begin van het bestand
 - [F2] ga naar het eind van het bestand
 - [F3] ga naar het eerste lege record
 - [F4] ga naar een bepaald record; het programma vraagt om het recordnummer, dat uiteraard niet hoger mag zijn dan het maximale aantal, aangegeven op de eerste regel van het scherm.

[F5] vervang (zie hierna)

[ESC] stop zoeken

In plaats van een van deze toetsen kunt u ook een tekst (woord, letter, nummer, tekencombinatie) typen en afsluiten met [RETURN]. Het programma gaat dan vanaf de cursor op zoek naar een record, waarin de tekst voorkomt en stopt daar; de cursor komt op de eerste positie van het record te staan. 'Einde' verschijnt als de tekst niet gevonden wordt.

Met [F5] kunt u zoeken en vervangen: u geeft eerst aan wat u zoekt (hier is ontsnappen nog mogelijk) en sluit af met [RETURN]. Daarna geeft u aan waardoor de gezochte tekst (woord, letter, nummer, tekencombinatie) vervangen moet worden. Let op: hier is ontsnappen met [ESC] niet meer mogelijk, omdat [ESC] aangeeft dat het gezochte door niets vervangen moet worden. Aan het eind van de vervang-actie verschijnt 'Einde'.

Bij zoeken en vervangen wordt naar de letterlijke tekst gekeken. Hoofd- en kleine letters worden niet als gelijk gezien.

Zoeken werkt vanaf het eerstvolgende record na de cursor, vervangen begint met het record, waarop de cursor staat.

- i. [F6] tot en met [F10] zijn vrije functietoetsen, waaraan u zelf een tekst kunt hangen. Per functietoets kan dat slechts één maal. U kunt de toegekende tekst niet verwijderen of wijzigen. Bij de start van FILES.LKP hebben deze toetsen geen betekenis.
- j. [ESC] dient om het muteren te stoppen.
- k. [INS] heeft een bijzondere functie. In de rechter bovenhoek van het scherm staat, of de invoegfunctie (tekens invoegen op de regel) aan- of uitgeschakeld is. Dit schakelen doet u met [INS]. Invoegen uit betekent: wat u typt overschrijft de oude inhoud. Invoegen aan betekent: wat u typt komt op de plaats van de cursor, wat er stond schuift een positie op naar rechts. Let op: 'invoegen aan' vergt veel van de machine. Als het niet strikt noodzakelijk is kunt u invoegen beter uitschakelen.

Lezen en schrijven

Altijd als u naar een ander blok gaat kijkt het programma of er iets gewijzigd is op het scherm. Als dat het geval is wordt het 'blok' op het scherm in het bestand in het geheugen bijgewerkt. Er wordt niet op de schijf geschreven, tot u daartoe zelf opdracht geeft (zie hierna). Zolang u dat niet doet (en op die plaats kunt u nog ontsnappen) verandert u dus niets aan de schijf.

Muteren stoppen met [ESC]

Na [ESC] krijgt u de vraag hoe u verder wilt gaan. Dit is een keuze uit vier mogelijkheden: afdrukken, schrijven op schijf, verder gaan met of opnieuw muteren of stoppen.

Kiest u hier opnieuw [ESC], dan wordt het gemuteerde bestand niet geschreven. U moet vervolgens aangeven of u het programma wilt stoppen (terug naar SCHIJF.BAS) of een ander bestand (eventueel van een andere schijf) wilt bewerken.

Schrijven op schijf

Na [s] wordt het bestand, zoals het gemuteerd in het geheugen staat, op de schijf geschreven, nadat u het een naam gegeven hebt. In de naam kunt u het achtervoegsel niet veranderen (een HVO-bestand voor HONDERDV.BAS blijft een HVO-bestand), maar u kunt wel het eerste deel van de naam veranderen en op die manier van een 'oud' bestand een ander, nieuw bestand maken. Ook in dit geval wordt door FILES.LKP gekeken, of de naam al in FILES.DIR voorkomt en als dit niet het geval is wordt het nieuwe bestand in FILES.DIR gezet, nadat u de omschrijving ingegeven hebt.

Muteren

Keuze [m] laat u terugkeren naar het werkvenster, zodat u het bestand verder of opnieuw kunt muteren.

Afdrukken

Keuze [a] kunt u alleen doen als u over een printer beschikt. Eerst komt de vraag 'Printer ingesteld/aangezet?'. Antwoord [n] brengt u terug bij de vraag hoe u verder wilt gaan. Als u [j] kiest moet u aangeven, hoeveel records u per blad afgedrukt wilt hebben. Houd er rekening mee, dat er ook nog twee regels voor de kop nodig zijn. Na elk blad kunt u kiezen voor doorgaan met printen (nadat u een nieuw blad hebt geplaatst!) of stoppen. Let op: de printer blijft achter bij de computer. De vraag 'Volgend blad=?' verschijnt al als de printer nog lang niet klaar is. Als u wilt doorgaan met printen moet u wachten met beantwoorden tot u een nieuw blad hebt geplaatst. Het afdrukken kan onderbroken worden met de spatiebalk. De printer gaat echter door met zijn werk tot zijn buffer leeg is. Na elke keuze waarmee u het printen beëindigt komt u terug bij de vraag hoe u met het bestand verder wilt gaan.

WAARSCHUWING: Zowel bij het afdrukken als bij het schrijven wordt het end-of-file-kenmerk (record met als inhoud alleen EOF) als het einde van het bestand beschouwd. Alle records, die daar nog op volgen worden, ongeacht hun inhoud, niet meer geschreven, noch afgedrukt.

