

# Het handbook van Kanagram

Danny Allen

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



## Het handbook van Kanagram

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Kanagram gebruiken</b>	<b>6</b>
2.1	Een spel spelen . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Kanagram instellen</b>	<b>8</b>
3.1	Woordenlijsten . . . . .	9
3.1.1	Woordenlijstbewerker . . . . .	9
3.2	Nieuwe zaken . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Dankbetuiging en licentie</b>	<b>12</b>

## **Samenvatting**

Kanagram brengt grappige anagram-puzzels in KDE.

## Hoofdstuk 1

# Inleiding

Kanagram is een spel dat gebaseerd is op anagrammen van woorden: de puzzel is opgelost wanneer de letters van het door elkaar gegooide woord teruggeplaatst zijn in de juiste volgorde. Er is geen limiet aan of de tijdsduur of het aantal pogingen om het woord te vinden. Met Kanagram worden verschillende woordenlijsten meegeleverd, die klaar zijn om mee te spelen. Er zijn er op het internet nog veel meer te vinden.

## Hoofdstuk 2

# Kanagram gebruiken

Dit is het scherm dat wordt getoond bij het starten van Kanagram; het toont het hoofdinterface van het programma. Het meeste van het venster wordt ingenomen door het schoolbord, waar de puzzels geschreven worden, met de ladenkast rechts die de besturing van het programma bevat:



1. De Woordenlijstomschakelaar stelt met (**PgUp** / **PgDn**) de gebruiker in staat om snel de actieve woordenlijst te wijzigen door met de linkermuisknop op de pijlen te klikken om doorgaan naar de volgende woordenlijst of om teruggaan naar de vorige gespeelde woordenlijst.
2. In het midden van het schoolbord is de op te lossen anagram-puzzel.
3. Dit is de knop **Timer starten** (**Ctrl+S**) en stelt u in staat om timer voor de score starten of stoppen.
4. Als op de knop **Tip** (**Ctrl+H**) wordt geklikt, dan wordt een kort zinnetje getoond, die de huidige woordpuzzel beschrijft.
5. De knop **woord tonen** (**Ctrl+R**) lost de huidige woordpuzzel op.

## Het handbook van Kanagram

6. Het Invoervak stelt u in staat om uw pogingen in te voeren om de huidige woordpuzzel op te lossen.
7. De knop Volgende anagram (**Ctrl+N**) laat u omschakelen naar het volgende raadsel.
8. Dit is de knop **instellen**, die de dialoog **Instellingen** van Kanagram opent.
9. De knop **Help** is speciaal, omdat het 3 sub-knoppen laat zien. Deze knoppen worden getoond wanneer er met de muis over de knop **Help** gegaan wordt en levert toegang tot het **Handbook van Kanagram** (dit document), en de dialogen **Info Kanagram** en **Info KDE**:



10. Gebruik de knop **Change mode** om te schakelen tussen de modi 1 en 2 spelers.
11. Met de knop **Afsluiten** wordt de toepassing afgesloten.

## 2.1 Een spel spelen

Nu je weet hoe het gebruikersinterface van Kanagram in elkaar zit, kan je het spel spelen!

1. Selecteer het thema van de woordenlijst met de Woordenlijst schakelaar, die je wilt proberen. Uit deze woordenlijst zal dan in het midden van het schoolbord een verward woord worden geplaatst. Probeer dan dat woord te raden.

**TIP**  
Als je het woord niet kan raden, druk dan op de knop **Hint** om een vriendelijk advies te krijgen van jouw vriend in de ladenkast.

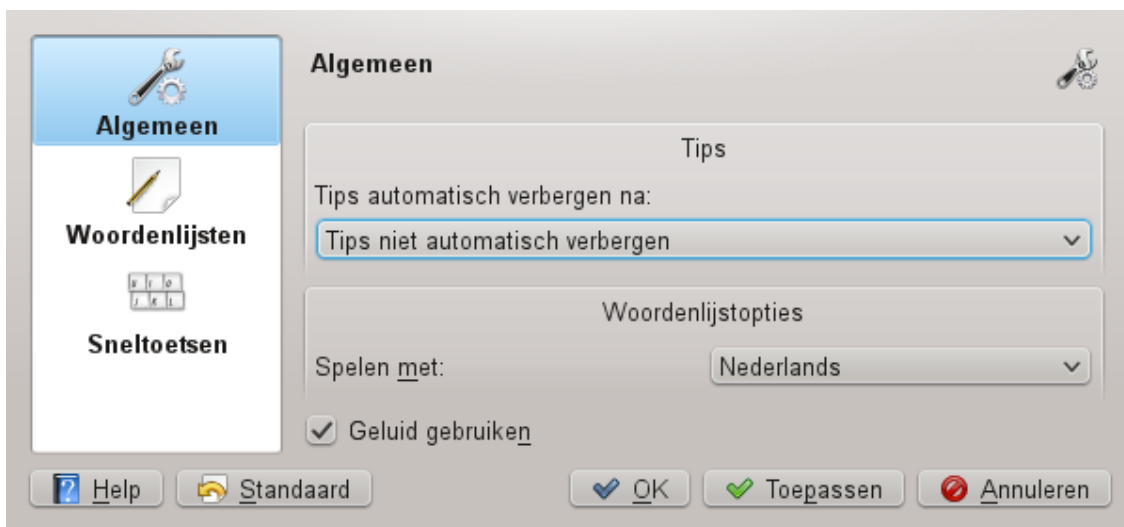
The image shows a grey button with a power icon (a circle with a vertical line) and a speech bubble above it. The speech bubble contains the text 'Eiland in het Eemmeer'. The button is set against a background of a brick wall.

