

Maskinskrivning med edb

Vejledning

Version 7.1.1

Det meste i denne vejledning kan også læses inde i selve programmet ved at taste på funktionstasten F1. Hermed aktiveres den indbyggede vejledning, som giver en kontekstafhængig hjælp. I den indbyggede vejledning kan der også søges på bestemte nøgleord.

Indholdsfortegnelse:

Formål	Brugernavn og password
Idé	Spil
Motivation	Generelt
Tastaturet	Hjælpefiler
Statistik	Nulstilling af statistikker
Top20 listerne	Forbedring af resultater
Fejltyper	Statistik over Fejltyper
Detaljer Fejltyper	Nulstilling af Fejltyper
Sletning af elevstatistikker	Indhold
Top20-lister for hver klasse	Hjælp
Kontakt	Individuelle indstillingsmuligheder
Administrator Tools (MaskTools)	Eksamenstræning
MaskOpret	

Formål:

- at der tilegnes en god færdighed i blindskrift
- at der anvendes 10-fingersystemet
- at fordelene ved at benytte 10-finger-blindskrift opleves.

Idé:

Ved at skrive oven i den tekst, som vises på skærmen, tvinges eleven til at fæstne blikket på skærmen og ikke på tastaturet. Derved opnås den rette proces til indlæring af blindskrift.

Øvelserne er således opbygget, at de tager naturligt udgangspunkt i ledetasterne. Dermed opnås en hensigtsmæssig fingersætning, hvor 10-fingersystemet benyttes.

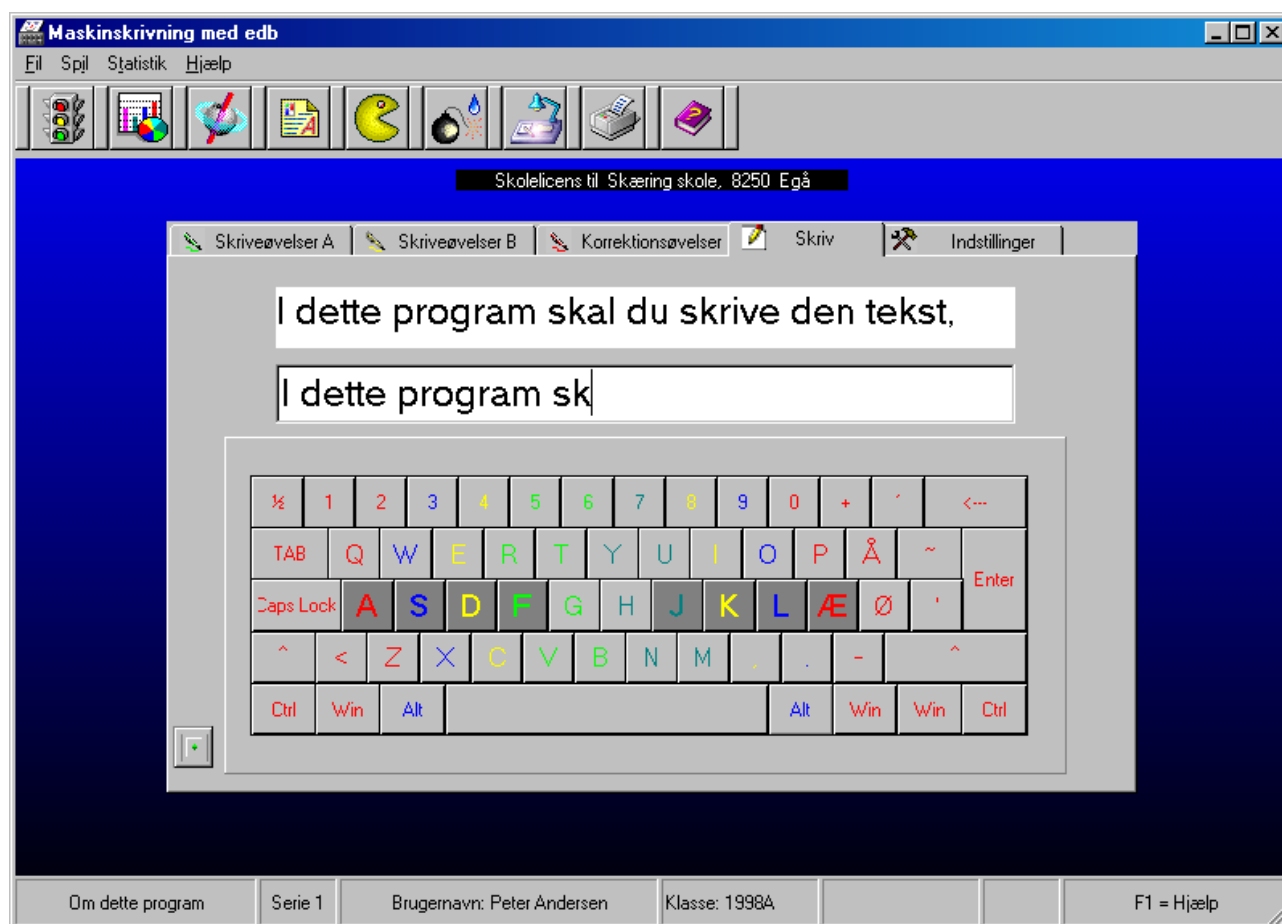
Systemet gør opmærksom på, hvis der skrives forkert. Man kan da ikke skrive videre, før der er tastet korrekt. Dermed bliver man straks gjort opmærksom på sine fejl og opnår stor sikkerhed i tasternes placering.

Kombinationen af disse momenter giver sikkerhed og hurtighed, hvilket kendetegner en god maskinskriver.

Motivation:

Efter hver øvelse får eleven straks en bedømmelse af sin præstation. Eleven/læreren kan således hele tiden følge udviklingen. Bedømmelsen tager udgangspunkt i antallet af anslag og antallet af fejl.

Tastaturet:



Under skrivningen er der vist et billede af tastaturet. Tastaturet kan skjules ved at taste på knappen i det nederste venstre hjørne. Tastaturets forskellige farver angiver, hvilken finger der skal aktivere tasten. Rød: lillefinger, Blå: ringfinger, Gul: langemand og Grøn: pegefinger. Tommeltotten skal udelukkende passe mellemrumstangenten. De fremhævede taster er ledetasterne – og angiver således fingrenes udgangsposition. Det betyder i praksis, at fingrene altid skal vende tilbage til ledetasterne, når de har 'været i byen' for at trykke på en anden tast. Hvis der taster forkert, kommer der en rød markering af tasten – samt en grøn markering af den tast, der skulle tasteres på. Samtidig giver maskinen lyd fra sig – hvis denne funktion er slået til.

Statistik:

Efter hver øvelse tælles antallet af fejl og på baggrund heraf beregnes fejlprocenten – dvs. antal fejl pr. 100 anslag. Der beregnes også antal anslag pr. minut. Disse resultater gemmes i en statistik. Resultaterne vises i forskellige farver:

- **Rød:** øvelsen skal skrives om
- **Grøn:** øvelsen er skrevet tilstrækkelig hurtigt og med en acceptabelt fejlprocent
- **Gul:** der må i det enkelte tilfælde vurderes, om øvelsen skal skrives om.