Algemene aanwijzingen over de bestanden

Raamprogramma's moeten niet alleen nog gevuld worden met materiaal, doch kunnen in het algemeen ook door de auteur van het materiaal "gestuurd" worden. Deze sturing vindt plaats d.m.v. parameters in records. In de raamprogramma's wordt gebruik gemaakt van twee typen parameters:

- a. positionele parameters, die hun betekenis ontleen aan hun onderlinge volgorde.
- b. sleutelwoord parameters, die hun betekenis ontleen aan het meegegeven sleutelwoord.

Parameters worden in het record gescheiden door puntkomma's (;). Bij sleutelwoord parameters is de volgorde niet van belang. Een sleutelwoord parameter mag ook weggelaten worden (los van de vraag wat daarvan het effect op de werking van het programma is. Deze parameters hebben de vorm:

sleutelwoord = waarde

Het sleutelwoord is een afkorting in kleine letters, de waarde een getal of een tekst binnen zekere grenzen.

In de bestanden staan groepjes records. De groepjes hoeven niet alle evenveel records te bevatten. Hoe een groep ingedeeld is ziet u direct boven de streep van het werkvenster van FILES.LKP. Voorbeeld (fictief):

oe=??;mk=?;az=4;as=4,[vraag],[antwoord]

Dit is de omschrijving van een groep, die uit drie records bestaat. Dat ziet u aan de komma's:

eerste record: oe=??;mk=?;az=4;as=4

tweede record: [vraag]

derde record: [antwoord]

Als u in FILES.LKP met [F5] om ruimte voor een nieuwe groep vraagt, krijgt u drie records met het bovenstaande als inhoud. Record 1 bevat parameters, waarvan u twee waarden nog moet invullen (oe=??;mk=?). De overige parameters hebben al een standaardwaarde, maar mogen uiteraard veranderd worden. Wat het effect daarvan is leest u hierna per bestand. Tussen de parameters staat een puntkomma als scheidingsteken.

SCHIJF.DIR

Het bestand SCHIJF.DIR wordt gebruikt door het programma SCHIJF.BAS. Het bevat de omschrijvingen en de opslagnamen van programma's, die via SCHIJF.BAS geladen en gestart kunnen worden. De records hebben de vorm:

<omschrijving>;<naam>.<achtervoegsel>

In de omschrijving mag geen puntkomma staan, omdat SCHIJF.BAS wacht achter de puntkomma staat als naam beschouwt. de puntkomma mag uiteraard ook niet ontbreken. De naam is ten hoogste acht tekens lang en moet in hoofdletters getypt worden. Dan volgt een punt (ook niet vergeten) en tenslotte een van de achtervoegsels BAS of LKP. BAS gebruikt u voor programma's, die leerlingen mogen starten, LKP voor programma's voor de leerkrachten. Programmanamen met andere achtervoegsels worden door SCHIJF.BAS genegeerd.

Uiteraard moeten de betrokken programma's met precies dezelfde naam en hetzelfde achtervoegsel op de schijf staan. SCHIJF.BAS laat alleen de omschrijvingen aan de leerlingen zien. U moet dus duidelijke omschrijvingen kiezen.

FILES.DIR

Het bestand FILES.DIR wordt door alle programma's gebruikt om na te gaan, welke bestanden voor het programma beschikbaar zijn. De programma's gaan daarbij af op de achtervoegsels. De records hebben de volgende indeling:

<omschrijving>;<naam>.<achtervoegsel>

Deze indeling is gelijk aan de indeling van SCHIJF.DIR (zie hierboven). Het gaat nu echter om bestanden i.p.v. programma's. De regels zijn echter gelijk, behalve waar het de achtervoegsels betreft:

INV voor INVULLEN.BAS
STU voor STUDIE.BAS
HVO voor HONDERDV.BAS
GAL voor HANGT.BAS
WWR voor WERKWOOR.BAS
RZN voor RZINNEN.BAS
WGR voor RZINNEN.BAS

Het achtervoegsel .DIR wordt alleen voor SCHIJF.DIR en FILES.DIR gebruikt. Bestanden met .LKF kunnen alleen door FILES.LKP gebruikt worden (en door eventueel door uzelf geschreven programma's).

Uiteraard moeten de in FILES.DIR genoemde bestanden met dezelfde naam en hetzelfde achtervoegsel op de schijf staan. De programma's voor de leerlingen laten alleen de omschrijvingen aan de leerlingen zien. U moet dus duidelijke omschrijvingen kiezen.

Algemene aanwijzingen

De volgende algemene aanwijzingen zijn zeer belangrijk:

1. Alle programma's kunnen maximaal negen bestanden aan. Meer dan negen bestanden van hetzelfde type (met hetzelfde achtervoegsel) op een schijf heeft dus geen nut.
2. Maak de bestanden niet te groot. De vermelde maximale lengte is een strikt technische waarde. Te grote bestanden gaan ten koste van de werking van de programma's. Maak liever een nieuw bestand.
3. De recordlengte is gelimiteerd voor FILES.LKP. Dit maximum is echter niet gelijk aan het maximum, dat de programma's aankunnen. U kunt b.v. in .INV-bestanden records van 60 tekens maken, maar het programma INVULLEN.BAS kan slechts zinnen van 38 tekens op het scherm kwijt. Daarom toont FILES.LKP met een uitroepteken achter het record een overschrijding van de waarschuwingslengte. Zo'n overschrijding is niet erg in een record met parameters, maar u moet oppassen bij records met zinnen. U dient daar zelf na te gaan, of de zin wel zal passen in het programma.
4. De programma's zijn zo goed mogelijk beveiligd tegen fouten, maar niet tegen alle fouten, die u in het bestand kunt maken. Als u een bestand gemaakt of gewijzigd hebt, moet u het bijbehorende programma eerst zelf zorgvuldig testen om na te gaan of fouten in het bestand niet tot het afbreken van het programma leiden.

