

## *Toporama Nederland Thuisversie*

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave .....	1
Inleiding .....	2
Systeemvereisten.....	2
Het programma .....	3
Starten .....	3
Het namenscherm.....	3
Het kaartkeuze scherm.....	3
Het menuscherm.....	4
Andere kaart .....	5
Ander niveau.....	5
Andere naam .....	5
Opzoeken : aanwijzen .....	5
Opzoeken: lijst.....	6
Opzoeken: typen .....	6
Oefenen: aanwijzen.....	7
Oefenen: lijst.....	7
Oefenen: typen .....	7
Toets: aanwijzen.....	8
Toets: lijst.....	8
Toets: typen .....	8
Vliegende schotel .....	8
Topscorelijst.....	8
Terug naar hoofdmenu.....	9
Schuifkaart.....	9
De namen wijzigen. ....	9
Resultaten bekijken .....	9

### Adres

OWG-Bureau BV  
Postbus 1206  
6040 KE ROERMOND (NL)

Fax : +31(0)475 - 333 866  
Servicedesk : +31(0)475 - 355 850

### Bereikbaar

Maandag, donderdag, vrijdag: 08.30 – 13.00 uur  
Dinsdag: 08.30 – 12.00 uur  
Woensdag: 13.30 – 16.30 uur

E-mail: [helpdesk@bureau.owg.nl](mailto:helpdesk@bureau.owg.nl)  
E-mail: [bureau@owg.nl](mailto:bureau@owg.nl)  
Bezoek ook [www.owg.nl](http://www.owg.nl) en [www.owgthuis.nl](http://www.owgthuis.nl)

### **Inleiding**

Met de *Toporama*-reeks kan er echt topografie worden geoefend met behulp van fraaie grafische kaarten op het scherm. Het is verkrijgbaar in de onderdelen *Nederland en Europa*. Ter ontspanning is het topografiespel *Vliegende schotel* toegevoegd, dat punten en tijd noteert.

### **Systeemvereisten**

- PC-AT Pentium II of hoger
- Vaste schijf
- VGA-beeldscherm
- Muis
- Printer

## Het programma

### **Starten**

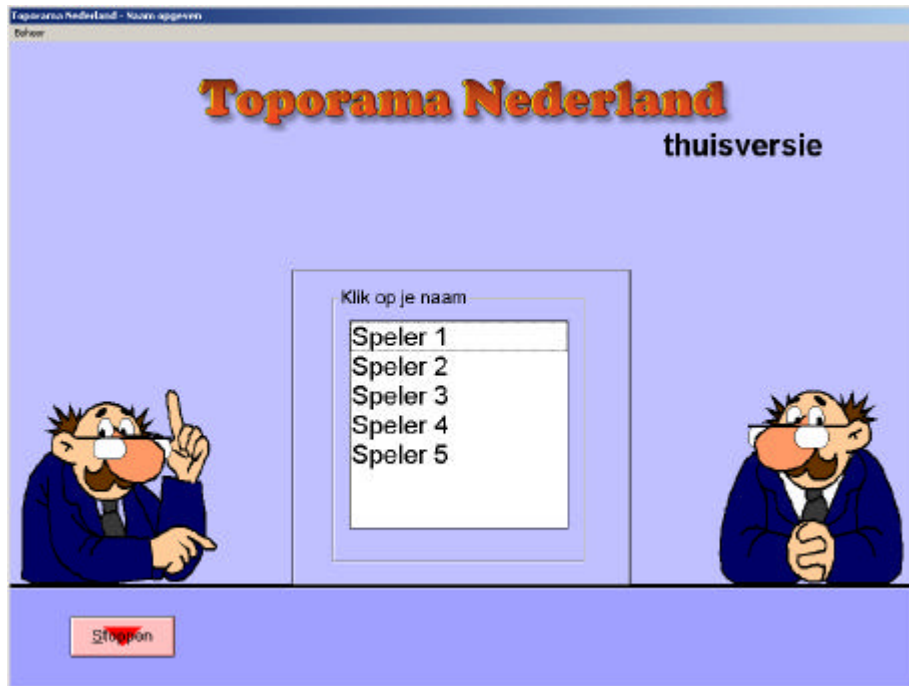
Klik op het icoon: **Toporama Nederland**

Klik in het introductiescherm op vak **Starten**.