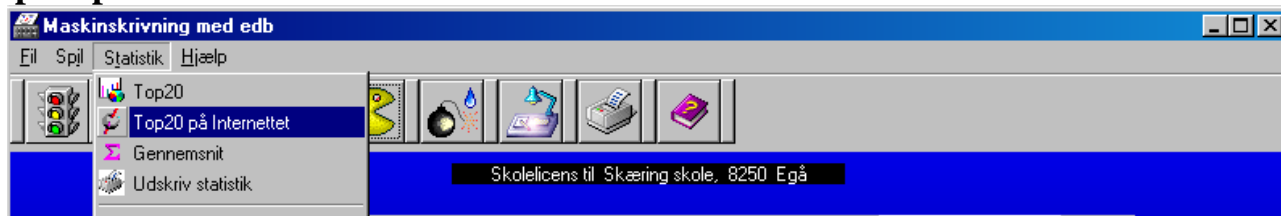
Farverne er et resultat af det valg, der er foretaget på fanebladet 'Indstillinger'. Her kan man vælge mellem nogle foruddefinerede grænseværdier for 'Begyndere', 'Rutinerede' og 'Øvede'. Der er også mulighed for selv at bestemme grænseværdierne.


Top 20:

Statistik over de brugere, som har opnået flest points i klassen. Points er summen af hastighederne i øvelserne på fanebladene 'Skriveøvelser A' og 'Skriveøvelser B' fratrukket 10 gange fejlprocenten i de respektive øvelser. Fx vil en øvelse skrevet med en hastighed på 200 anslag pr. minut og med en fejlprocent på 2 % give $(200 - 10 * 2 \%) = (200 - 20 \%) = (200 - 40) = 160$ points.

I spillene 'Rulletekster' og 'Ord Tetris' genereres også Top20-lister over de brugere, der opnår flest points. Top20-listerne dannes klassevis, og man bliver således sammenlignet med brugere fra samme klasse. Læs i programmets indbyggede vejledning, hvorledes denne pointgivning foregår ved inde i spillet at taste på funktionstasten F1.

Top 20 på Internettet:




Ved at taste på ikonet  etableres der forbindelse til Internettet. Her er der mulighed for at komme på Top20-listen, idet der kæmpes om pladserne med de øvrige brugere i landet. Der er Top20-lister i 'Hovedprogrammet' samt i spillet 'OrdTetris'. Tast på F1-tasten for at læse yderligere om listerne på Internettet.

Top 20 på Internettet - Maskinskrivning med edb - 10-01-2005

***** Klik for at komme på listen *****

nr. 1:	12.800	Pusse Nusse
nr. 2:	10.787	Peter Hansen
nr. 3:	10.008	Søren Klausen
nr. 4:	8.566	Peter Ingvarsson
nr. 5:	5.884	Alman Heriff
nr. 6:	5.877	Pernille A. Hansen
nr. 7:	5.877	Kim B. Jansen
nr. 8:	5.877	André Carlsen
nr. 9:	5.867	Ulf Pillgaard
nr. 10:	5.794	Klaus Godfredsen
nr. 11:	5.794	Per Bøgh
nr. 12:	1.000	Sine
nr. 13:	887	Per Hansen
nr. 14:	799	Peter Ødegaard
nr. 15:	777	Caroline Sejersen
nr. 16:	748	Torsten Hansen
nr. 17:	728	Emil Lund
nr. 18:	708	Sven Hansen
nr. 19:	587	Marie Rulf Johansen
nr. 20:	587	Peter A.

Udskriv  Luk F1 = Hjælp

Evaluering:

Når øvelsen er færdigskrevet fås en vurdering af resultatet. Farverne er afhængig af det valg, der er foretaget på fanebladet [indstillinger](#).



Fejltyper

Ved at taste på knappen Detaljer, når en øvelse er færdigskrevet, vises en oversigt over de fejl, der er lavet i den netop skrevne øvelse. En samlet oversigt kan også ses i [Statistik over fejltyper](#).

Her er der fx tastet:

t i stedet for e	space (mellemlinje) i stedet for v
t i stedet for g	k i stedet for Enter (ny linie)
b og n i stedet for m	- samt lavet fejl ved Shift (stort/små bogstav).

Fejltyper

Fejl ved følgende bogstaver...

Tast	Fejl	Tast	Fejl
a		s	
b		t	
c		u	
d		v	*
e	t	w	
f		x	
g	t	y	
h		z	
i		æ	
j		ø	
k		å	
l		Komma	
m	bn	Punktum	
n		-	
o		Space	
p		Enter	k
q		Shift	D
r		Andet	

* angiver space-fejl

OK

Forbedring af resultaterne

Hvis den samme øvelse skrives flere gange, gemmes kun det bedste resultat i statistikken. Farverne indikerer de indstillinger, der er foretaget under 'Indtast grænseværdier' på fanebladet [indstillinger](#).

Resultatet er forbedret...

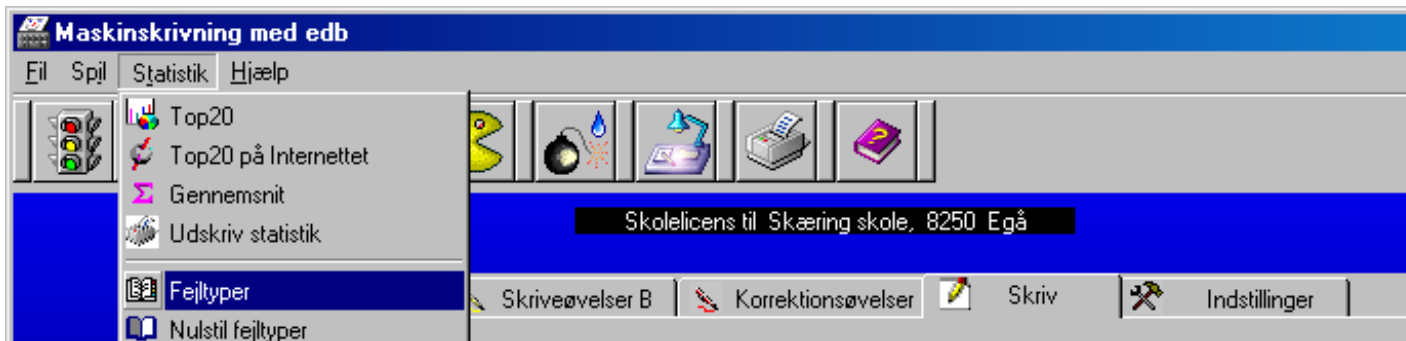
	Hastighed	Fejl-%	Points
Gamle	349	2.45	263
Nye	313	0.98	282

OK

Statistik over fejltyper

Alle fejltyperne gemmes i en statistik for den enkelte bruger. Dermed kan man få et overblik over, hvilke taster der oftest volder problemer. Efterfølgende kan de tilhørende [korrektionsøvelser](#) trænes.

Klik på knappen  eller vælg via menu-systemet:



Øversigt over antal fejl i alle øvelser

Fejltyper

Antal fejl ved følgende bogstaver...