Bestanden met .GAL voor HANGT.BAS

Aantal records: maximaal 199
Recordlengte: 20
Waarschuwinglengte: 20
Aantal records per groep: 1

De .GAL-bestanden zijn de eenvoudigste: elk record bevat een woord voor HANGT.BAS. HANGT.BAS gaat uit van woorden in kleine letters. Aan de records worden verder geen eisen gesteld.

Bestanden met .INV voor INVULLEN.BAS

Aantal records: maximaal 199
Recordlengte: 60
Waarschuwinglengte: 38
Aantal records per groep: 3

Het bestand bevat oefeningen, die bestaan uit:

- een parameterregel
- een titel of aanwijzing (lengte maximaal 38)
- een reeks zinnen, woorden e.d. met invullingen.

Elke oefening begint met een parameterregel, die begint met de parameter `oe=<nummer>`, waarin het nummer maximaal twee cijfers mag zijn. De parameter `oe=` is verplicht. Alle volgende parameters mogen worden weggelaten. Ze krijgen dan de standaard waarde. Alle parameters staan in een record, gescheiden door puntkomma's. Voorbeeld:

```
oe=24;it=46;em=1;hl=1
```

az

Aantal zinnen, dat gelijktijdig op het scherm verschijnt. Minimum 1, maximum 10, standaard 8.

mp

Maximaal aantal pogingen per ingave; als dit maximum overschreden wordt gaat de oefening door. Minimum 1, maximum 32000, standaard 2

mf

Maximaal aantal fouten; na overschrijden van dit aantal wordt de oefening onderbroken en opnieuw gestart na het bekijken van de fouten. Minimum 0, maximum 32000, standaard 8.

it

Invulteken. Dit is de ASCII-code van het teken, dat gebruikt wordt om aan te geven op welke posities iets ingevuld moet worden. Voorbeelden: `it=46` zorgt voor punten, `it=32` voor spaties. Minimum 32, maximum 255, standaard 46 (punt).

kt=1 of kt=0

Kijktoets. Als `kt=1` mag de leerling met alleen [RETURN] kijken wat er ingevuld moet worden. Als `kt=0` dan mag dit niet. Standaardwaarde `kt=1` (wel kijken).

ct=0 of ct=1

Centreer of niet. Als `ct=0` beginnen alle zinnen gewoon vooraan de regel, als `ct=1` worden de plaatsen, waar iets ingevuld moet worden netjes onder elkaar gezet. U moet natuurlijk zelf kijken, of dit gezien de plaats van de invullingen in de zinnen wel mogelijk is, rekening houdend met de schermbreedte van 38 tekens! Standaard: `ct=0` (niet centreren).

em=0 of em=1

Editmode. Als em=0 dan worden op de plaats van de invullingen in de zin invultekens (zie it) getoond. De leerling weet dan precies hoeveel tekens hij moet typen. Als em=1 dan gedraagt het programma zich alsof 'invullen aan' staat: er is geen ruimte, waarin iets ingevuld moet worden, maar de tekst rechts van de invulling schuift bij het typen van een teken een positie op. De leerling kan dus niet zien of hij b.v. vier (word) of vijf (wordt) tekens moet invullen. Standaard: em=0 (niet editten).

hl=0 of hl=1

Hoofdlettercontrole. Als hl=0 wordt het verkeerd gebruik van hoofdletters en kleine letters als fout gerekend. Als hl=1 krijgt de leerling wel een waarschuwing, maar telt het verkeerd gebruik van hoofd- en kleine letters niet als fout. Standaard: hl=0 (wel fout).

titel

Het tweede record van een groep bevat alleen de titel van de oefening. Deze titel verschijnt in een menu, waaruit de leerling mag kiezen. Zorg dus voor duidelijke titels.

zin met invulling en alternatief

Na de parameterregel en de titel volgen de zinnen van de oefening. Het aantal is technisch slechts beperkt tot het maximum van het bestand. Per zin (=per record of regel) mag maximaal eenmaal een invulling aangegeven worden, door het in te vullen gedeelte tussen haakjes te plaatsen, b.v.:

Dit is een invulprogra(mm)a.

Tijdens de uitvoering wordt deze zin:

Dit is een invulprogra..a. (em=0;it=46) of

Dit is een invulprogra.a (em=1;it=46)

Tussen de haakjes mag ook nog een alternatief antwoord gezet worden, mits antwoord en alternatief gescheiden worden door een puntkomma. Voorbeeld:

Een karweitje (opknappen;doen)

Bij het invullen worden zowel opknappen als doen goedgekeurd. Let op: zet nergens overbodige spaties, omdat deze altijd als een deel van het in te vullen antwoord beschouwd worden.

