

Om denne vejledning

Denne vejledning beskriver appens funktioner og forklarer trin for trin, hvordan de bruges.

Skærbillederne i vejledningen viser appen med engelsk som valgt sprog. Navnene på knapper, menuer og andre betjeningslementer er skrevet præcis, som de vises i appen, så de er nemme at finde på billederne.

Det første afsnit begynder med DEMO-versionen og forklarer, hvordan FULL-versionen købes og låses op. Herefter er vejledningens skærbilleder og instruktioner baseret på appens FULL-version.

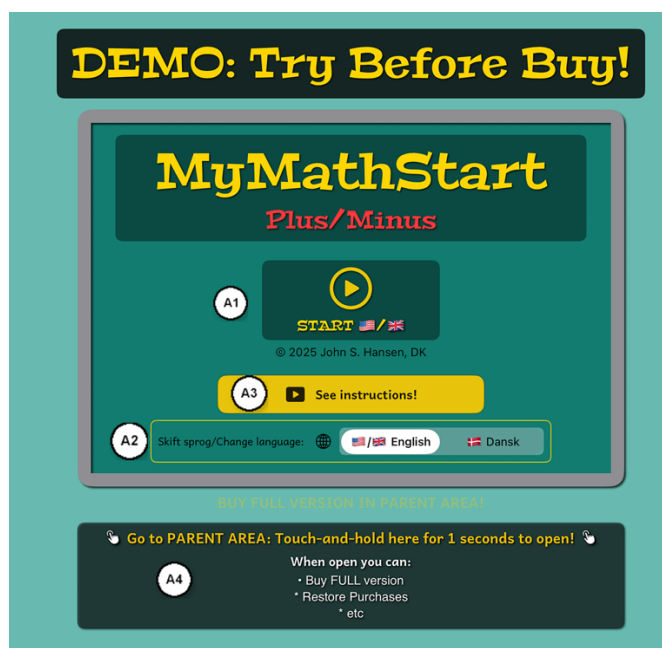
Hvis en funktion er begrænset, ikke tilgængelig eller ser anderledes ud i DEMO-versionen, bliver det tydeligt angivet under det relevante afsnit.

Markeringer som A1, A2, B1 osv. henviser til de tilsvarende markeringer på skærbillederne. Hver markering er unik, så det er nemt at finde den rigtige funktion og den tilhørende forklaring.

A – Kom godt i gang og lås FULL-versionen op

Appen åbner på startskærmen. Hvis teksten “**DEMO: Prøv før du køber!**” vises øverst, kører appen i DEMO-version.

Startskærm



A1 – Start

Tryk på **START** for at fortsætte.

I DEMO-versionen åbnes et informationsvindue, før du går videre til aktiviteterne. Herfra kan du:

- Fortsætte med at bruge DEMO-versionen.
- Gå tilbage til startskærmen.
- Åbne Parent Area for at købe FULL-versionen.

Når FULL-versionen er købt, fører et tryk på **START** dig direkte videre til appens indhold.

A2 – Sprog

Vælg **English** eller **Dansk** med sprogvælgeren.

Appen skifter med det samme til det valgte sprog.

A3 – Vejledning

Tryk på **See instructions!** for at åbne vejledningen til appens læringsaktiviteter.

A4 – Forældreområde

Forældreområde indeholder muligheder for køb og gendannelse og er beregnet til en voksen.

Tryk på **Gå til FORÆLDREOMRÅDE** og hold fingeren nede i cirka ét sekund. Herefter åbnes adgangskontrollen.

Adgangskontrol til Forældreområde

Forældreområdet er beskyttet af en alderskontrol, som hjælper med at forhindre, at børn ved et uheld åbner købsmuligheder eller indstillinger.

A5 – Indtast fødselsår

Indtast dit firecifrede fødselsår.