Tast	Antal	Tast	Antal
a	7	s	2
b	2	t	3
c	0	u	0
d	4	v	6
e	4	w	0
f	3	x	0
g	2	y	0
h	0	z	0
i	1	æ	1
j	0	ø	0
k	0	å	0
l	3	Komma	5
m	1	Punktum	0
n	4	-	0
o	1	Space	4
p	0	Enter	0
q	0	Shift	2
r	10	Andet	1

Space
Enter

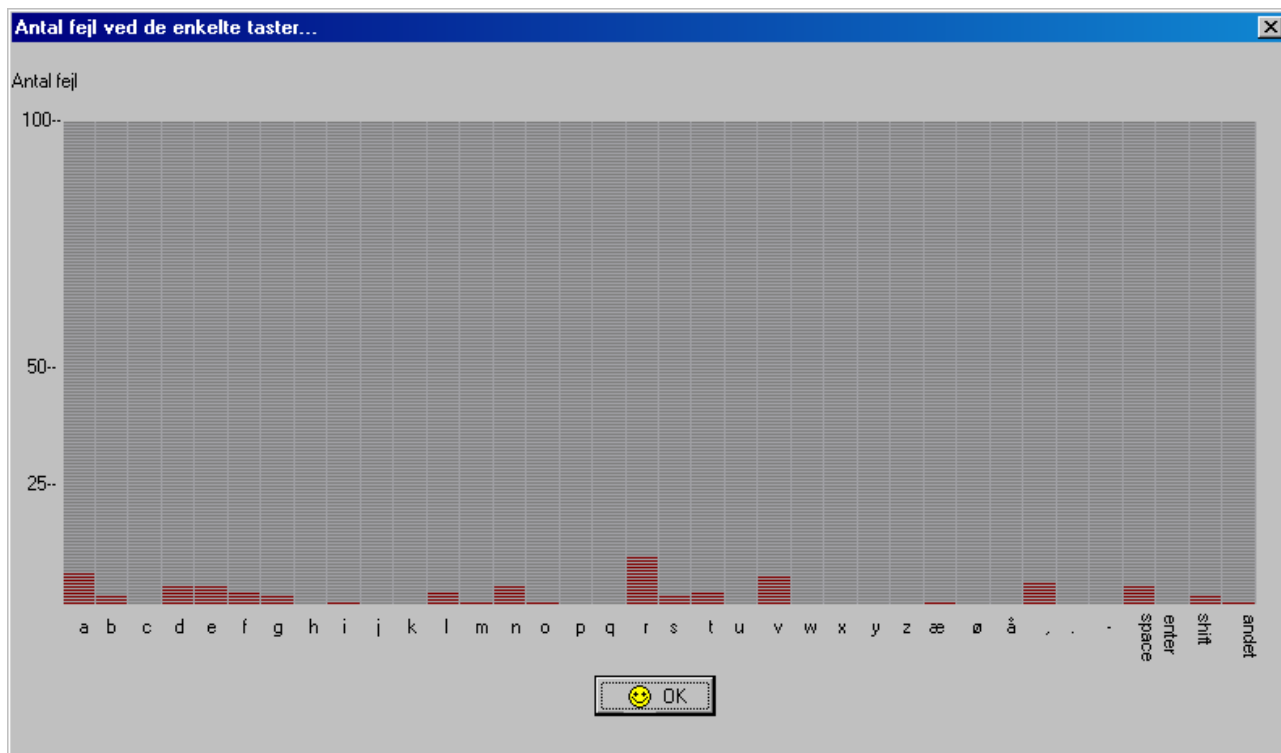
Vis fejlprocent

OK

Vis graf...

Tast et bogstav for flere detaljer...

Ved at taste på 'Vis graf...' kan fås en grafisk fremstilling af, hvilke taster der er lavet fejl ved.



Ved at taste på 'Vis fejlprocent' fås tabel, der viser fejlprocenten for de forskellige taster. Denne fejlprocent er beregnet på baggrund af det antal fejl, der er lavet ved den pågældende tast set i forhold til det samlede antal gange, tasten er aktiveret i samtlige øvelser.

Fejlprocent

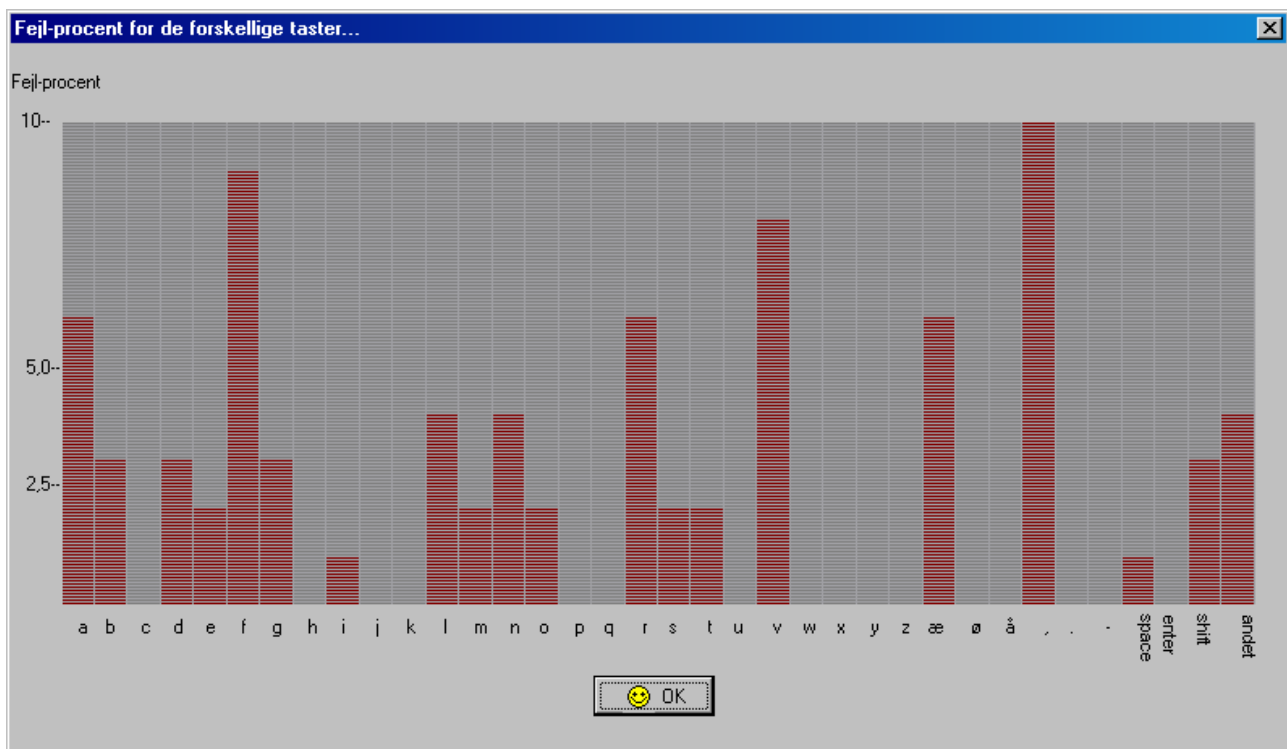
Fejlprocent for de enkelte taster

Tast	Fejl-%	Tast	Fejl-%
a	5,51	s	1,72
b	3,03	t	2,13
c	0,00	u	0,00
d	2,94	v	8,33
e	1,53	w	
f	9,38	x	0,00
g	2,78	y	0,00
h	0,00	z	
i	0,89	æ	6,25
j	0,00	ø	0,00
k	0,00	å	0,00
l	4,29	Komma	21,74
m	2,17	Punktum	0,00
n	4,35	-	0,00
o	1,96	Space	0,91
p	0,00	Enter	0,00
q	0,00	Shift	2,63
r	6,17	Andet	4,17

OK

Vis graf

I ovenstående eksempel er der bl.a. behov for at øve bogstavet F samt kommaer. Ved at tæste på 'Vis graf' kan der fås en grafisk fremstilling:



Detaljer for fejltyper

Ved at taste på et bogstav – eller ved at klikke med musen på [Space](#) eller [Enter](#) - kan der fås en detaljeret beskrivelse af, hvilke fejl der bliver lavet med den pågældende tast. I eksemplet nedenfor er vist, hvorledes der i stedet for bogstavet E er tastet B 2 gange, L og N en enkelt gang, R 3 gange, osv.