Bestanden met .WWR voor WERKWOOR.BAS

Aantal records: maximaal 199

Recordlengte: 60

Waarschuwingslengte: 47

Aantal records per groep: 1

Het bestand .WWR bevat records in de vorm:

<regel>;<hele werkwoord>;<zindelen en stam>

en een parameterregel. Dit bestand is dus niet verdeeld in oefeningen: het programma kiest uit alle zinnen willekeurig een aantal passende records. Op de ene parameterregel kunt u, gescheiden door puntkomma's vermelden:

az

Aantal zinnen per opdracht, dat de leerling moet verwerken. Minimum 1, maximum 10, standaard 8.

ao

Aantal opdrachten per ronde. Het per 'ronde' te verwerken aantal zinnen is dus ao maal az. Minimum 1, maximum 8, standaard 1.

mf

Maximaal aantal fouten. Het programma vraagt de leerling pas de regels langs te lopen, als het maximaal aantal fouten overschreden is. Als mf=2 mag de leerling dus tweemaal een verkeerd antwoord geven, voordat het programma de regels gaat vragen. Minimum 1, maximum 32000, standaard 2.

zinrecords

Het bestand bestaat verder alleen uit 'zinrecords' in de hierboven vermelde vorm. Let op: de delen van het record worden gescheiden door puntkomma's.

regel

Bij de regels gelden de volgende mogelijkheden:

regel = 1	indien	hele werkwoord
2		stam
3		stam+te
4		stam+t doch geen t.t.
5		stam+te
6		stam+de
7		stam+ten
8		stam+den

Een record dat begint met b.v. 5 betekent dus: deze zin volgt regel 5. Dit cijfer, vooraan in het record, wordt door het programma gebruikt om zinnen te selecteren voor de gekozen oefening. Voorbeeld: als de leerling kiest 'alles van meervoud' selecteert het programma records, die beginnen met 1, 7 of 8.

hele werkwoord

Na het nummer van de regel volgt (van het nummer gescheiden door een puntkomma) het hele werkwoord.

Zindelen, persoon en stam

Na de regelaanduiding volgen de zindelen, gescheiden door puntkomma's. De puntkomma's zorgen voor het scheiden van de zin in delen, als de leerling de persoon moet kiezen. Voorbeeld:

Ik;ga;naar school;met oma's fiets.

wordt gesplitst in:

1. Ik
2. ga
3. naar school
4. met oma's fiets

terwijl

Ik;ga;naar school met oma's fiets

gesplitst wordt in:

1. Ik
2. ga
3. naar school met oma's fiets

werkwoord en stam

Op de plaats waar in de zin de werkwoordsvorm moet komen, moet u de stam van het werkwoord tussen haakjes vermelden. Voorbeeld:

Ik;(wandel);gisteren;met Truus;door het bos.

persoon

Tenslotte moet u de persoon laten voorafgaan door een cijfer:

persoon = 1 indien 1e pers. ev
2 2e pers. ev
3 3e pers. ev
4 1e pers. mv
5 2e pers. mv
6 3e pers. mv

Voorbeeld:

1Ik;(wandel);gisteren;met Truus;door het bos.

Ik is 'eerste persoon enkelvoud' en wordt als onderwerp van de zin dus voorafgegaan door het cijfer 1 (zonder spatie of puntkomma tussen de 1 en de I).

Voorbeelden

zin: Ik kam mijn haar

volgt regel: 2 (stam)

Persoon: 1 (1e pers. ev)

Record: 2;kammen;1Ik;(kam);mijn;haar.

of: 2;kammen;1Ik;(kam);mijn haar.

In het eerste geval komen mijn en haar apart in de lijst zindelen bij de onderwerp keuze, in het tweede geval mijn haar als één geheel.

Opmerking: het is duidelijk, dat in het programma alleen oefenmateriaal verwerkt kan worden, dat geheel en eenduidig de regels volgt.

Let op: denk aan het gebruik van hoofdletters, b.v. in

2:harken;(Hark);1Ik;de bladeren;van het gras?

Het programma geeft bij foutief gebruik van hoofdletters alleen een waarschuwing.

Bestanden met .RZN en .WGR voor RZINNEN.BAS

Met "rondje zinnen" kunnen woorden en zinnen geoefend worden in verschillende oefenvormen. De woorden of zinnen zijn gegroepeerd in woordgroepen in een .WGR-bestand en kunnen worden aangeroepen door oefeningen in een .RZN-bestand.

Zinnen-bestand .WGR"

Aantal records: maximaal 299

Recordlengte: 40

Waarschuwinglengte: 38

Aantal records per groep: 2

Het .WGR-bestand bevat woordgroepen of zingroepen. Elke groep wordt voorafgegaan door een record met alleen de parameter wg=<woordgroepnummer>. Daarna volgt een in beginsel onbeperkt aantal zinnen met tussen haakjes het zin- of woorddelen, die als invulling gevraagd zullen worden.

Voorbeeld: Ik heb dat (aldus) gedaan.
wordt: Ik heb dat gedaan.
Gevraagd wordt: aldus

W(ij) gaan uitgebr(eid) winkelen.
W.. gaan uitgebr..d winkelen.
Gevraagd wordt: ij en ei

Oefeningenbestand .RZN

Bij een zinnenbestand .WGR behoort een oefeningenbestand met dezelfde naam doch met als achtervoegsel .RZN, b.v. ZINNEN6.RZN behoort bij ZINNEN6.WGR.

