

ATARI®

ATARI PROGRAMM
TXG 9514
2 Cassetten

FEHLER ABC DEUTSCH-ENGLISCH

(c) 1984 jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebs.GmbH

ATARI INSIDE



ATARI PROGRAMM
TXG 9514
2 Cassetten

FEHLER ABC DEUTSCH-ENGLISCH

(c) 1984 jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebs.GmbH

ATARINSIDE

GERATEVORAUSSETZUNGEN

ATARI PRIVAT-COMPUTER SYSTEM
mindestens 16K RAM-

ATARI PROGRAM RECORDER

Fernsehgerät oder Monitor

Die Programm-Cassetten FEHLER ABC

ATARINSIDE

INHALTSVERZEICHNIS

PROGRAMMSTART.....	1
VORWORT.....	2
DAS PROGRAMM.....	3
Systematisch.....	3
Eigene Wahl.....	3
Lernoptimiert.....	3
Test.....	3
Wahl des Bildschirmaufbaus.....	4
Die Übungen.....	6
Leistungsübersicht.....	6
Noch eine kleine Besonderheit.....	7
Lernfortschritte.....	7
Literaturnachweis.....	8
TABELLE DER LEISTUNGSÜBERSICHT.....	9

PROGRAMMSTART

1. Schalten Sie Ihren Computer aus. Legen Sie die Programm-Cassette in den Programm-Recorder und spulen Sie sie an den Bandanfang.

2. Drücken Sie die START-Taste Ihres Computers und schalten Sie ihn an. Lassen Sie erst jetzt die START-Taste los.

3. Nach dem Kontrollton drücken Sie die PLAY-Taste Ihres Programm-Recorders und danach die RETURN-Taste des Computers.

Das Programm wird nun automatisch geladen.

ATARINSIDE

VORWORT

Das FEHLER ABC Deutsch-Englisch besteht aus zwei Cassetten:

- 1. Cassette Seite 1: Einführungsprogramm
- 1. Cassette Seite 2: Lektion 1 bis 3
- 2. Cassette Seite 1: Lektion 4 bis 6
- 2. Cassette Seite 2: Lektion 7 bis 9

Das Programm meldet sich mit dem Titel

ATARI PRÄSENTIERT
 KLETT-TRAININGS-
 SOFTWARE
 Fehler ABC
 DEUTSCH-ENGLISCH

Das Einführungsprogramm läuft von alleine ab. Da es mit Sprache unterlegt ist, sollte der Ton am Bildschirmgerät eingeschaltet sein. Das Einführungsprogramm zeigt, was dieses Lernprogramm leistet, wie es aufgebaut und zu bedienen ist.

Nach dem Laden aller anderen Programme dauert es noch ca. 1 Minute bis man zur Auswahl der auf der Cassette befindlichen Lektionen kommt.

Die Auswahl der Lektion, die man üben will, erfolgt jeweils über die Taste SELECT. Immer dann wenn Sie die Taste SELECT drücken, wandert der Hinweispfeil weiter, und von ganz unten springt er wieder nach ganz oben zurück.

Nach Betätigen der Taste START beginnt der Computer, die Lektion zu laden. Dabei muss die PLAY-Taste des Cassetten-Recorders gedrückt sein. Der Ladevorgang kann unterschiedlich lange dauern. Bitte gedulden Sie sich daher etwas.

Das Bild mit der Wahl der Lektionen bleibt solange auf dem Bildschirm stehen.

DAS PROGRAMM

Nachdem die Lektion geladen ist, erscheint auf dem Bildschirm die

WAHL DER LERNFORM

Mit der SELECT-Taste können Sie zwischen SYSTEMATISCH, EIGENE WAHL, LERNOPTIMIERT und TEST wählen. Haben Sie sich für etwas entschieden, müssen Sie die START-Taste drücken.

SYSTEMATISCH

Wenn Sie SYSTEMATISCH gewählt haben, wählt der Computer die bisher am wenigsten geübten Wörter und bringt sie in entsprechender Reihenfolge. Zu Beginn werden die Worte in alphabetischer Reihenfolge geübt.

EIGENE WAHL

Haben Sie sich für EIGENE WAHL als Lernform entschieden, so haben Sie die Möglichkeit, gezielt Wörter zu üben. Dazu müssen Sie, wenn die Liste der vorhandenen Wörter erscheint, die entsprechende Nummer des Wortes eingeben.