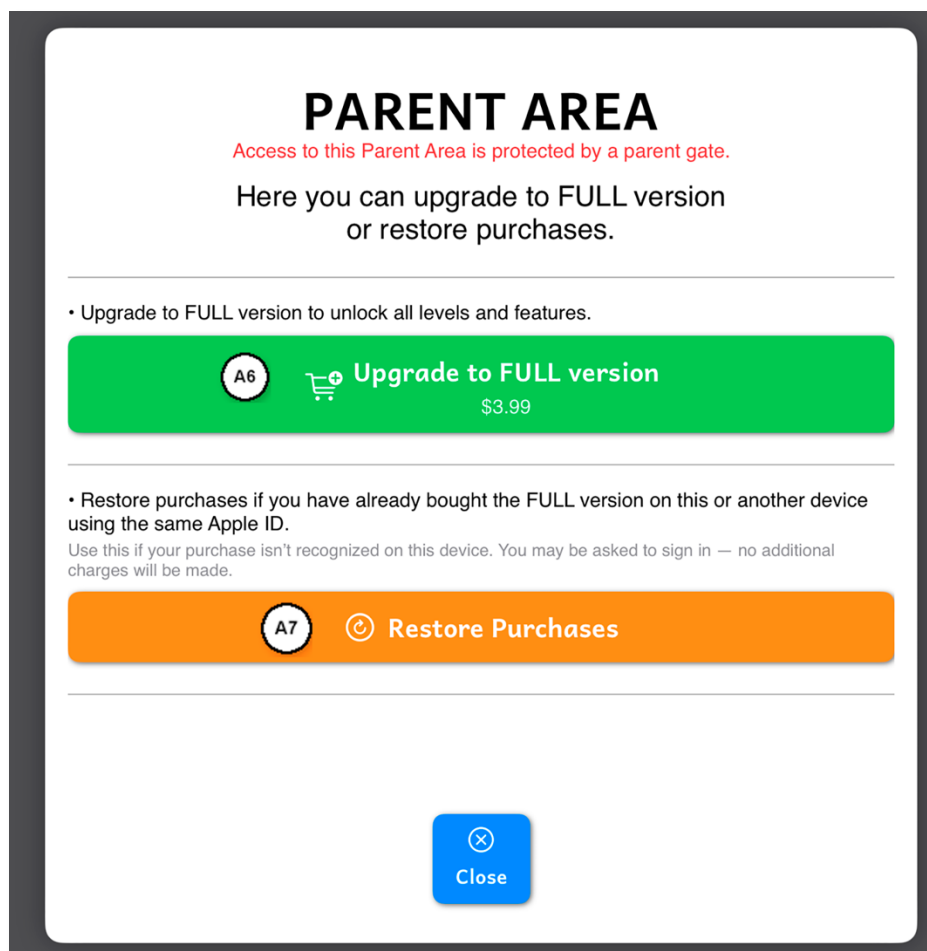
Adgang kræver, at du er mindst 16 år.

Tryk på **OK**, når fødselsåret er indtastet.

Hvis det indtastede år opfylder alderskravet, åbnes Parent Area. Hvis årstallet er ugyldigt eller ikke opfylder alderskravet, vises en meddelelse.

Tryk på **Back** for at lukke adgangskontrollen og vende tilbage til startskærmen uden at åbne Parent Area.

Køb eller gendannelse af FULL-versionen



I forældreområdet kan du låse FULL-versionen op eller gendanne et tidligere køb.

Der kræves internetforbindelse for at foretage et nyt køb. Prisen, der vises i appen, leveres af App Store og kan variere afhængigt af land eller område.

A6 – Opgrader til FULL-versionen

Tryk på **Upgrade to FULL version** for at påbegynde købet.

Følg instruktionerne fra App Store på skærmen for at bekræfte købet. Når købet er gennemført, låses FULL-versionen op, og alle tilgængelige levels og funktioner bliver tilgængelige.

Du behøver ikke købe FULL-versionen igen, hvis du geninstallerer appen eller bruger en anden kompatibel enhed med det samme Apple-id.

A7 – Gendan køb

Tryk på **Restore Purchases**, hvis du tidligere har købt FULL-versionen med det samme Apple-id.

Det medfører ingen ekstra betaling at gendanne et køb. Du kan blive bedt om at logge ind med det Apple-id, som oprindeligt blev brugt til købet.

Hvis købet ikke kan gendannes, mens enheden er offline, skal du oprette forbindelse til internettet og prøve igen.