Aantal records: maximaal 299

Recordlengte: 40

Waarschuwingslengte: 40

Aantal records per groep: 1

Elk record in dit bestand bevat een oefeningdefinitie met parameters, gescheiden door puntkomma's, b.v.:

oe=23;wg=3;as=2;ws=5;fm=3687;[lettercombinaties]

oe

Oefeningaanduiding, een getal van 2 cijfers. Elk record moet met oe=<nummer> beginnen. Daarna volgen, gescheiden met puntkomma's de parameters.

wg

Woordgroep; deze parameter verwijst naar de zinnen in het bijbehorende .WGR-bestand. In dit bestand moet dus wel een woordgroep met dezelfde aanduiding aanwezig zijn. Als wg=0 worden zinnen willekeurig uit alle woordgroepen gekozen (zie lettercombinaties).

tt

ToonTijd, wachttijd voor het tonen van de volgende letter bij oefenvorm "lezen". Minimum 1, maximum 32000, standaard 100.

as

Aantal Schermen per oefening. Standaard 2.

ws

Woorden per Scherm, aantal woorden of zinnen per scherm. Minimum1, maximum 7, standaard 4.

Opmerking: het aantal af te werken zinnen wordt dus gelijk aan as maal ws; zie echter ook bij fm. Als het aantal woorden in een gekozen groep en/of met een bepaalde invulling ontoereikend is, verlaagt het programma de parameters as en ws.

bc

BeginCode, als bg=0 kan de leerling geen startsignaal geven bij oefeningen, waarin woorden of lettercombinaties verdwijnen, als bg=1 begint een oefening pas als de leerling een startsignaal heeft gegeven.

lt

LeesTijd, tijd dat een woord blijft staan voordat het verdwijnt. Minimum 1, maximum 32000, standaard 2000. Opmerking: de parameters bc=... en lt=... zijn alleen relevant bij de oefenvormen, waarbij het woord verdwijnt (vormen 3, 5 en 7).

fm=<oefenvormen>

ForMat, reeks af te werken oefenvormen. Elke oefenvorm wordt aangegeven met een cijfer uit de reeks 012345678. U kunt dus b.v. kiezen voor fm=3174 en geeft daarmee aan, dat de op grond van de andere parameters gekozen zinnen geoefend moeten worden in de vormen 3, 1, 7 en 4 in die volgorde. Opmerking: in dit voorbeeld moet de leerling dus vier maal door de gekozen zinnen heenwerken. Het aantal uit te voeren acties is dus as maal ws maal aantal oefenvormen.

De oefenvormen zijn:

- 0 De woorden worden "geschud" voordat een oefening begint. De vorm 0 (nul) heeft alleen betekenis als hij als eerste na fm= opgegeven wordt. Op een andere plaats heeft hij geen effect.
- 1 Lees de woorden of zinnen. Elk woord wordt letter na letter getoond in een door de parameter tt= bepaald tempo
- 2 Vul in op de punten. De punten komen op de in het woord-format aangegeven plaats.
- 3 Vul in op de punten nadat het woord verdwenen is. De punten komen op de in het woord-format aangegeven plaats. De leestijd wordt bepaald door de parameter lt=. Bij de eerste woordreeks moet de leerling altijd een startsignaal geven. Bij de volgende schermen alleen als de parameter bc=1.
- 4 Vul in op de punten. De punten komen op de plaats van de invullingen (zie hierna).
- 5 Als 3; de punten komen echter op de plaats van de invullingen (zie hierna).
- 6 Natypen van de hele zin of het hele woord.
- 7 Natypen nadat het woord of de zin verdwenen is. De parameters lt en bc zijn actief.
- 8 Blind invullen zonder woord of zin. De punten komen op de plaats van de invullingen (zie hierna).

invullingen

Invullingen zijn lettercombinaties, die vervangen moeten worden door punten (b.v. au, ou, ei, ij) t.b.v. de oefenvormen 4, 5 en 8. Voorbeeld:

oe=2;wg=7;ei;ij;ie;fm=35

Voor oefening 2 wordt woordgroep 7 gekozen. De zinnen in deze groep worden behandeld volgens oefenvorm 3, invullen op de punten nadat de zin verdwenen is. Een zin als

Ik (eis) een (ijsje) van (mijn) oma.

wordt dus gevraagd als

Ik ... een van oma.

Dezelfde zinnen worden daarna volgens vorm 5 (invullingen invullen nadat het woord verdwenen is) gevraagd. De opgegeven invullingen zijn ei, ij en ie; zodat de zin gevraagd wordt als

Ik ..s een ..sje van m..n oma.

Opmerking: invullingen hebben dus een afwijkende vorm in het record (niet sleutelwoord=waarde, maar alleen waarde; het ontbreken van de = is essentieel). Invullingen kunnen vooral goed gecombineerd worden met wg=0 (zoek woorden door het gehele bestand). Als geen invulling in de oefening en geen invulling tussen haakjes in de zin opgegeven opgegeven zijn, kiest het programma zelf één willekeurige in te vullen letter.

Bestanden met .HVO voor HONDERDV.BAS

De bestanden voor HONDERDV.BAS bevatten oefeningdefinities. Een oefeningdefinitie kan bestaan uit een enkel record (overeenkomend met een menukeuze of oefenvorm), maar ook uit meer records, waarin elk record een menukeuze of oefenvorm aangeeft.