Dine fejl for denne tast...

I stedet for tasten E har du tastet.....

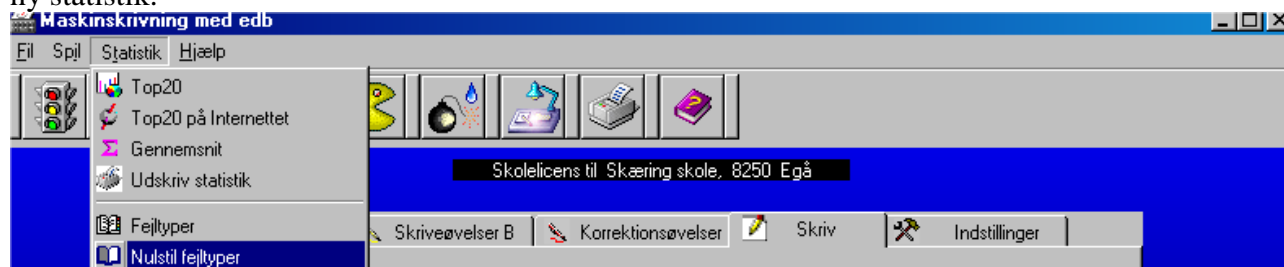
Tast	Antal	Tast	Antal
a	0	s	0
b	2	t	2
c	0	u	0
d	0	v	0
e	-	w	0
f	0	x	0
g	0	y	0
h	0	z	0
i	0	æ	0
j	0	ø	0
k	0	å	0
l	1	Komma	0
m	0	Punktum	0
n	1	-	0
o	0	Space	0
p	0	Enter	0
q	0	Shift	2
r	3	Andet	0

OK Vis graf...

Også her kan der vises en graf ved at taste på 'Vis graf...'.


Nulstil fejltyper

Statistikken over fejltyper og detaljerne nulstilles – og der startes automatisk med oprettelse af en ny statistik.



Maskinskrivning med edb

Fil Spil Statistik Hjælp

Top20
Top20 på Internettet
Gennemsnit
Udskriv statistik

Fejltyper
Nulstil fejltyper

Skolelicens til Skæring skole, 8250 Egå

Skriveøvelser B Korrektionsøvelser Skriv Indstillinger

Gennemsnit

Der beregnes den gennemsnitlige hastighed og fejlprocent for henholdsvis fanebladene 'Skriveøvelser A', 'Skriveøvelser B' og 'Korrektionsøvelser'.



	Hastighed	Fejl-%
Skriveøvelser A	240	14,85
Skriveøvelser B	236	2,20
Korrektionsøvelser	234	1,65

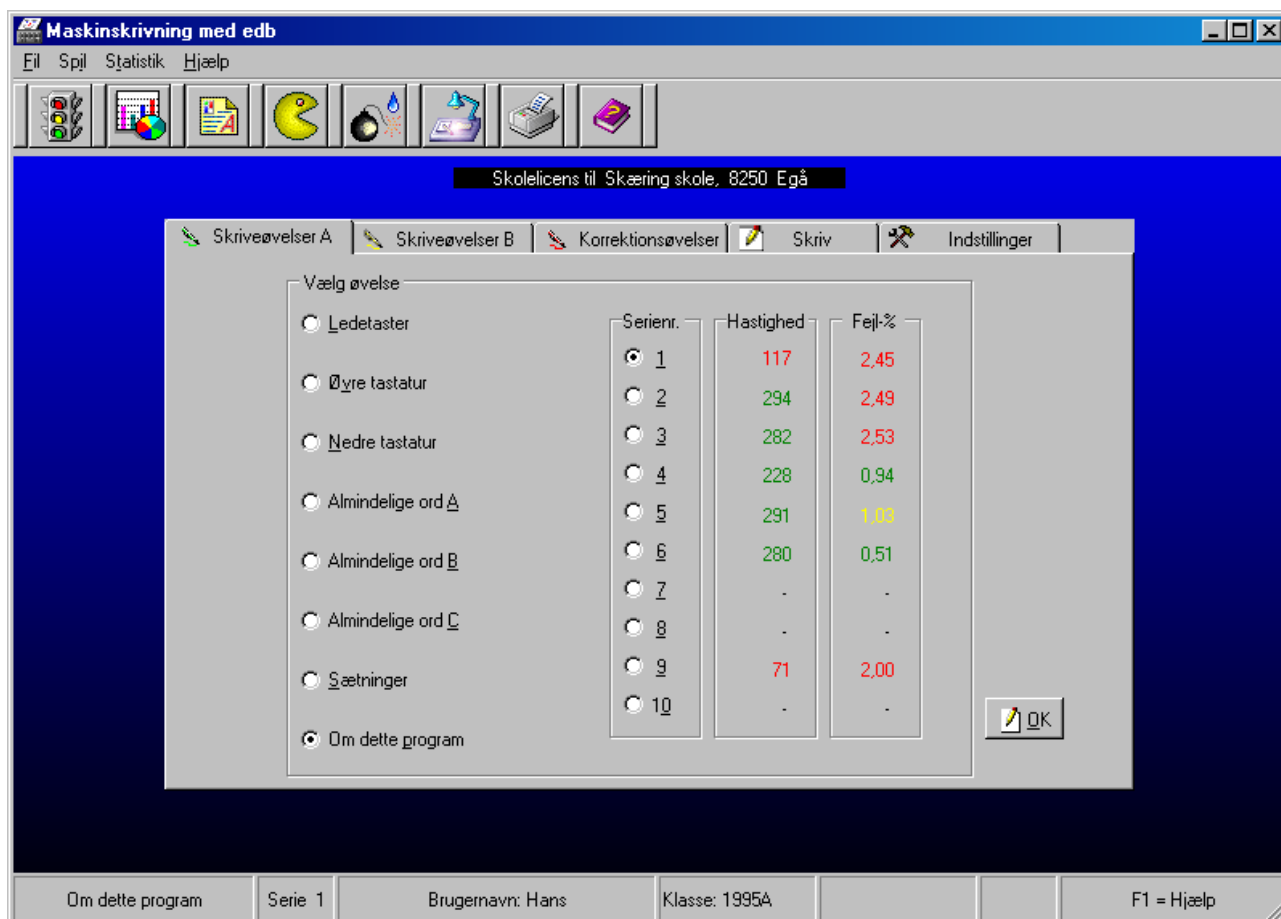
OK

Hjælp:

Det er muligt at få kontekstafhængig hjælp under programafviklingen. Det opnås ved at taste på <F1-tasten>. Ved at vælge menupunktet Hjælp – eller ved at klikke på 'Hjælpe-knappen' – er der mulighed for at søge om hjælp til en bestemt funktion. Der er også her, at der kan hentes læses udførligt om spillene 'Rulletekster' og 'Ord Tetris'.

Indhold:

- Spillene 'Rulletekster' og 'Ord Tetris':
Gennem spillene trænes hurtighed og sikkerhed og der kæmpes om placeringer på de tilhørende Top20-Highscorelister.
- Skriveøvelser A og B:
Programmet indeholder 160 øvelser fordelt på 16 øvelsesrækker.
- Korrektionsøvelser:
Bestemte taster kan øves.