2. Als je denkt het antwoord te weten, typ de letters dan in in het Invoervak onder het schoolbord of klik op ze met de linkermuisknop en de letters zullen zich verplaatsen naar het invoervak. Als het goed was dan verschijnt het volgende anagram, anders springen alle letters terug naar het schoolbord.

## Hoofdstuk 3

# Kanagram instellen

De dialoog **Instellen** wordt geopend door te klikken op de knop **Instellen**:



- Het afrolmenu **Automatisch verbergen van tips na:** maakt het mogelijk om aan te geven hoe tips aan jou worden getoond. Hier kun je instellen dat het tipvak na een aantal seconden (bijv. 5 seconden) verdwijnt, of je kunt het standaard laten ('Tips niet automatisch laten verdwijnen').
- Gebruik het afrolmenu **Tijd voor het oplossen van het anagram:** om de tijd te specificeren die u hebt om elke puzzel op te lossen. Standaard is er 'geen tijdslimiet'.
- Het afrolmenu **Spelen met:** maakt het mogelijk in Kanagram om te spelen met woordenlijsten uit een andere taal. Hiervoor is het nodig om woordenlijsten uit een andere taal te installeren.
- Het afrolmenu **Timer instellen voor scores:** stelt u in staat om in seconden het tijdsinterval van de timer voor de score in te stellen.
- Het keuzevakje **Instellingen van scores** kan gebruikt worden om opties voor instellingen voor scores van antwoorden te tonen of te verbergen.
- Het keuzevakje **Geluid gebruiken** maakt het mogelijk om geluidseffecten te laten horen of de geluidseffecten te onderdrukken.
- Het keuzevakje **Alleen hoofdletters gebruiken** maakt het mogelijk om Kanagram om te schakelen naar de modus alleen-hoofdletters op het schoolbord.

- Het keuzevakje **Juiste woorden uitspreken** maakt het mogelijk om uitspreken aan of uit te zetten. De audiobestanden voor de uitspraak moeten ingevoegd zijn in de te gebruiken woordenlijst of u moet Jovie installeren en instellen om deze optie te laten werken.

## 3.1 Woordenlijsten

De instellingenpagina **Woordenlijsten** maakt het mogelijk om geïnstalleerde woordenlijsten te beheren. Met deze dialoog kun je gedownloade woordenlijsten bewerken en verwijderen alsook uw eigen lijsten aanmaken:



- De knop **Nieuwe aanmaken** opent de dialoog **Woordenlijstbewerker** zodat je de auteur van je eigen woordenlijsten kunt zijn en daarmee te spelen.
- De knop **Bewerken** maakt het mogelijk wijzigingen aan te brengen in woordenlijsten die je hebt aangemaakt of van het internet hebt gedownload.
- Je kunt selecteren op welke woordenlijst je deze acties wilt toepassen door de lijst met woordenlijsten te gebruiken.

### 3.1.1 Woordenlijstbewerker

De woordenlijstbewerker maakt het mogelijk om je eigen woordenlijsten aan te maken, die Kanagram samen met jou kan testen:

## Het handbook van Kanagram

The screenshot shows a dialog box for editing a word list. It contains the following elements:

- A text input field labeled "Naam van woordenlijst:" (Name of word list).
- A text input field labeled "Omschrijving:" (Description).
- A large empty rectangular area for the word list.
- A button labeled "Woord verwijderen" (Remove word).
- A button labeled "Nieuw woord" (New word).
- A text input field labeled "Woord:" (Word).
- A text input field labeled "Tip:" (Tip).
- Two buttons at the bottom: "Opslaan" (Save) and "Sluiten" (Close).

- Het veld **Woordenlijstnaam**: maakt het mogelijk een naam aan jouw woordenlijst te geven.
- Het veld **Beschrijving**: maakt het mogelijk verdere uitleg over jouw woordenlijstnaam te geven, waarmee de gebruiker meer details over de inhoud van jouw woordenlijst wordt gegeven.

### OPMERKING

Probeer zowel de naam als de beschrijving zo kort mogelijk te houden. Effectieve woordenlijsten bevatten een nauwe set woorden die gericht zijn op een enkel onderwerp. Probeer minstens 20 woorden in de woordenlijst op te nemen, zodat het niet te snel klaar is.