Aantal records: maximaal 199

Recordlengte: 60

Waarschuwingslengte: 60

Aantal records per groep: 1

Elke oefening moet beginnen met een oefeningaanduiding `oe=<oefening>` en elk record moet een menukeuze-parameter `mk=<keuze>` bevatten. Het record heeft de volgende vorm:

```
oe=<oefening>;mk=<keuze>;[overige parameters];<afsluiting>
```

De afsluiting kan een enkel @-teken zijn, waarmee aangegegeven wordt, dat de oefening in het volgende record doorgaat. Dit volgende record begint dan niet met `oe=`, omdat het een 'vervolgopdracht' is. Het vervolgrecord bevat natuurlijk wel een `mk=-`parameter, waarmee aangegegeven wordt welke oefenvorm nu moet worden gedaan. De overige parameters kunnen in de vervolgopdracht anders zijn dan in de beginopdracht.

Het aantal vervolgoopdrachten is in beginsel onbeperkt. Een record, waarop geen vervolg meer volgt, wordt afgesloten met een dubbel @-teken (@@). Opmerking: vergeet de puntkomma voor @ of @@ niet!. Voorbeeld:

```
oe=1;ao=4;mk=2;hv=1;@
ao=6;mk=2;hv=0;@@
```

Oefening 1 bestaat uit twee delen: eerst 4 opdrachten menukeuze 2 met getallen in het honderdveld (hv=0). De vervolgoopdracht bevat 6 opdrachten, eveneens menukeuze 2, maar nu zonder getallen in het honderdveld (hv=1).

oe

Oefening, getal of tekst van maximaal twee tekens. Deze parameter is aan het begin van een oefening verplicht.

mk

MenuKeuze, deze parameter kiest de oefenvorm uit de reeks 1 tot en met 9:

- 1 Zoeken in het honderdveld: uitgaande van een gepresenteerd getal moet de leerling met de toegestane toetsgroepen een gevraagd getal zoeken. Als hij het gevonden heeft drukt hij op [RETURN]. Het programma telt de gebruikte beurten (zonder verder commentaar).
- 2 Het honderdveld invullen: uitgaande van een gepresenteerd getal moet de leerling een daarbij in de buurt gelegen plaats, aangegeven met een pijltje, invullen. Hierbij zijn twee bijzondere parameters van belang, n.l. bt en mf.
- 3 en 4 Optellen, respectievelijk aftrekken in het honderdveld niet over het tiental.
- 5 en 6 Optellen, respectievelijk aftrekken wel over het tiental.
- 7 Combinatie van 5 en 6.
- 8 De computer rekent: de leerling kiest een getal in het honderdveld en draagt de computer daarna op bij dit getal een tweede getal op te tellen of af te trekken. De computer maakt de kortste beweging in het honderdveld naar de uitkomst, doch gaat nooit over het 10-tal heen. De parameter bt is actief, tt heeft geen functie.
- 9 Maak de som anders: de leerling moet een gegeven som (x+y of x-y) zodanig formuleren dat deze uitgerekend kan worden door bewegingen in het honderdveld, zonderd over het 10-tal te gaan. De computer voert de in de som "geprogrammeerde" beweging uit. De parameter tt heeft geen functie.

ao

Aantal Opdrachten, aantal malen dat een opdracht mk uitgevoerd moet worden. Minimum 1, maximum 99, standaard 4.

hv

Honderdveld-vorm, als $hv=0$ dan is het honderdveld leeg (geen getallen), als $hv=1$ dan staan alle getallen van 1 tot en met 100 in het honderdveld.

vt

VervangTeken, ASCII-code van het teken, dat getoond moet worden op een gepasseerde plaats in het honderdveld. Als $vt=0$ dan wordt het getal dat op die plaats hoort getoond. Mogelijke tekens zijn b.v. $vt=32$ (spatie), $vt=219$ (blokje).

tt

Toegestane Toetsgroepen, een combinatie van de cijfers 1, 2 en 3. De leerling kan met drie toetsgroepen door het honderdveld lopen, mits deze toetsgroepen in een oefening vrijgegeven zijn met de tt -parameter. De toetsgroepen zijn:

Groep 1: cursortoetsen naar links (-1), naar rechts (+1),

naar boven (-10), naar onder (+10).

Groep 2: cursortoetsen in combinatie met cijfers, x naar links ($-x$), x naar rechts ($+x$), x naar boven ($-10*x$), x naar onder ($+10*x$). Bij de opdrachten x naar links en x naar rechts mogen de 10-tallen niet overschreden worden! Als groep 2 beschikbaar is kan de leerling dus b.v. ingeven 8[cursor naar rechts] om 8 posities naar rechts te gaan.

Groep 3: + en - toets in combinatie met cijfers, $+x$, $-x$ (x mag een 10-tal zijn). Ook hierbij mag nooit een 10-tal overschreden worden. Als groep 3 beschikbaar is mag de leerling dus b.v. ingeven: +30 om 3 posities naar beneden te gaan (30 erbij).