LERNOPTIMIERT

Bei LERNOPTIMIERT wählt der Computer für Sie die beste Übungsstrategie aus. Dabei werden Ihnen immer die Begriffe ausgegeben, die Ihnen am meisten Schwierigkeiten bereitet haben. Zu Beginn kommen die Begriffe der Reihe nach. Wenn alle Begriffe einmal geübt wurden, wird der Begriff geübt, bei dem Sie die relativ meisten Fehler gemacht haben.

TEST

Haben Sie sich für TEST entschieden, so werden Ihnen 10 zufällig ausgewählte Übungssätze präsentiert.

Erst am Ende des Tests wird Ihnen das Ergebnis genannt.

ATARINSIDE

WAHL DES BILDSCHIRMAUFBAUS

Gleichgültig für welche Lernform Sie sich entschieden haben, nach Drücken der START-Taste fragt der Computer nach der WAHL DES BILDSCHIRMAUFBAUS.

Hierdurch können Sie sich bei den einzelnen Übungen verschiedene Hilfen geben lassen.

Das folgende Beispiel zum Begriff ZULETZT zeigt Ihnen, welche Wahlmöglichkeiten Sie haben:

ZULETZT.....Der zu übende Begriff erscheint immer.

1 LAST.....

zuletzt.....Die möglichen englischen Übersetzungen

2 AT LAST.....

schliesslich/endlich.....Erklärungen zu den unterschiedlichen Bedeutungen.

Als ich ihn zuletzt gesehen habe trug er einen Bart.

When Isaw him, he had a beard.

Die erste Frage bei der Wahl des Bildschirmaufbaus ist, ob man das ganze Wort "W" oder nur Kennziffern "K" eingeben will. Es ist entweder ein W oder K einzutippen.

Entscheidet man sich für W, so muss man über die Tastatur das richtige Wort in den Lückentext schreiben. In diesem Fall also LAST.

Hätte man sich für K entschieden, würde es genügen, die 1 zu drücken.

Das ganze Wort einzugeben ist natürlich schwieriger, da man hier auf die Orthographie und die Grammatik zu achten hat.

Wenn man sich für W entschieden hat, wird man als nächstes gefragt, ob man die verschiedenen englischen Wörter (hier also LAST und AT LAST) angezeigt haben möchte. Man muss hier ein "J" fuer JA oder ein "N" für NEIN eintippen.

Ohne die Angabe der möglichen Antworten wird natürlich das Üben erschwert.

Eine weitere Frage bezieht sich auf die Erklärung (LAST= zuletzt, AT LAST=schliesslich/endlich) zu den unterschiedlichen Bedeutungen der Wörter. Je nach Wunsch kann man diese sich geben lassen oder auch darauf verzichten.

Das gleiche gilt bei der Frage zur deutschen Übersetzung der Übungssätze. Ohne die Übersetzung muss man sich natürlich den Sinn des englischen Satzes selbst erschliessen.

Bei der letzten Frage, ob man die falschen Antworten angezeigt haben will, erhält man, wenn man ein "J" eintippt, eine sofortige Fehlermeldung. Bei "N" erhält man erst nach der Beantwortung aller Übungssätze eine Übersicht über die Anzahl der richtigen und falschen Antworten.

Keine Angst!

Wenn Sie das Programm einmal bearbeitet haben, ist dies alles nicht mehr so verwirrend für Sie.



DIE ÜBUNGEN

Nachdem Sie den Bildschirmaufbau festgelegt haben, beginnen die Übungen.

Sie müssen dabei die jeweiligen Lückentexte ergänzen.

Je nachdem wofür Sie sich entschieden haben, müssen Sie nur eine Ziffer eingeben oder das ganze Wort eintippen.

Wenn Sie das Wort eingegeben haben, müssen Sie am Ende die Taste RETURN drücken, da sonst der Computer nicht weiss, dass Sie Ihre Eingabe beendet haben.

Am Ende der Übungen erhalten Sie die Anzahl der richtigen und falschen Antworten. Wenn Sie es wünschen, korrigiert Ihnen der Computer auch nochmals die falsch beantworteten Sätze.

LEISTUNGSÜBERSICHT

Anschliessend erscheint die LEISTUNGSÜBERSICHT für alle Begriffe der Lektion. Hier wird zusammengestellt, wie viele Fehler Sie bei den einzelnen Begriffen gemacht haben.