### **Het namenscherm**

De namen van vijf kinderen worden getoond. Klik op een van die namen.

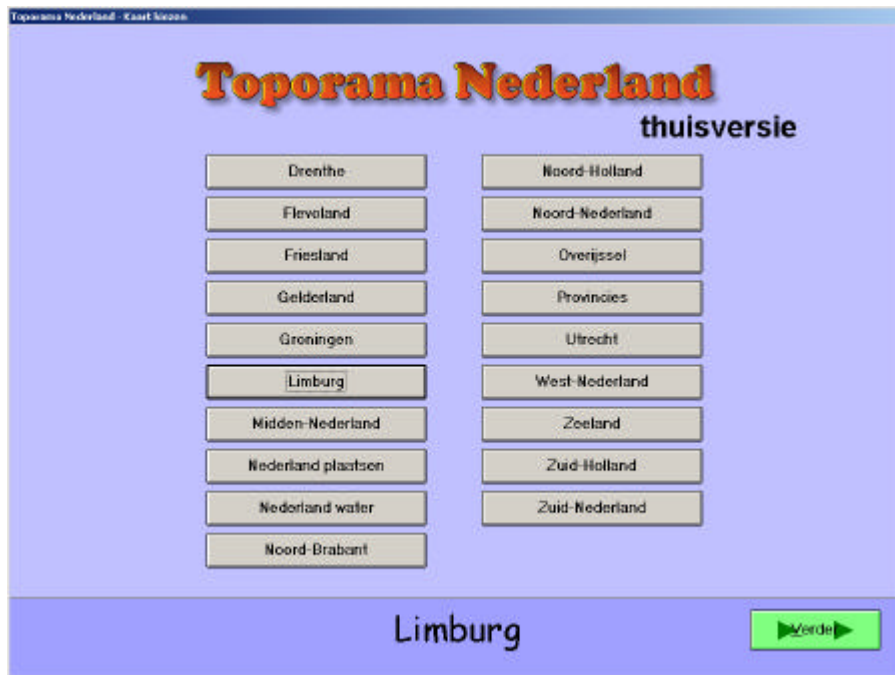
In het menu **Beheer** kunt u deze vijf namen wijzigen en kunt u een overzicht krijgen van de resultaten (zie pagina 9).



Klik vervolgens op de knop **Verder** om naar het volgende scherm te gaan.