Tryk på **Close** for at forlade Parent Area og vende tilbage til startskærmen.

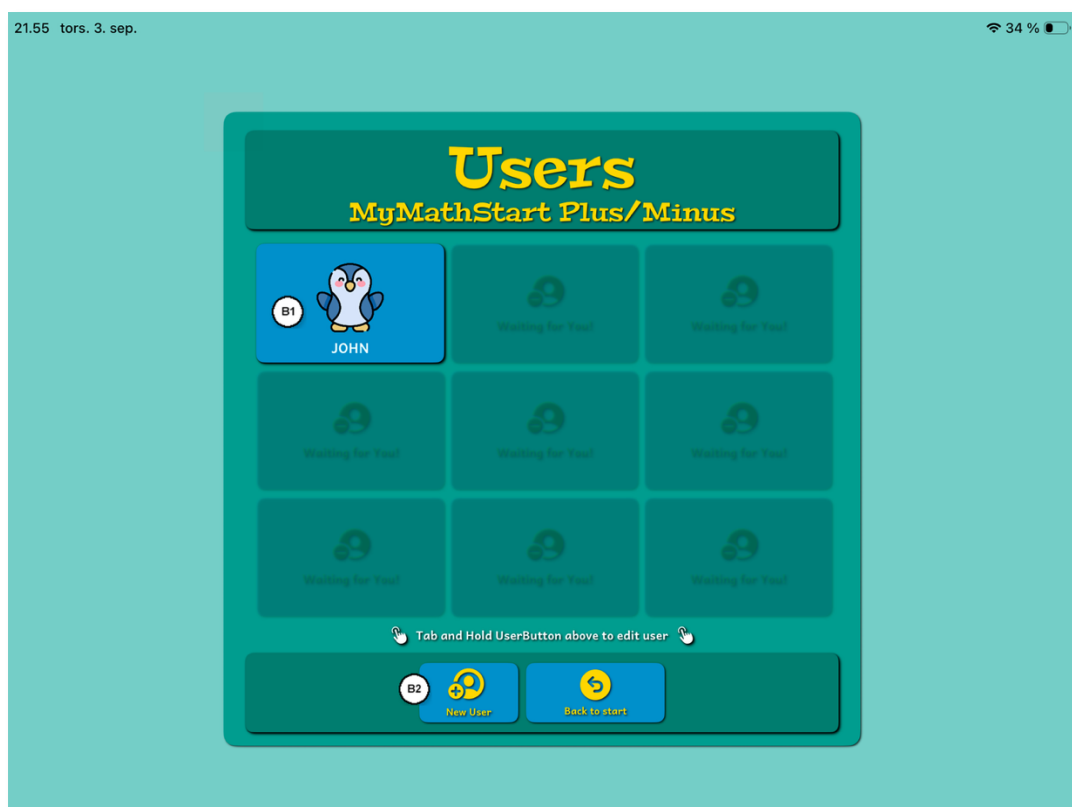
B – Opret, vælg og rediger brugere

Hver bruger har sin egen profil med navn, avatar og gemte fremskridt.

FULL-versionen understøtter op til ni brugere. I DEMO-versionen kan der højst oprettes to brugere.

Valg af bruger

B1 – Brugerprofil



Tryk på en eksisterende brugerprofil for at vælge brugeren og fortsætte.

Den valgte profil flyttes til den første plads på brugerlisten, så de profiler, der bruges ofte, er nemmere at finde.

Hvis du vil redigere en eksisterende bruger, skal du trykke på brugerprofilen og holde fingeren nede, indtil vinduet **Rediger Bruger** åbnes. Herefter kan du ændre brugerens navn eller vælge en anden avatar.

I FULL-versionen er knappen **Slet** også tilgængelig under redigering. Tryk på **Slet**, og bekræft meddelelsen for at slette brugeren og de fremskridt, der er gemt på profilen.

Brugere kan ikke slettes i DEMO-versionen.

B2 – Ny bruger

Tryk på **Ny Bruger** for at oprette en ny profil.

I DEMO-versionen kan der højst oprettes to brugere. Når der allerede findes to brugere, låses knappen **Ny Bruger**, og en meddelelse forklarer, at grænsen for DEMO-versionen er nået.