Fanebladet 'Skriveøvelser A':

Ledetaster – Øvre tastatur – Nedre tastatur

Her indlæres de forskellige tasters placering. Der tages udgangspunkt i grundstillingen dvs. med fingrene placerede på ledetasterne: A – S – D – F og J – K – L – Æ. Der udbygges gradvist, indtil alle tasterne er indøvede. Øvelserne er bygget op således, at man hurtigt kan se fordelene i at benytte de rigtige fingre til de rigtige taster. I starten vægtes at benytte venstre hånd til tasterne på venstre side af tastaturet - og højre hånd til tasterne på højre side. Senere også at benytte de rigtige fingre. Der arbejdes meget med at skrive ofte forekommende endelser.

Almindelige ord A, B og C

Her indøves en række almindeligt forekommende ord. Hensigten er at indlære ordene som en sekvens af bogstaver – altså som én samlet bevægelse af et antal fingre – frem for at opfatte ordene som bestående af enkeltbogstaver. Dette giver en væsentlig forøgelse af hastigheden.

Sætninger

Der indøves små sætninger med almindeligt forekommende ord.

Om dette program

Den første egentlige tekst, der fortæller om ideen bag Maskinskrivning med edb.

Fanebladet 'Skriveøvelser B':

Brians verden – Skrivemaskinens historie – Gerner – Jorinde og Joringel

Større sammenhængende tekster, der vises i en mindre skriftstørrelse.

Engelsk – Tysk

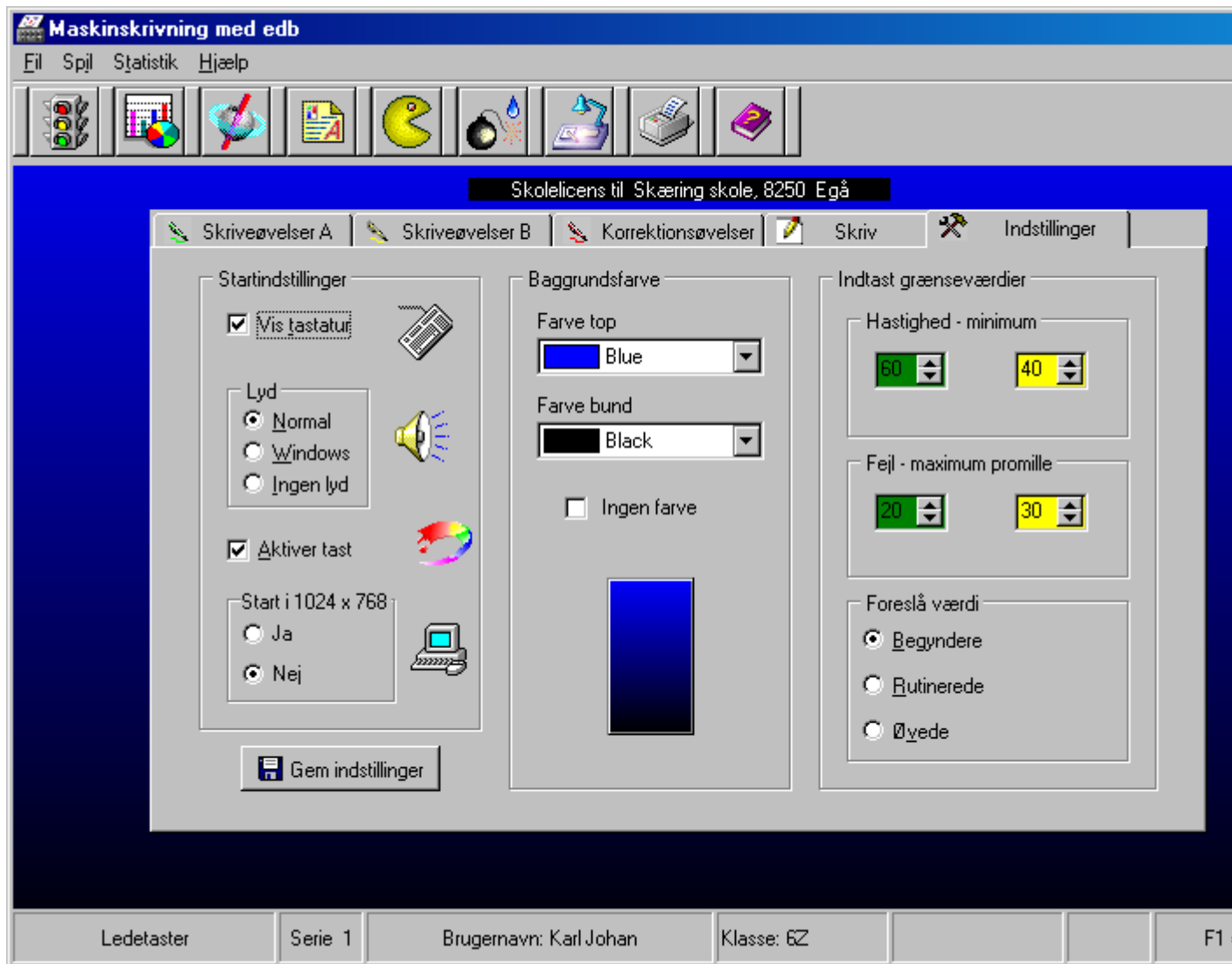
Der indøves tekster på et fremmedsprog. Ved skrivning af tyske tekster benyttes et tysk tastatur, hvor nogle af tasterne er placerede anderledes.

Fanebladet 'Korrektionsøvelser':

Her er der øvelser, hvor den enkelte tast kan trænes. Tryk blot på den tast, der ønskes øvelse i – eller klik med musen på tastaturet.

Ved taløvelser vises det numeriske tastatur.

Fanebladet 'Indstillinger':



Vis tastatur:

- Det bestemmes om tastaturet skal vises under skrivningen.

Lyd:

- Normal: Programmets normale lyd.
- Windows: Windows standardlyd
- Ingen lyd.

Aktiver tast:

- Det bestemmes om tasterne skal blinke, når de aktiveres.

1024 x 768:

- Ved <Ja> skiftes der automatisk ved start af programmet til skærmopløsningen 1024 x 768 pixels. Dermed vil programmet fylde skærmen helt ud, idet der dog tages hensyn til, at der skal være plads til en Windows-proceslinje i bunden af skærmen – med mindre vinduet maksimeres. Når programmet afsluttes, stilles skærmopløsningen tilbage til skærmens oprindelige opløsning. Første gang en bruger oprettes – og brugeren benytter en anden skærmopløsning end 1024 x 768 – skal der tages stilling til, om der fremover

automatisk skal startes i 1024 x 768 pixels. Dette anbefales. **Maskinskrivning med edb** kan ikke afvikles ved skærmløsninger lavere end 800 x 600 pixels.

Baggrundsfarve:

- Her bestemmes programmets baggrundsfarve.

Indtast grænseværdier:

- Hastighed: Det bestemmes, hvornår der skiftes mellem farverne: rød, gul og grøn i statistikkerne.
- Fejl-procent: Som ovenfor.
- Hvis brugeren er oprettet via [Administrator Tools](#), kan det bestemmes, hvilke grænseværdier der sættes til default for de enkelte klasser.
- Det anbefales at slække på hastighedskravet frem for på kravet til antal fejl.

Foreslå værdier:

- Der kan vælges mellem 'Begyndere', 'Rutinerede' og 'Øvede', hvorved der automatisk foreslås grænseværdier for hastighed og fejlprocent.