Wenn Sie bei der Anzeige der Leistungsübersicht START drücken, fahren Sie in der gewählten Lernform fort. Betätigen Sie die SELECT-Taste, kommen Sie zum Auswahlmenü zurück, bei dem Sie sich dann für eine andere Lernform entscheiden können.

Jedesmal, wenn Sie einen Begriff geübt haben, wird Ihre Leistungsübersicht auf den neuesten Stand gebracht, wobei das vorhergehende Ergebnis gelöscht wird.

Noch eine kleine Besonderheit

Wenn Sie sich bei der Wahl der Lernform befinden, haben Sie noch eine weitere Möglichkeit, die auf dem Bildschirm nicht angegeben wird, da sie nur für Ausnahmefälle sinnvoll ist. Durch Drücken der Taste OPTION können Sie die Lektion neu starten. D.h. insbesondere, dass bei der Leistungsübersicht alle Werte wieder auf Null gesetzt werden.

LERNFORTSCHRITTE

Um über einen längeren Zeitraum seine LERNFORTSCHRITTE kontrollieren zu können, empfehlen wir Ihnen, sich am Ende der Bearbeitung den jeweiligen Stand der Leistungsübersicht zu notieren.

Wir haben Ihnen dazu bereits eine Tabelle vorbereitet, in die Sie unter dem jeweiligen Datum Ihre Ergebnisse eintragen können.

Oder wie wäre es, einmal einen Wettstreit mit anderen auszutragen?

Dazu kann jeder eine Lektion einmal systematisch durcharbeiten, oder man entscheidet sich gleich für einen Test. Dabei spielt auch das Glück eine Rolle, wenn der Computer zufällig leichte Übungssätze auswählt.

Auf jeden Fall wünschen wir Ihnen viel Spass bei der Arbeit mit dem Programm FEHLER ABC.

Wir sind sicher, dass Sie mit dem FEHLER ABC DEUTSCH-ENGLISCH bald Ihre Leistungen im Englischen verbessert haben.

ATARINSIDE

Zum FEHLER ABC DEUTSCH-ENGLISCH gibt es auch ein Buch:

Es ist im Ernst Klett Verlag unter der Nummer 51851 erschienen.

Weiterhin gibt es dort auch noch Fehler ABC's zu:

- Deutsch-Französisch... (Klett-Nummer 51852)
- Deutsch-Italienisch... (Klett-Nummer 51853)
- Deutsch-Spanisch..... (Klett-Nummer 51854)
- English-German..... (Klett-Nummer 5511)
- Français-Allemand..... (Klett-Nummer 5512)
- Italiano-Tedesco..... (Klett-Nummer 5513)
- Espanol-Aleman..... (Klett-Nummer 5514)
- Türkçe-Almanca..... (Klett-Nummer 5515)

Tabelle der Leistungsuebersicht

Wert	Datum								
	R F	R F	R F	R F	R F	R F	R F	R F	R F
aktuell									
Art									
Bank									
bemerken									
ein besonderer									
bezahlen									
Boden									
boese									
brauchen									
bringen									
Chief									
Datum									
Eaten									
dick									
Eupfang									
entschuldigen									
Entschuldigung									
errinnern									
erklären									
fahren									
Farbe									
Fehler									
fertig									
freundlich									
fuellen									



Tabelle der Leistungsuebersicht

Wort	Datum	R	F	R	F	R	F	R	F	R	F
gehen											
genial											
gesund											
gluecklich											
Grenze											
gross											
klein											
Rechen											
schlecht											
kritik											
kurz											
Land											
lassen											
leihen, borgen											
letzte											
Leute											
meinen											
Nachricht											
nachste											
nahe											
passen											
Politik											
Preis											
Rezept											

Tabelle der Leistungauebersicht

Wort	Datum	R	F	R	F	R	F	R	F	R	F
Schatten											
zuletzt											
Schuld											
Selbstbewusstsein											
sicher											
Spannung											
Spiel											
suchen											
Technik											
fragen											
ueber legen											
Verhaeltnis											
verstehen											
Versuch											
versuchen											
waehlen											
waehrend											
weiter											
werden											
wert/Wert											
zeigen											
zittern											

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmachtet an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ATARI®

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.