Tryk på **Tilbage til start** for at forlade brugerskærmen og vende tilbage til appens startskærm.

Oprettelse af en ny bruger

The screenshot shows the 'New User' screen. At the top, the title 'New User' is displayed in yellow. Below the title is a text input field labeled 'B3' containing the name 'ERIK' and a character count '4/15'. Underneath the input field is a section titled 'Select Avatar below' with a grid of 20 cartoon animal avatars. One avatar (a yellow giraffe) is highlighted with a yellow border and labeled 'B4'. At the bottom of the grid are two buttons: 'OK' with a checkmark and 'Cancel' with an 'X'. Below the grid is a light blue keyboard with letters W, E, R, T, Y, U, I, O, P, and Å.

B3 – Brugernavn

Indtast et navn til den nye bruger.

Navnet:

- Kan indeholde op til 15 tegn.
- Vises automatisk med store bogstaver.
- Må ikke være tomt.
- Skal være forskelligt fra alle eksisterende brugernavne.

Der vises en meddelelse, hvis navnet mangler eller allerede er i brug.

B4 – Vælg en avatar

Tryk på et tilgængeligt billede for at vælge en avatar til brugeren.

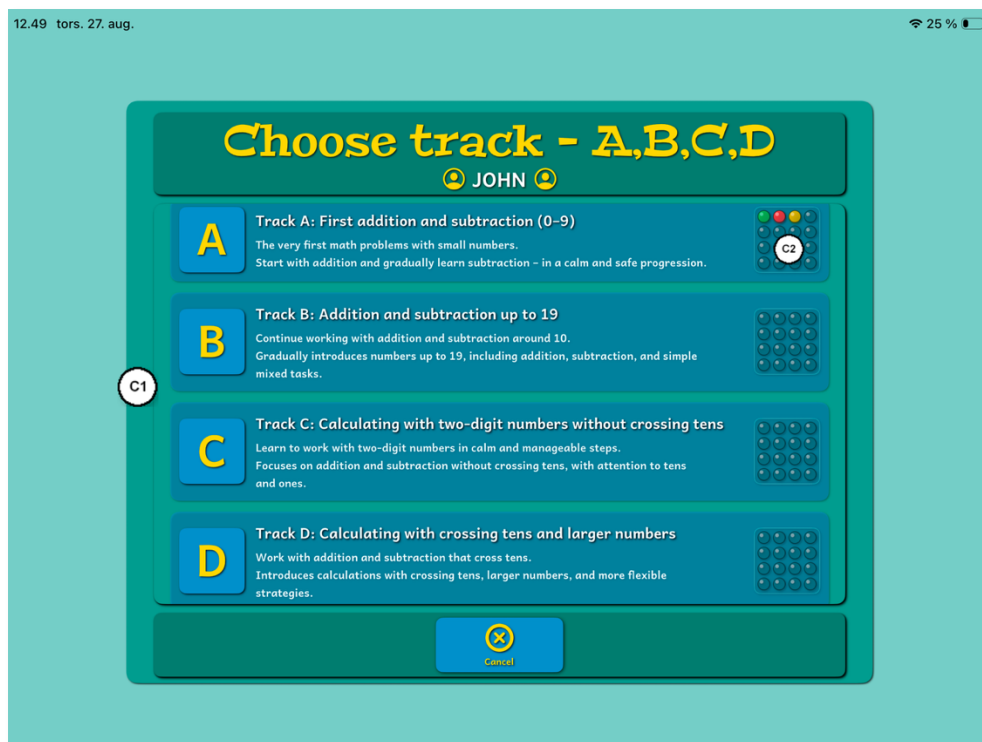
Hver avatar kan kun bruges af én bruger. Avatarer, der allerede bruges af en anden profil, vises nedtonede og kan ikke vælges.

Den fremhævede ramme viser, hvilken avatar der er valgt.

Tryk på **OK** for at oprette og gemme brugeren. Den nye bruger bliver automatisk valgt som den aktive bruger.

Tryk på **Afslut** for at lukke vinduet uden at oprette eller ændre brugeren.