Gem indstillinger:

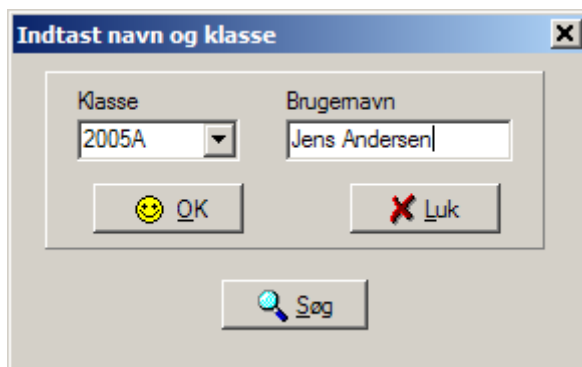
- Indstillingerne gemmes og vil også være gældende næste gang, brugeren benytter programmet.

Brugernavn og password:

For at bruge programmet skal der indtastes en klasse og et brugernavn.

For programmer solgt til privat brug er klassen sat til PRIVA for, at brugernes highscorelister bliver samlet i samme klasse. Der er således ikke til privat brug mulighed for selv at vælge et klassenavn - og eksisterende statistikker kan let flyttes til klassen PRIVA med programmet [Administrator Tools](#).

For programmer solgt til ikke-privat-brug kan – hvis administratoren ved installation af programmet har bestemt det – klasser og brugernavne oprettes dynamisk, således at de bliver oprettet hvis ønskeligt af brugerne. Brugernavnene er sorteret i klasser – idet highscorelisterne sammenlignes klassevis. På baggrund af dette navn oprettes fem filer, hvoraf de fire bruges til at lagre brugerens statistikker, og hvor den femte bruges til at gemme diverse brugerindstillinger. For at beskytte ændringer i disse filer, bliver man ved start af programmet bedt om at indtaste et password.



Password kan efterfølgende skiftes ved at vælge **F**il – **S**kift password. Password må højst være på 10 tegn.

Administratoren kan få en oversigt over brugernes passwords ved at starte Administrator Tools ved taste på ? i dialogboksen 'Oversigt over brugere', som vises, når der tages på <Søg> i dialogboksen 'Indtast navn og klasse'. Administratorpassword kan læses i filen Readme.txt.



Administrator Tools:

MaskTools er en samling værktøjer til brug for underviseren. Administratoren kan få adgang ved at taste på ? i dialogboksen '[Oversigt over brugere](#)', som vises, når der tages på <Søg> i dialogboksen '[Indtast navn og klasse](#)'. Alternativt kan programmet MaskTools.exe startes selvstændigt – men det skal være placeret i samme katalog som filen Mask.ini eller en kopi af denne.

Password til 'Administrator Tools' kan læses i filen Readme.txt.

I 'Administrator Tools' kan der:

- Fås en oversigt over brugernes passwords.
- Fås en oversigt over brugernes statistikker.
- Ses brugernes resultater i detaljer.
- Oprettes nye brugere / klasser.
- Indtastes grænseværdier for klasserne.
- Slettes eksisterende brugere / klasser.
- Flyttes brugere til andre klasser.
- Omdøbes brugere / klasser.

Administrator Tools - Maskinskrivning med edb

Se passwords Oversigt Se resultater Opret brugere Slet brugere Flyt brugere Omdøb

Gennemsnitsresultater

Klasse: 8D

Klasse	Navn	Eksamen Rette	Eksamen Ikke rette	SkriveA Hast.	SkriveA Fejl-%	SkriveB Hast.	SkriveB Fejl-%	Korrekt Hast.	Korrekt Fejl-%
8D	Alexander	7,00	-	-	-	-	-	-	-
8D	Anders Mygind	-	-	110	1,89	-	-	-	-
8D	Ann	-	-	72	1,49	302	7,35	-	-
8D	Christina	-	-	93	1,23	73	4,79	-	-
8D	Lasse	8,67	9,50	114	1,12	41	22,29	-	-
8D	Lise	-	-	111	1,18	65	3,19	-	-
8D	Maria	-	-	42	1,03	-	-	-	-
8D	Martin Andersen	-	-	75	3,19	-	-	44	0,00
8D	Peter Nielsen	3,57	12,00	120	1,85	73	4,47	-	-
8D	Klassens Snit	6,41	10,75	92	1,62	111	8,42	44	0,00

Niveau: Begynder Øvet Ekspert Hast. og %

Karakterskala: 13-skala 7-trinsskala

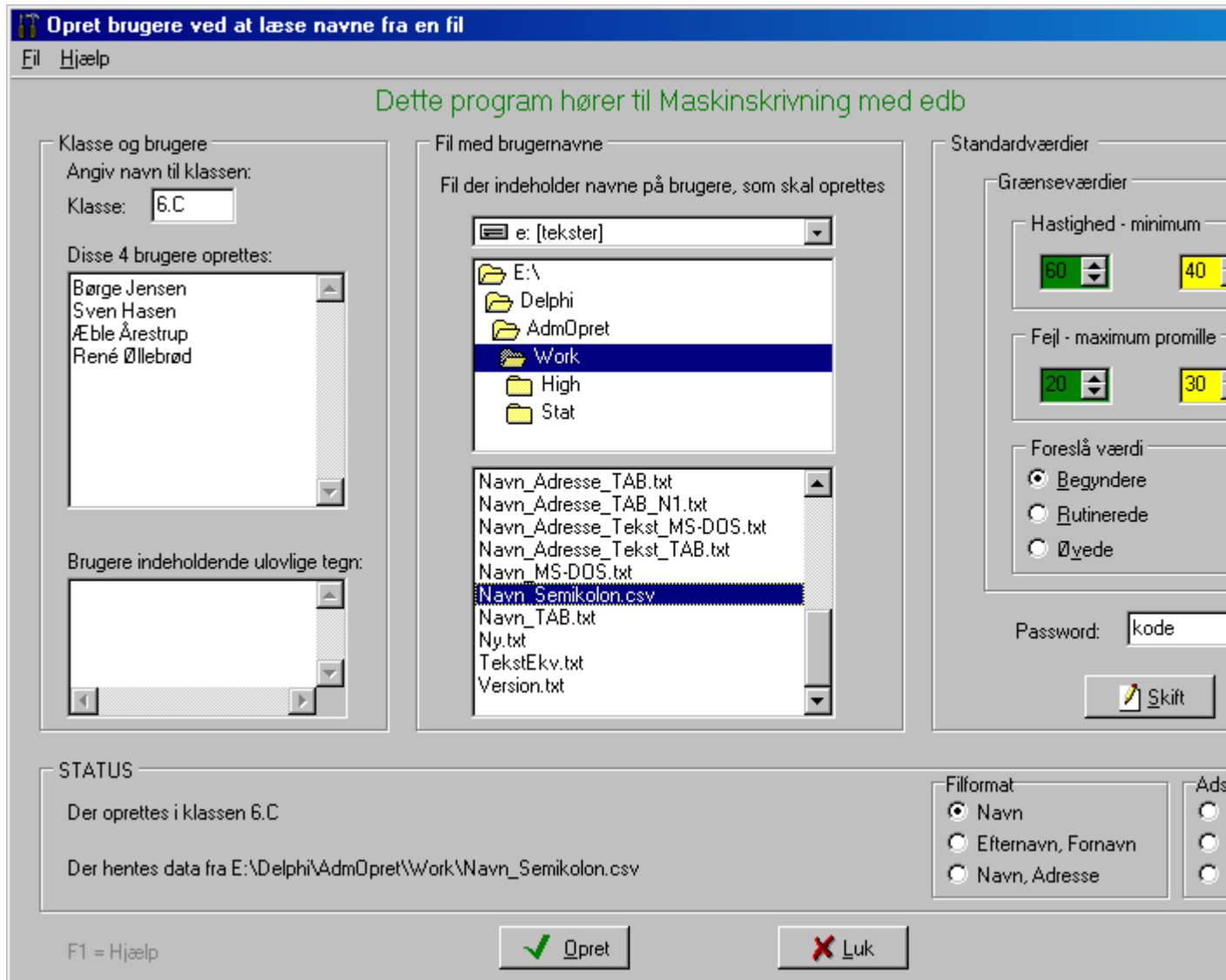
Antal brugere: 9

Luk

Programmets indbyggede vejledning aktiveres ved at taste på F1-tasten.

