

Uhr

1. Ruhezustand

Nach dem Start und beim Funktionswechsel wird auf einem leeren Zifferblatt – ohne Ziffern und ohne Minuteneinteilung – die Systemzeit analog mit drei Zeigern angezeigt. Ziffern und Minuten kann man ständig dazu- und wieder wegschalten.

2. Uhr stellen

Die Uhr soll nach einer Zeitangabe gestellt werden. Diese ist wählbar

in Worten: volle Stunden

 5-Minuten-Schritte norddeutsch: Viertel nach drei

 5-Minuten-Schritte süddeutsch: viertel vier

digital: für Zeiten von 00 bis 12 Uhr

 für Zeiten von 12 bis 24 Uhr

 für Zeiten von 00 bis 24 Uhr

Der kleine Zeiger lässt sich separat vor und zurück bewegen. Der roße Zeiger bleibt dabei in Ruhe. Beim Bewegen des großen Zeigers bewegt sich der kleine entsprechend mit. Zum Bewegen der Zeiger dienen Steuerknöpfe, auf Wunsch auch Tastatureingaben.

Bei richtiger Lösung gibt es den ok-Haken, die Bezifferung, die Minuteneinteilung und die Möglichkeit, sich eine neue Aufgabe stellen zu lassen.

Bei falscher Lösung wird die momentan falsch eingestellte Zeit digital angezeigt.

3. Uhr ablesen

Die Zeitangabe ist wählbar wie beim Stellen der Uhr.

Das Ablesen der Uhr in Worten setzt Lesefertigkeit voraus, da die anzugebenden Zeiten in einer bzw. zwei Auswahlboxen anzuklicken sind.

Gleichwertige Zeitangaben sind zugelassen (zehn nach halb fünf = zwanzig vor fünf).

Bei der digitalen Form wird jeweils genannt, ob es sich um eine Zeit vor oder nach 12 Uhr handelt. Zum Eingeben der Uhrzeit können die Ziffern über die Tastatur eingegeben oder wie beim Taschenrechner angeklickt werden. Korrekturen sind ständig möglich.

Außerdem gibt es hierbei eine Reihe von Hilfen:

- bei Zeiten vor 10 Uhr wird eine Null automatisch vorangestellt
- bei Zeiten nach 12 Uhr ist für die 1. Ziffer der Stundeneingabe nur 1 oder 2 möglich
- bei Zeiten nach 19 Uhr ist für die 2. Ziffer der Stundeneingabe nur 0 ... 3 möglich
- als 1. Ziffer der Minuteneingabe ist nur 0 ... 5 möglich.

Bei richtiger Lösung gibt es den ok-Haken, die Bezifferung, die Minuteneinteilung und die Möglichkeit, sich eine neue Aufgabe stellen zu lassen.

Bei falscher Lösung wird zum Ausbessern aufgefordert, die Minuteneinteilung angezeigt und die Löschtaste aktiviert. Die letzte Ziffer der Minuteneingabe lässt sich ohne Löschung überschreiben, - das ist angenehm, wenn die Minuteneinteilung nicht eingeschaltet wurde.

4. kurze Zeiten schätzen

Mit ‚kurzen Zeiten‘ sind Zeitspannen von 1 bis 20 Sekunden gemeint. Die Uhr wird zur Stoppuhr mit fest eingestellter 10er-Bezifferung und Sekundeneinteilung. Der Sekundenzeiger steht auf Null.

Man kann wählen, ob man die zu stoppenden Zeiten selbst auswählen oder sich vom Computer vorgeben lassen möchte. In der 3. Übungsform ist die Zeit anzugeben, welche zwischen dem selbst gegebenen Start und dem PC-generierten Stopp vergangen ist.

Alle Übungen laufen auf ein möglichst sekundengenaueres Zählen hinaus, welches man z.B. gern anwendet, um die Entfernung vom Blitzeinschlag zum eigenen Standort zu bestimmen.

Während die zu stoppende Zeit läuft, ist der Sekundenzeiger zugedeckt. Er wird danach wieder sichtbar und zeigt die geforderte Zeit an. Ein zweiter Sekundenzeiger zeigt - etwas dicker, kürzer und gefärbt - die geschätzte Zeit. Daraus kann man ersehen, ob man zu schnell oder zu langsam gezählt hat.

Trifft man die Zeit genau, erfolgt ein Super-Lob, bei geringer Abweichung ein ‚ok‘ und bei größerer Ungenauigkeit die Aufforderung, tüchtig zu üben. In jedem Falle kann man sich eine neue - in der ersten Übungsform ggf. nochmals die gleiche – Aufgabe stellen lassen.

Installation:

Starten Sie die Archivdatei ‘Uhr.exe‘.

Wählen Sie, wohin entpackt werden soll.

Starten Sie - von dem Ort, auf den entpackt wurde - ‘setup.exe‘.

Die Nutzungsbedingungen müssen akzeptiert werden.

Starten Sie ‘Uhr‘ durch Klick auf das neue Uhr-Icon.