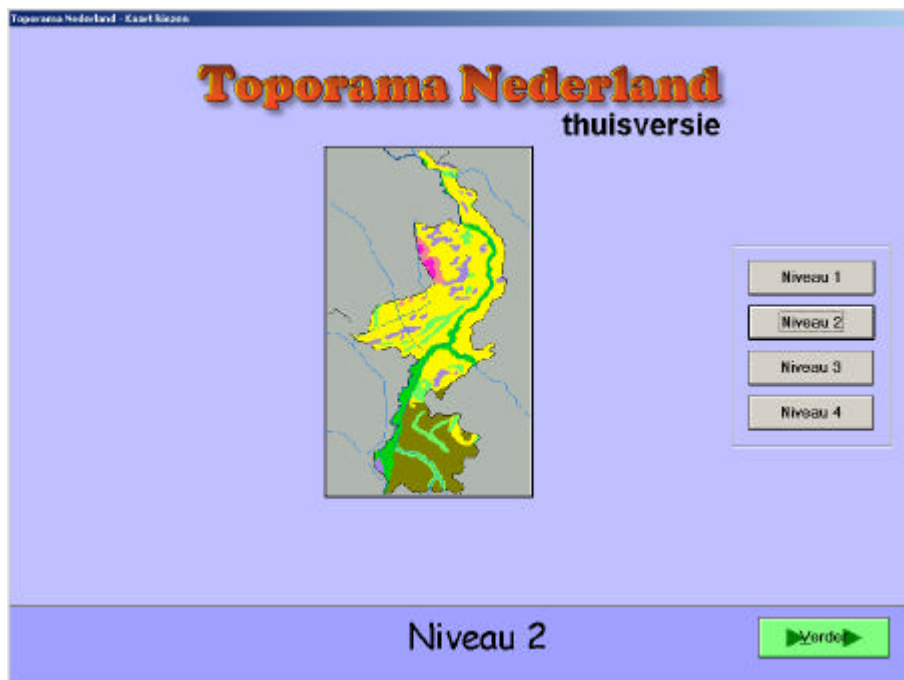
### **Het kaartkeuze scherm.**

Hier kan een keuze gemaakt worden uit een van de kaarten. Klik op de groene knop **Verder** om naar het niveauscherm te gaan



**Het niveauscherm**

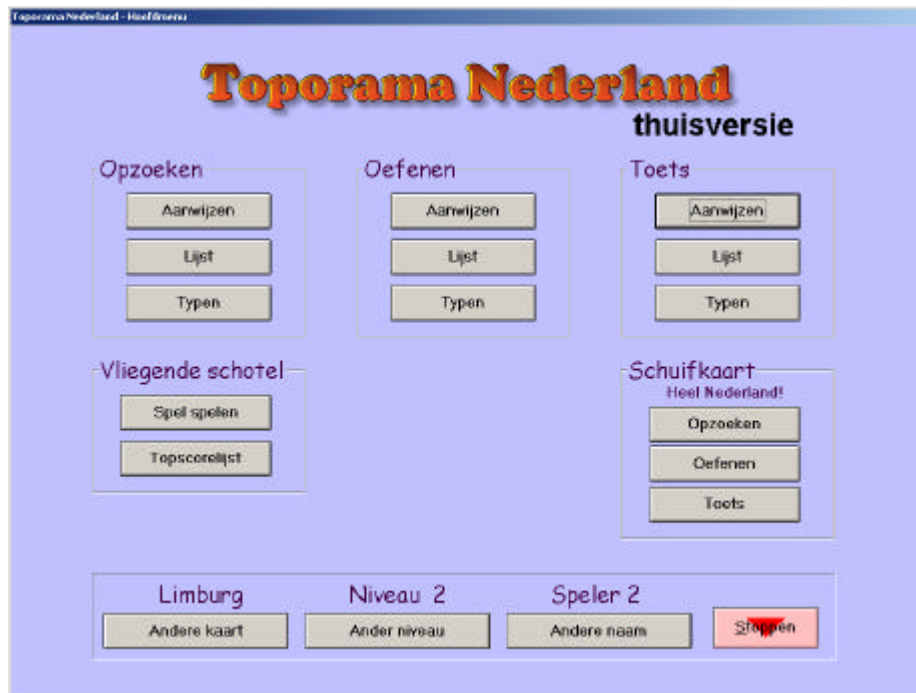
Selecteer een van de vier niveaus.



Klik op de groene knop **Verder** om naar het menuscherm te gaan.

**Het menuscherm.**

In het menu kan gekozen worden uit de volgende onderdelen:



**Andere kaart**

Geeft de mogelijkheid een andere kaart te selecteren in het kaartkeuze scherm.

**Ander niveau**

Geeft de mogelijkheid een ander niveau te kiezen in het niveauscherm.