C – Valg af spor



Når en bruger er valgt, skal du vælge det spor, der passer bedst til brugerens aktuelle niveau.

Navnet på den valgte bruger vises øverst på skærmen. Hver bruger har særskilte fremskridt gemt for hvert spor.

C1 – Spor A–D

Tryk et vilkårligt sted på rækken med det ønskede spor for at vælge det og fortsætte til de tilhørende levels.

De fire spor giver en gradvis progression:

- **Spor A – Den første addition og subtraktion (0–9)**
Introducerer de første additionsopgaver med små tal og tilføjer gradvist subtraktion.
- **Spor B – Addition og subtraktion op til 19**
Fortsætter med regning omkring 10 og introducerer tal op til 19, herunder enkle blandede opgaver.
- **Spor C – Tocifrede tal uden tierovergang**
Introducerer regning med tiere og enere uden overgang mellem tierne.
- **Spor D – Tierovergang og større tal**
Introducerer addition og subtraktion med tierovergang samt større tal og mere fleksible regnestrategier.

Sporene kan vælges uafhængigt af hinanden. Brugeren behøver ikke gennemføre et helt spor, før et andet spor åbnes.

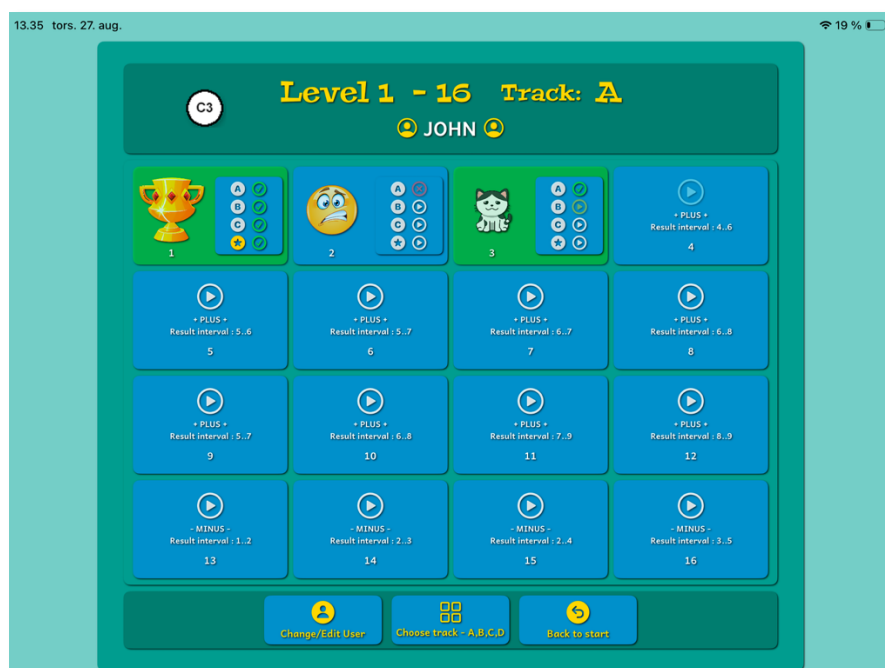
C2 – Oversigt over fremskridt

De 16 små indikatorer til højre viser den valgte brugers fremskridt gennem sporets 16 levels.

- **Grå:** Level er ikke påbegyndt.
- **Gul:** Level er i gang.
- **Grøn:** Level er gennemført.
- **Rød:** Det seneste forsøg blev ikke gennemført.

Tryk på **Cancel** for at vende tilbage til start.

Valg af level



Overskriften viser det valgte spor og navnet på den aktuelle bruger. Hvert spor indeholder 16 levels med særskilt gemte fremskridt.

C3 – Level 1–16

Når et spor bruges første gang, skal du begynde med Level 1. Hvis du forsøger at åbne et andet level, før den første kørsel i Level 1 er gennemført, vises en meddelelse om, at du skal begynde med Level 1.

Når den første kørsel i Level 1 er gennemført, bliver de øvrige levels tilgængelige. Du kan derefter vælge et hvilket som helst tilgængeligt level, men det anbefales at gennemføre dem i nummerorden, fordi sværhedsgraden stiger gradvist.