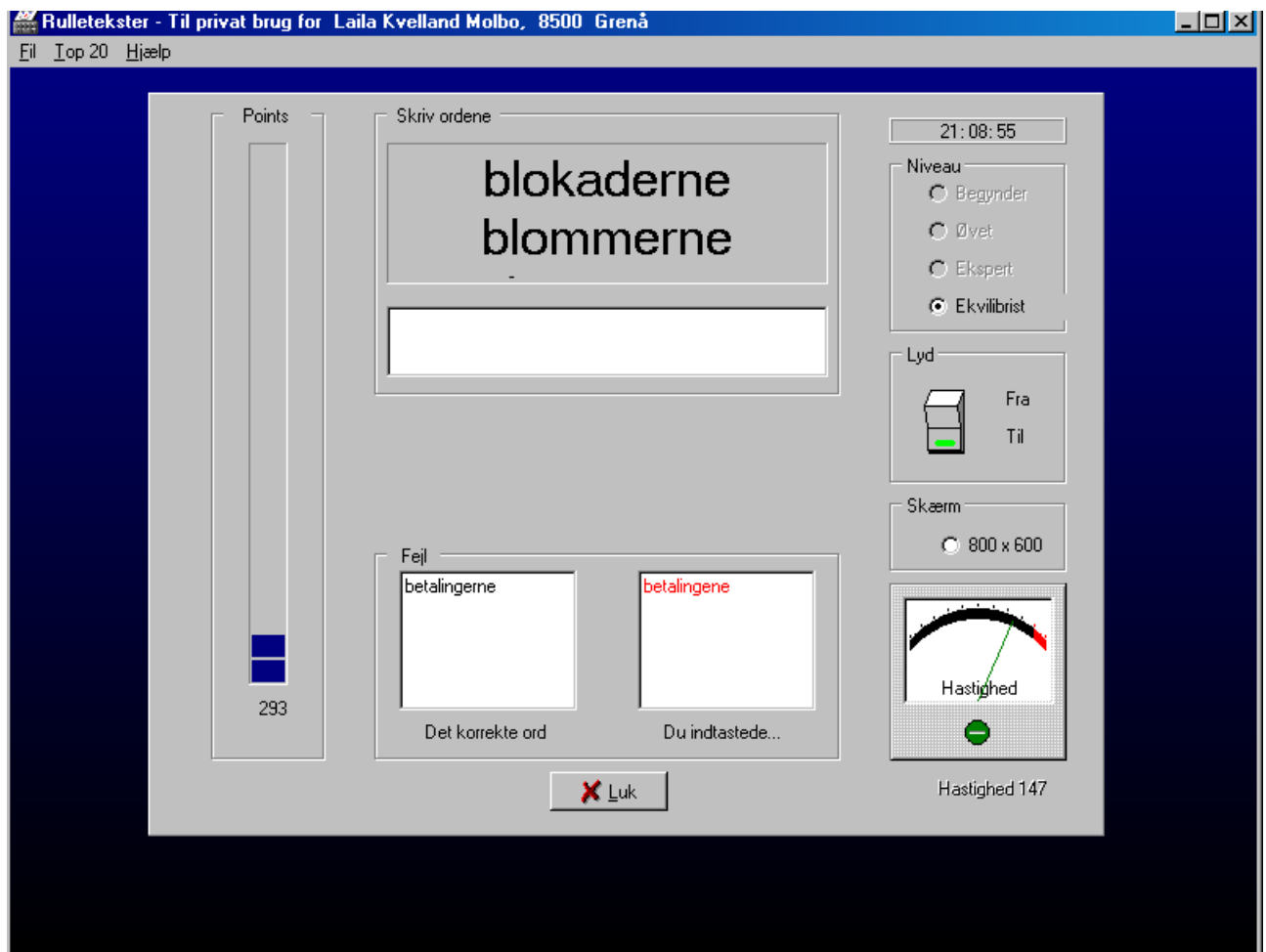
MaskOpret:

MaskOpret er et tillægsmodul til Administrator Tools og benyttes til at oprette store mængder elevstatistikker - hvis data i forvejen findes elektronisk. Der kan oprettes elevstatistikker på baggrund af kommaseparerede, semikolonseparerede eller tabulatorseparerede tekstfiler - eller blot fra en simpel tekstfil med et navn i hver linie. Modulet medfølger ikke ved køb af **Maskinskrivning med edb** - men skal købes særskilt. Se nærmere på <http://www.datast.dk>.



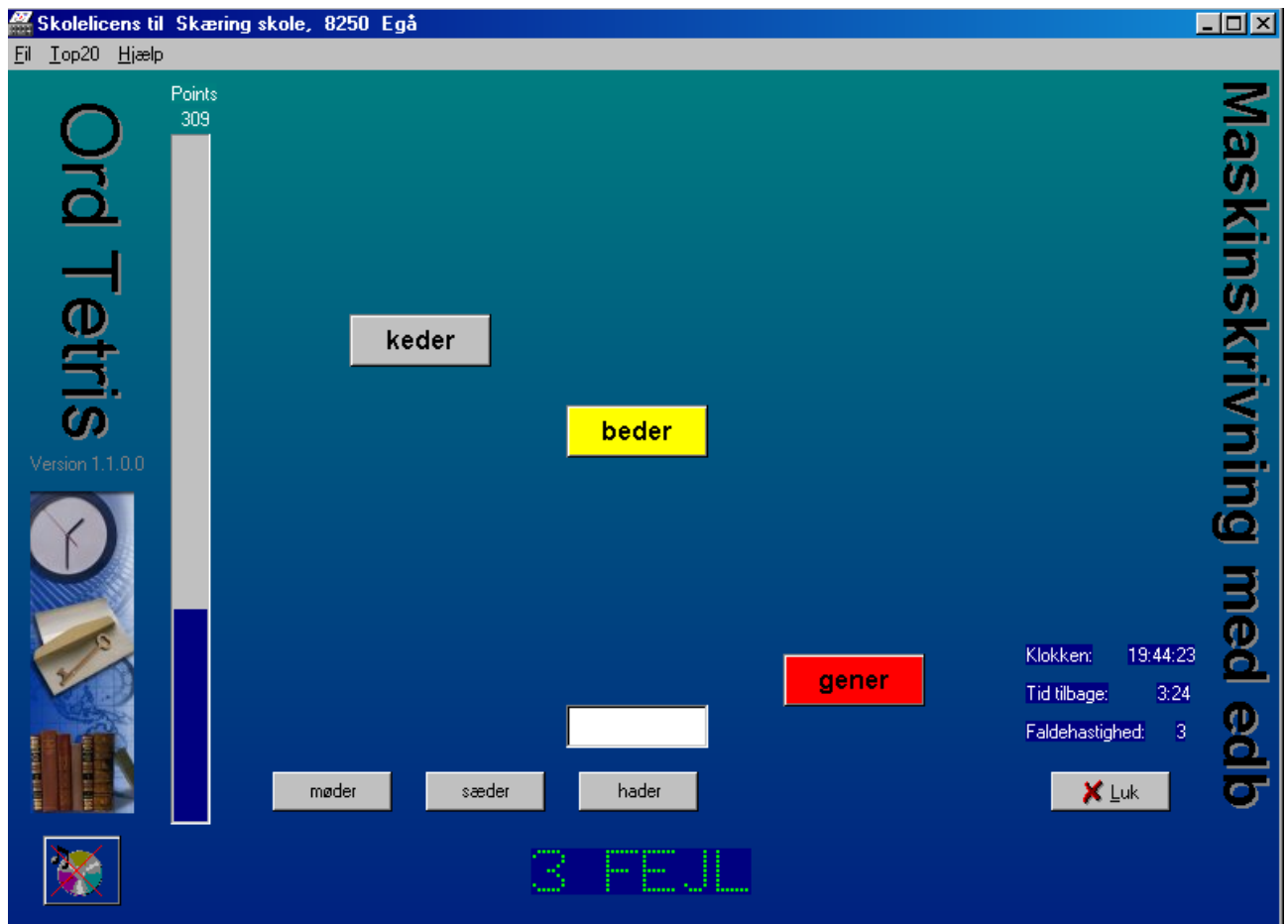
Spillet Rulletekster:

I starten af spillet vælges niveau og på baggrund heraf bestemmes spillets sværhedsgrad. Læs detaljeret om spillet og dets opbygning i hovedprogrammets indbyggede vejledning ved at taste på F1.



Spillet Ord Tetris:

Et spil hvor der skal skrives de ord, som kommer dalende fra oven. Efterhånden sættes hastigheden op og der kommer flere ord. Læs detaljeret om spillet og dets opbygning i hovedprogrammets indbyggede vejledning ved at taste på F1.



Eksamenstræning:

Vælg Fil – Eksamen for at skrive eksamenstekster. Du skal her vælge, om programmet skal rette dine fejl, så snart de opstår – eller om du selv skal have mulighed for at rette fejlene. Når du er færdig med en øvelse, får du en bedømmelse efter 13-skalaen eller efter 7-trinsskalaen. Bedømmelsen er afhængig af, om du ønsker at blive evalueret som Begynder, Øvet eller Ekspert. Det er muligt for administratoren at definere grænseværdierne for karaktergivning. Der medfølger et regneark, som kan bruges som skabelon hertil. Der kan vælges mellem at få vist en oversigt over hastighederne og fejlprocenterne, en karakter efter 13-skalaen eller en karakter efter 7-trinsskalaen. Læs udførligt om programmet og dets opbygning ved under programafviklingen at taste på F1-tasten.

Eksamensoversigt for Lasse - 8D

Fil Hjælp

Øvet-karakterer

Vælg øvelse	Rette	Ikke rette
<input checked="" type="radio"/> 1. Forsikringsanmeldelser	4	-
<input type="radio"/> 2. Styresystemer	7	10
<input type="radio"/> 3. Han, hun eller intetkøn?	-	-
<input type="radio"/> 4. Koen er en mærkelig ting	-	-
<input type="radio"/> 5. Standardmål	-	-
<input type="radio"/> 6. Lov om grovheder	-	-
<input type="radio"/> 7. Hvor er det svært at stave	-	-
<input type="radio"/> 8. Forelæsning	-	-
<input type="radio"/> 9. Lev livet mens tid er	-	-
<input type="radio"/> 10. Min allerkæreste cykel	12	7

Karakterskala
 13-skala
 7-trinsskala

Karakterniveau
 Øvet Gennemsnit: 7,67 8,50

Vælg øvelse og skrivemåde

Vælg skrivemåde
 Skrivemåde
 Rette
 Ikke rette

F1 = Hjælp

Koen er en mærkelig ting

Der kan rettes - brug pilene

Koen er et husdyr... Men den kommer også uden for huset, og den lever næv landet. Men den kommer også til byen, men kun når den skal dø. Men den be ikke selv, hvornår det skal ske.

Koen har fire hjørner, og der er et ben i hvert. Foran er der forben, og er der bagben. Benene hedder også koben, og kan bruges til at trække søm

Den har også et haleben, som den bruger, når den skal sidde ned.

Koen har syv sider. Den øverste side, den nederste side, den forreste sid bagerste side, den ene side, den anden side og den indvendige side. På de forreste side sidder hovedet, og det har den for at hornene kan have noge sidde fast på. Hornene er kun til pynt. De kan ikke bevæge sig, men det k ørerne. De sidder lige ved siden af hornene. Koen ser ud af to huller for hovedet. De hedder køjer. Koens mund kaldes en mule. Det er nok fordi de siger MUUHHH!!

På den bagerste side sidder halen. Den bruger den til at jage fluerne væk så de ikke falder ned i mælken, og drukner.

På den øverste side og på den ene side og på den anden side er der kun hå hedder kohår og har altid samme farve som koen.

Den nederste side af koen er den vigtigste side, for der hænges mælken. N

Stop Luk Eksamen

Navn: Lasse Klasse: 8D F8 = Se linie F1

Generelt:

Det er utrolig vigtigt at skrive blindskrift - altså at man kigger på den tekst, der er på skærmen, samtidig med at man skriver – og ikke på fingrene. Ligeledes er det vigtigt, at fingrene hele tiden vender tilbage til grundstillingen dvs. de otte ledetaster:

A - S - D - F og J - K - L - Æ

Og endelig skal man være opmærksom på, at hver finger 'passer sine bestemte taster' – som vist med farverne på billedet af tastaturet.

Er man ikke tilfreds med et resultat, har man mulighed for at skrive øvelsen om. Man kan således altid forbedre de resultater, man finder for dårlige – og det er kun det bedste resultat, som gemmes i statistikken. Ved at taste på <Esc>-tasten kan man afbryde midt i en øvelse. Vær opmærksom på, at taste store bogstaver de samme steder som i teksten. Store bogstaver fås ved at aktivere skiftenøglen, samtidig med at bogstavet slås an. Brug ikke <Caps Lock> tasten, idet den låser skiftenøglen, således at der konstant skrives med store bogstaver. I programmets statuslinie kan det ses, om <Caps Lock> er aktiveret.

Hjælpefiler:

- Readme.txt:** Her findes diverse oplysninger bl.a. de seneste ændringer i programmet.
Setup.exe: Program til at bestemme, hvor statistikker og Top20-listerne skal gemmes.
Install.html: Fil der udførligt beskriver installation af **Maskinskrivning med edb**.
Vejledning.html: Denne vejledning.
Opdater.exe Program til opdatering til en ny version via internettet.
***.tom:** Fem stk. tomme Top20-data-filer, som kan omdøbes for at nulstille.

Nulstilling af Top20-lister:

Læs Readme.txt for at se udførlig forklaring på, hvorledes Top20-listerne kan nulstilles.
[Se hvordan statistikken for fejltyper nulstilles.](#)

Sletning af statistikker:

Foretages ved at slette filerne med 'efternavnet 'FJL' i den mappe, som indeholder statistikkerne. Lettere er det selvfølgelig at benytte [Administrator Tools](#).

Top20-lister for hver klasse:

Top20-listerne gemmes klassevis. Det betyder, at det altid er brugere inden for samme klasse, som kæmper mod hinanden. Det er derfor vigtigt, at indtaste den korrekte klasse. Læs i Readme.txt hvordan administratoren kan hindre oprettelse af nye klasser.

Kontakt:

Da-Ta-St

Solbakken 29

8240 Risskov

Tlf.: 86 17 94 70

e-mail: svn.storm@skolekom.dk

Internet: www.datast.dk

5. juni 2007