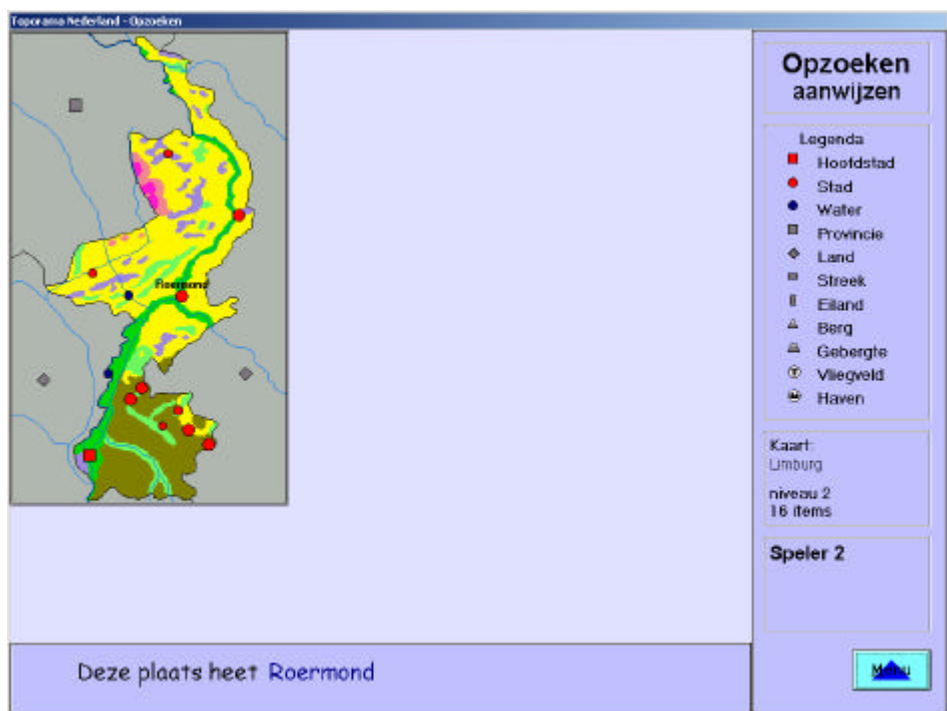
**Andere naam**

Geeft de mogelijkheid een andere naam of groep te kiezen in het namenscherm

**Opzoeken : aanwijzen**

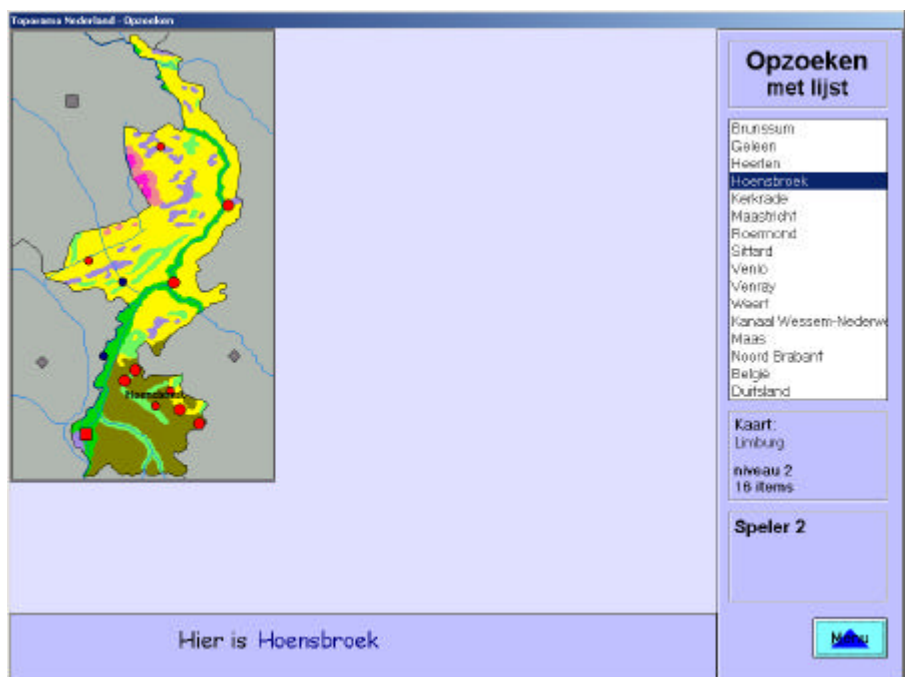
Klik op een van de symbolen die op de kaart staan.