Hvert levelfelt viser:

- Om opgaverne bruger addition eller subtraktion.
- Det resultatinterval, der anvendes i level.
- Levelnummeret.
- Et afspilningssymbol, som bruges til at starte eller fortsætte level.

Hvert level indeholder fire kørsler: **A**, **B**, **C** og en afsluttende **stjerne**kørsel. Efterhånden som brugeren arbejder videre, viser levelfeltet, hvilke kørsler der er gennemført, og hvilken kørsel der anbefales som den næste.

- Et grønt flueben angiver en gennemført kørsel.
- Et rødt kryds angiver, at kørslen ikke blev gennemført.
- Et blinkende afspilningssymbol viser den anbefalede næste handling.

I DEMO-versionen er kun Level 1 og 2 tilgængelige. De resterende levels kræver FULL-versionen.

Tryk på **Vælg spor – A, B, C, D** for at vende tilbage til valg af spor.

Tryk på **Tilbage til start** for at vende tilbage til appens startskærm.

D – Brug af PlayBoard



PlayBoard indeholder 16 regnestykker. Opgaven er at finde alle de regnestykker, som giver det resultat, der vises øverst på skærmen.

D1 – Resultatet, der skal findes

Det store blinkende tal øverst er det resultat, du skal finde.

Hvis tallet eksempelvis er **3**, skal du trykke på alle de regnestykker, som giver resultatet 3.

Tallet holder op med at blinke, når det første korrekte regnestykke er valgt, men forbliver synligt under hele kørslen.

D2 – Regnestykker

Tryk på et regnestykke for at kontrollere resultatet.

- Et korrekt regnestykke afslører et positivt billede og viser det færdige regnestykke med grønt.
- Et forkert regnestykke afslører et fejl billede og viser det færdige regnestykke med rødt.

- Hvert regnestykke kan kun vælges én gang.

Fortsæt, indtil alle regnestykker med det ønskede resultat er fundet.

D3 – Antal korrekte regnestykker

De to søjler til venstre viser fremskridtet for de korrekte regnestykker.

- Den første søjle viser, hvor mange korrekte regnestykker der stadig mangler at blive fundet.
- Den anden søjle viser, hvor mange korrekte regnestykker der allerede er fundet.

Tællerne nederst i søjlerne opdateres efter hvert korrekt valg.

D4 – Antal forkerte regnestykker

De to søjler til højre viser oplysninger om forkerte regnestykker og fejl.

- Den første søjle viser, hvor mange forkerte regnestykker der stadig findes på spillepladen.
- Den anden søjle viser, hvor mange forkerte regnestykker der ved en fejl er blevet valgt.
- Stopsymbolet markerer det maksimalt tilladte antal fejl.

Hvis det tilladte antal fejl overskrides, afsluttes kørslen automatisk og registreres som ikke gennemført.

Hjælpeeksempel

Første gang Level 1 åbnes, vises et hjælpevindue, der forklarer opgaven:

- Find og vælg de regnestykker, som giver det ønskede resultat.
- Undgå at vælge regnestykker, som giver et andet resultat.

Tryk på **OK** for at lukke hjælpevinduet og begynde.

I Level 1 vises hjælpevinduet igen, hvis der vælges tre forkerte regnestykker under den samme kørsel.

Gennemførelse af en kørsel

En kørsel er gennemført, når alle regnestykker med det ønskede resultat er fundet.

PlayBoard lukker derefter automatisk, og resultatet gemmes for den valgte bruger og det valgte spor. Brugeren vender tilbage til levelskærmen, hvor den næste kørsel vises.

Hvert level indeholder fire kørsler: **A**, **B**, **C** og en afsluttende **stjerne**kørsel.

Hvis det maksimale antal fejl overskrides, lukker PlayBoard automatisk, og kørslen registreres som ikke gennemført. Den samme kørsel kan forsøges igen fra levelskærmen.

Tryk på **Exit** for at forlade PlayBoard manuelt. Hvis der allerede er lavet fejl, registreres kørslen som ikke gennemført.

Tryk på **Lyd ON/OFF** for at slå lydeffekterne til eller fra. Den valgte lydindstilling gemmes for den aktuelle bruger.