

Anleitung für den Kopfrechen-Trainer

Das Programm wird *ausschließlich* mit Hilfe der **Tastatur** bedient, wobei zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterschieden wird. Entsprechend ist auf das versehentliche Betätigen der CapsLock-Taste (zwischen Umschalt- und Tabulator-Taste) zu achten, da diese zur dauerhaften Großschreibung führt.

Die am häufigsten verwendete Taste ist die **Leertaste**. Sie zeigt die nächste Aufgabe bzw. die Lösung zur aktuellen Aufgabe an. Eine **Hilfe** zur Tastenbelegung wird durch die Taste **H** ein- bzw. ausgeblendet. Das Programm wird mit der Taste **E** beendet.

Es lassen sich *unabhängig* voneinander Einstellungen zur **Termart** und der **Grundmenge** der verwendeten **Zahlen** treffen. Im Standardmodus werden Summen von kleinen natürlichen Zahlen abgefragt.

Auswahl der Termart:

- S: Summen (Standard)
- D: Differenzen
- X: Summen oder Differenzen in zufälliger Abfolge
- A: Aggregate (ungeschachtelte Terme, die nur +/- enthalten)
- P: Produkte (+ für drei Faktoren, – für zwei Faktoren)
- G: gemischte Terme, die je ein Produkt und eine Summe/Differenz enthalten
- q: Quadratzahlen mit Basen bis 20 („hoch“ wird hier als ^ geschrieben)
- Z: Zweierpotenzen mit Exponenten bis 10 („hoch“ wird hier als ^ geschrieben)
- Q: Quotienten

Auswahl der enthaltenen Zahlen:

- g: ganze Zahlen
- p: positive ganze (d.h. natürliche) Zahlen (Standard)
- n: negative ganze Zahlen
- 1: kleiner Zahlenraum
- 2: mittelgroßer Zahlenraum
- 3: großer Zahlenraum
- 0: winziger Zahlenraum (Grundschule)

Anzeigeeinstellungen:

- K: erzwingt auch bei positiven Zahlen eine Klammerung, z.B. (+7) statt 7
- <: Schriftgröße der Aufgabe verkleinern
- >: Schriftgröße der Aufgabe vergrößern

Wettbewerbsmodus

Es können zwei Schüler um die Wette rechnen. Wer zuerst die Lösung zu finden glaubt, muss möglichst schnell eine vorher festgelegte Taste drücken.

Der **links** sitzende Schüler muss y, der **rechts** sitzende Schüler muss m drücken. Die zuerst gedrückte Taste lässt auf der entsprechenden Seite des Fensters einen senkrechten roten Balken erscheinen. Erst dann soll der entsprechende Schüler die Lösung nennen und abschließend auf die Leertaste drücken, um das richtige Ergebnis zu sehen.