- De knop **Woord verwijderen** verwijdert woorden uit uw vocabulaire op.
- De knop **Nieuw woord** maakt een nieuw woord aan in jouw woordenlijst, klaar om uitgewerkt te worden.
- Het veld **Woord**: maakt het mogelijk woordwaarden in jouw woordenlijst te schrijven.
- Het veld **Tip** maakt het mogelijk tips aan woorden in jouw woordenlijst te hangen.

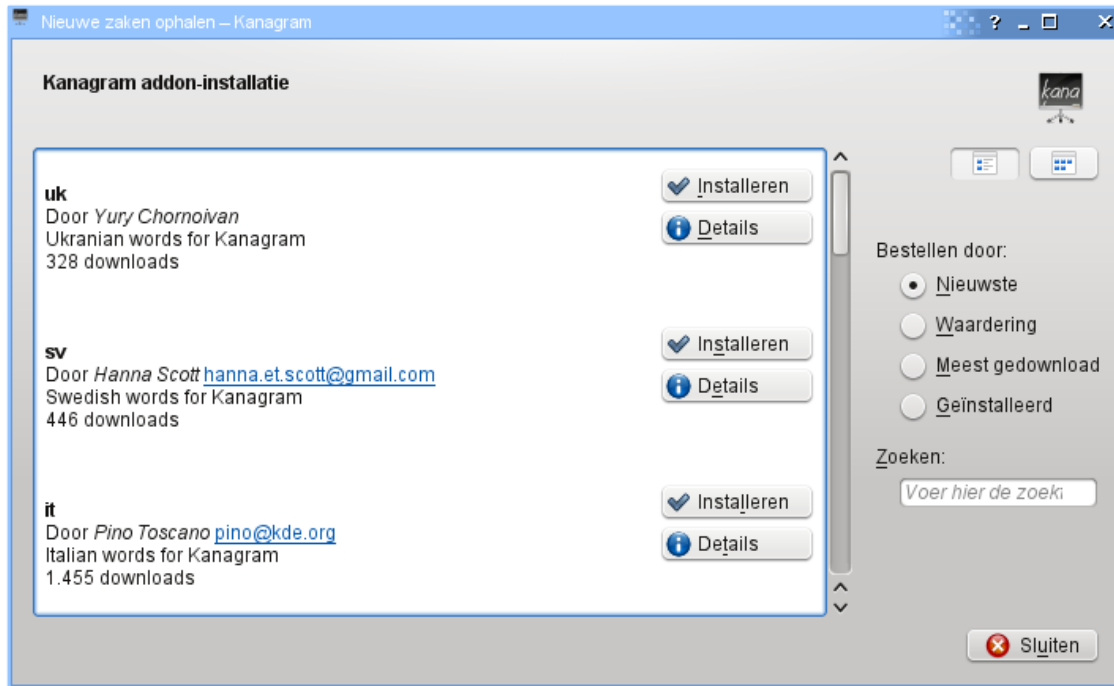
### OPMERKING

Goede tips beschrijven het woord helder, maar ook subtiel, terwijl de kennis van de gebruiker wordt vergroot. Maak de tips tamelijk kort (minder dan 40 tekens).

- De knop **Opslaan** slaat jouw nieuwe inhoud van de woordenlijst op en schakelt zijn gebruik direct in in Kanagram (het zal onmiddellijk beschikbaar komen in de toepassing, te selecteren via Wordenlijsten).
- De knop **Afsluiten** sluit de dialoog **Woordenlijstbewerker** af zonder de inhoud van jouw nieuwe of gewijzigde woordenlijst op te slaan.

## 3.2 Nieuwe zaken

De knop **Nieuwe woordenlijst downloaden** op de instellingenpagina **Woordenlijsten** maakt het mogelijk nieuwe bestanden met woordenlijsten te downloaden vanaf het internet:



Om een woordenlijst van het internet te installeren, klik op het woordenlijst-item in de lijst en druk dan op de knop **Installeren** om deze in je systeem te installeren. De gedownloade woordenlijst zal dan onmiddellijk beschikbaar zijn om het spel mee te spelen.

Als u reeds een woordenlijst hebt gedownload zal deze knop wijzigen in **Installatie ongedaan maken** die u een woordenlijst laat verwijderen.

Om meer informatie over een woordenlijst te krijgen, zoals de auteur, een beschrijving van de inhoud en de log van wijzigingen, druk op de knop **Details**.

## Hoofdstuk 4

# Dankbetuiging en licentie

Kanagram

Programma copyright 2007 Jeremy Whiting [jpwhiting@kde.org](mailto:jpwhiting@kde.org) 2005 Joshua Keel [joshua-keel@gmail.com](mailto:joshua-keel@gmail.com) and Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Met dank aan:

- Geluidseffecten: Artemio [fillme](#)

Documentatie copyright 2005 Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf [freekdekruijf@kde.nl](mailto:freekdekruijf@kde.nl).

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de GNU vrije-documentatie-licentie.

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de GNU General Public License.