Met de parameter tt geeft u aan welke toetsgroepen in de oefening toegestaan zijn, b.v. $tt=123$ (alle toetsgroepen), $tt=23$ (alleen groep 2 en 3) of $tt=2$ (alleen groep 2).

bt

BeurTen, aantal malen dat een opdracht gedaan wordt vanuit hetzelfde basisgetal (alleen van toepassing bij $mk=2$ en $mk=8$). Voorbeeld: als $mk=2$ en $ao=5$ en $bt=4$ dan moet de leerling 5 opdrachten invullen van het honderdveld uitvoeren. Elke opdracht bestaat uit 4 invullingen (beurten).

mf

MutatieFactor, alleen van toepassing bij menukeuze $mk=2$, waarbij het programma een volgende positie voor een invulling van het honderdveld moet kiezen. De parameter mf kan de volgende waarden hebben:

2 Spring met de waarde 1 en -1 (de volgende invulling zit altijd links of rechts van de vorige).

4 Spring met 1, 10 -1 en -10 (de volgende invulling zit links of rechts van of boven of onder de vorige).

6 Spring met 1, 10 en 11, -1, -10 en -11 (het programma springt nu ook diagonaal, dus b.v. van 58 naar 47).

Bestanden met .STU voor STUDIE.BAS

Bestanden met .STU bevatten oefeningen voor het programma 'MSX leerhulp', STUDIE.BAS

Aantal records: maximaal 299
Recordlengte: 40
Waarschuwingslengte: 36
Aantal records per groep: 5

"MSX leerhulp" is een programma dat beoogt het memoriseren efficiënter en aantrekkelijker te maken. In het programma kunnen oefeningen opgeslagen worden, waarin te oefenen "paren" ("vraag" en "antwoord") voorkomen. Een oefening wordt verdeeld over meer records in een groep. Elke groep begint met een oe-parameter, gevolgd door een record met koppen en keuzemogelijkheden. Daarna volgt een reeks records elk met een 'vraag' een 'antwoord' of een 'invulformat'.

oe=<omschrijving>

Elke oefening moet beginnen met deze parameter. De omschrijving mag maximaal 16 tekens lang zijn en komt in het oefeningenoverzicht van het programma te staan.

[kop-1];[kop-2];mk=<keuzemogelijkheden>

De parameters kop-1 en kop-2 zijn tekstjes, kop-1 is een indicatie voor de 'vragen', kop-2 voor de 'antwoorden'. Kop-1 en kop-2 vormen samen de kop van de oefening op het oefenscherm. Als vraag- en antwoord verwisseld (omgekeerd) worden, worden ook de kopdelen verwisseld. De twee koppen mogen elk maximaal 14 tekens lang zijn.

Achter mk= volgt een reeks cijfers en letters, waarmee aangegeven wordt welke oefenvormen bij deze oefening gekozen mogen worden. Alleen de cijfers 1 tot en met 9 en de letters f, o en r hebben effect. De betekenis is:

- 1 welke letter ontbreekt; het programma laat een willekeurige letter uit het antwoord weg.
- 2 wat hoort bij wat; vragen en antwoorden moeten gecombineerd worden.
- 3 het hele antwoord typen.
- 4 alleen de eerste letter van het antwoord typen.
- 5 meerkeuzevragen.
- 6 invullen volgens het invulformat; de vraag is zichtbaar.
- 7 blind invullen volgens het invulformat; de vraag is niet zichtbaar.
- f verder oefenen met fouten; alle vragen die reeds goed beantwoord zijn worden weggelaten.
- o omkeren (verwisselen) van vragen en antwoorden.
- r omschakelen oefenen 'als rijtje' naar 'gewoon oefenen' en terug.

Voor keuze 5 (meerkeuzevragen) zijn in de oefening tenminste 10 vraag-antwoord-combinaties nodig. De volgorde van de cijfers en letters in de keuzereeks is niet van belang. Wel van belang is het goed na te gaan of de vragen en antwoorden zich voor de beschikbare oefenvormen lenen.

records [vraag],[antwoord],[invulformat]

Voor elk van deze drie wordt een afzonderlijk record gebruikt. Het record met het invulformat mag en moet alleen opgenomen worden, als 6 en of 7 (invullen) in de mk-parameter staan. De maximale lengte van de drie records is 36 tekens elk. Let op de volgorde: eerst een vraag-record, dan een antwoord-record, dan (alleen indien keuze 6 en/of 7 in mk= voorkomen) het invulformat. Vraag en antwoord zijn 'gewoon' een woord of een zin.

In het invulformat moet met vraagtekens aangegeven worden welke letters men wil laten invullen. Het invulformat mag korter zijn dan het gevraagde antwoord; het restant wordt dan toegevoegd en hoeft niet ingevuld te worden. Voorbeeld:

```
vraag: veel gras
antwoord: much grass
invulformat: ????
resultaat: .... grass
```

Voorbeeld:

oe=3e naamval (derde naamval komt in het oefeningsoverzicht)

Nederlands;Duits;mk=13467fr (kop bij de vragen is 'Nederlands', kop bij de antwoorden is 'Duits', gekozen mag worden uit de oefenmogelijkheden 1, 3, 4, 6 en 7, dus o.a. geen meerkeuzevragen; verdergaan met allen de fouten mag, oefenen als rijtje ook, omkeren niet)

met (Nederlandse vraag)

mit (Duits antwoord)

m?t (invulformat omdat keuze 6 en 7 voorkomen, m.t wordt getoond, i wordt verlangd)

na

nach

n???

enzovoorts... tot de volgende oe=<omschrijving>.

FILES.DIR

- 1 Inhoud schijf (files);FILES.DIR
- 2 Inhoud schijf (programma's);SCHIIF.DIR
- 3 Werkwoordregels;WERW4.WWR
- 4 Honderdveldoefeningen (1);HONDERD1.HVO
- 5 Studievoorbeelden;STUDIEVB.STU
- 6 Invuloefeningen;INVUL1.INV
- 7 Korte woorden;GALGJE1.GAL
- 8 Woorden tot 8 letters;GALGJE2.GAL
- 9 Woorden tot 11 letters;GALGJE3.GAL
- 10 Lange woorden;GALGJE4.GAL
- 11 Zinnen groep 6;ZINNEN6.WGR
- 12 Oefeningen groep 6;ZINNEN6.RZN
- 13 Voorbeeldbestand;VOORBLD.LKF
- 14 EOF

SCHIIF.DIR

- 1 Opnieuw starten;AUTOEXEC.BAS
- 2 Spelen met het honderdveld;HONDERDV.BAS
- 3 Invullen;INVULLEN.BAS
- 4 MSX studiehulp;STUDIE.BAS
- 5 Rondje zinnen;RZINNEN.BAS
- 6 Werkwoordregels oefenen;WERKWOOR.BAS
- 7 Galgje;HANGT.BAS
- 8 Bestanden maken en muteren;FILES.LKP
- 9 Kopie van de schijf maken;KOPIE.LKP
- 10 EOF

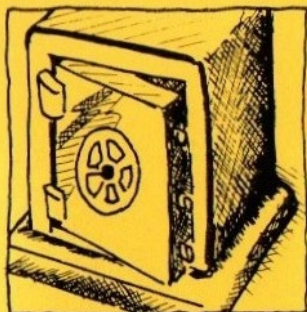
SOFTWARE: ONZE ZORG, UW ZORG

Software is kostbaar en kwetsbaar: de gebruiker betaalt voor zorgvuldig geselecteerde en geordende bits en bytes op een informatiedrager. De software moet de computer laten werken en daarvoor betaalt de gebruiker.

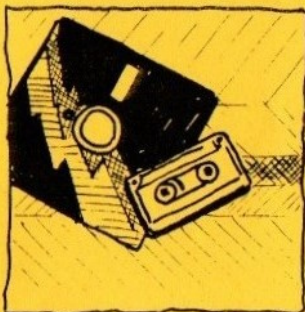
Soms kost software weinig, soms veel. In alle gevallen vereist software de nodige zorg van de leverancier en van de gebruiker zelf. De Philips Onderwijsgroep garandeert de gebruiker het gebruiksrecht op de software, mits de gebruiker zich laat registreren.

Meer daarover vindt u op de middenpagina's van deze handleiding: alleen als u de daar gegeven voorschriften stipt opvolgt kunt u aanspraak maken op onze garantie.

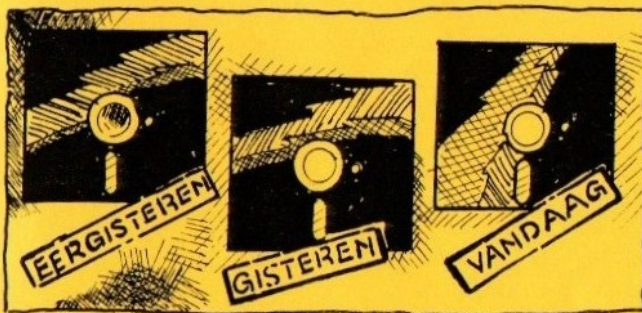
Software vereist ook zorgvuldig gebruik van de gebruikers: hieronder staan de belangrijkste regels.



originale software

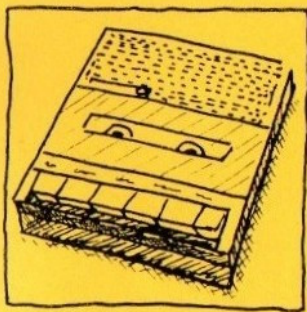


werkkopieën

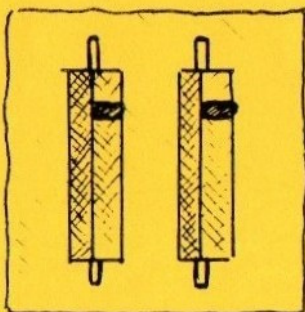


back ups

werkkopie



cassetterecorder



schijvenstation

1. Gebruik *nooit* de originele software. U begint met het maken van een werkkopie. Die werkkopie gaat u verder gebruiken. De originele software gaat in de brandkast. De zorgvuldige gebruiker gaat ook met software op cassette zodat ook al kost het een paar uur om een werkkopie te maken!

2. Van de werkkopie maakt u tenminste één back up, maar liever nog twee. Die back ups houdt u om en om bij, zodat u steeds een copie van de meest recente versie hebt en een copie van de vorige versie, uiteraard naast de werkkopie waarmee steeds werkt. Het back up-schema moet u zelf maken en bijhouden, rekening houdend met het belang en de omvang van de programmatuur en bestanden.

3. Als er problemen zijn met een cassetterecorder of schijvenstation kunt u uw back ups gebruiken. Maar let op: als u de verdenking hebt dat de cassetterecorder of schijvenstation door een storing de informatie vermindert gaat u niet aan het werk met back ups van belangrijke programma's en bestanden. Die zouden dan immers ook vermindert kunnen worden.

In ieder geval gebruikt u *nooit* de laatste back up en het originele

Noteer hier:

Het registratienummer van uw software: _____

De leverdatum van de software: _____

Deze handleiding is een uitgave van:
Philips Telecommunicatie en Informatie-Systemen B.V.
Philips Onderwijsgroep

© Philips Telecommunicatie en Informatie-Systemen B.V.

De Philips Onderwijsgroep stelt hoge prijs op suggesties voor verbetering van de documentatie.
Uw wensen en opmerkingen kunt u zenden aan het redactie-adres:
Philips Onderwijsgroep, Postbus 515, 7300 AM Apeldoorn.