De naam ervan wordt dan onder de kaart getoond en op de kaart bij het aangeklikte symbool. Er kan daarna direct een ander symbool worden aangewezen. Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.



**Opzoeken: lijst**

Alle namen van symbolen die op de kaart staan, staan in een keuzelijst rechts op het scherm. Wanneer er meer namen zijn dan in de keuzelijst passen, dient er “gescrolld” te worden. De namen staan in alfabetische volgorde. Bovenaan de plaatsen, daarna de wateren, dan de streken, eilanden, provincies en landen en tenslotte de bergen. Wanneer in de keuzelijst op een naam wordt geklikt, wordt de naam bij het betreffende symbool op de kaart getoond en gaat het betreffende symbool knipperen. Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.

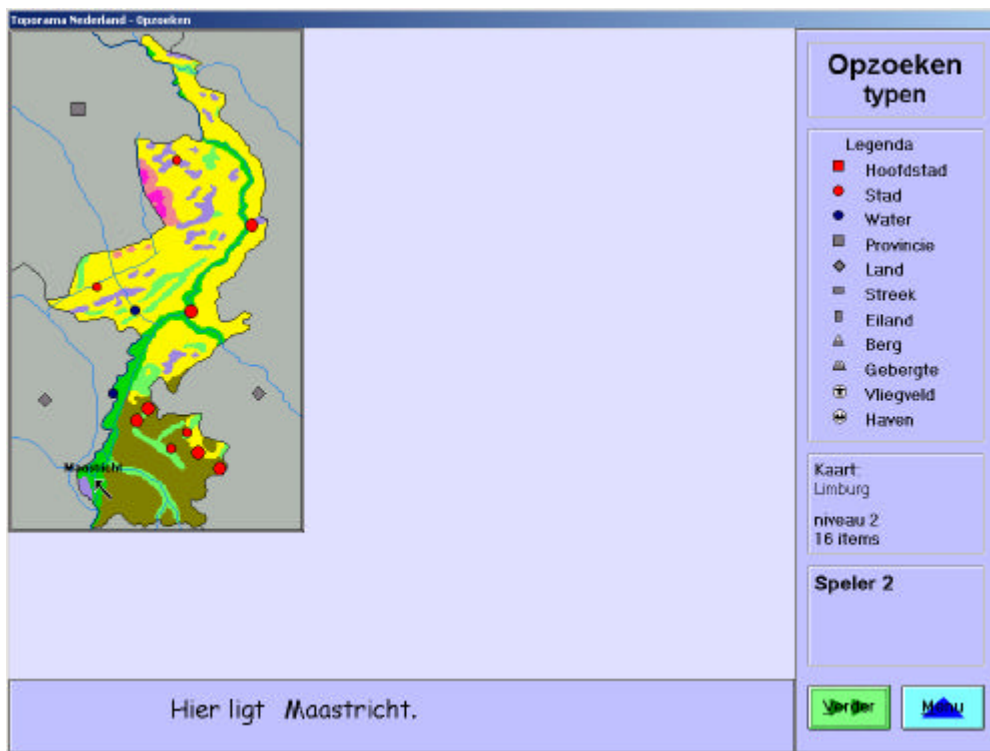


**Opzoeken: typen**

Typ de naam van één van de symbolen die op de kaart staan gevolgd door Enter. Dan gaat het betreffende symbool knipperen. Er wordt niet gelet op het verschil in gebruik van

hoofdletters en kleine letters. Klik hierna op de knop 'Verder' (of druk nogmaals op de Entertoets) om verder te gaan. Foutief getypte namen worden herkend indien 75% van de letters overeenkomt. De correcte naam wordt getoond ter controle in een messagebox. Als antwoord dient de leerling op de knop Ja of Nee te klikken. Wordt er een andere naam getypt dan van een symbool op de kaart, dan volgt de melding: *Staat niet op deze kaart!* Klik daarna op OK.

Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.



### **Oefenen: aanwijzen**

Er wordt gevraagd de plaatsen die op de kaart staan aangegeven aan te klikken. Wordt een verkeerd symbool aangewezen, dan wordt de naam van dat symbool even getoond. Na twee verkeerde keuzes wordt de juiste plaats getoond. Klik dan op de knop 'Verder' voor vervolg. Wanneer alle symbolen zijn geweest of op **Menu** is geklikt, verschijnt het menu.

### **Oefenen: lijst**

Een van de symbolen op de kaart begint te knipperen. De naam ervan moet worden aangeklikt in de keuzelijst die rechts op het scherm staat. Wanneer tot twee keer toe of een verkeerde naam is geklikt, wordt de juiste naam even onder de kaart getoond. Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.

### **Oefenen: typen**

Een van de symbolen op de kaart begint te knipperen. De naam ervan moet worden getypt, gevolgd door <Enter>. Er wordt niet gelet op het verschil in gebruik van hoofdletters en kleine letters. Foutief getypte namen worden herkend, indien 75% van de letters overeenkomt. Ter controle wordt de juiste naam (of namen) getoond in een messagebox. Als antwoord dient de leerling een van de knoppen Ja of Nee te klikken. Wanneer tot twee keer toe een foutieve naam is getypt, wordt de juiste naam even getoond. Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.

### **Toets: aanwijzen**

Om de beurt wordt gevraagd de plaatsen die op de kaart staan aangegeven aan te wijzen (aanwijzen + druk muisknop); hierna de volgende enz. Pas wanneer alle symbolen zijn geweest of op **Menu** is geklikt, wordt het resultaat getoond. Daarnaast wordt de vraag gesteld of je de fouten wilt zien. Zo ja, dan worden deze een voor een getoond.

### **Toets: lijst**

Om de beurt knippert één van de plaatsen die op de kaart staan. Klik op de bijhorende naam in de keuzelijst rechts op het scherm. Pas wanneer alle symbolen zijn geweest of op **Menu** is geklikt, wordt het resultaat getoond. Daarnaast wordt de vraag gesteld of je de fouten wilt zien. Zo ja, dan worden deze een voor een getoond.

### **Toets: typen**

Een symbool gaat knipperen. De naam ervan moet worden getypt, gevolgd door <Enter>. Er wordt niet gelet op het verschil in gebruik van hoofdletters en kleine letters. Foutief getypte namen worden herkend indien 75 % van de letters overeenkomt. Wanneer alle symbolen zijn geweest (of als er op **Menu** wordt geklikt) wordt het resultaat getoond. Daarnaast wordt de vraag gesteld of je de fouten wilt zien. Zo ja, dan worden ze een voor een getoond.

### **Vliegende schotel**

Klik eerst op de knop **Spel spelen**. Klik vervolgens op **Start**. Er moet met een vliegende schotel zo snel mogelijk over de aangegeven plaats worden gevlogen. Als de vliegende schotel boven de goede plaats vliegt wordt de betreffende naam in de kaart getoond. Voor elke plaats is er een score van 10 punten. Zijn alle plaatsen geweest, dan krijgt men een bonus van 20 punten, waarna de plaatsen in een andere volgorde nogmaals komen. Na drie minuten of wanneer op de knop **Menu** is geklikt, is het spel afgelopen. Hierna wordt de topscorelijst getoond. Indien de score zo hoog is, dat er een plaats in de eregalerij verdiend is, wordt deze automatisch ingevoegd.

### **Topscorelijst**

De namen van de 20 hoogst scorende leerlingen worden afgebeeld. De lijst kan worden afgedrukt en blijft bewaard tot hij wordt gewist.



Score	Naam	Kaart	Niveau	Datum
0840	Speler 2	Limburg	2	30 jul 2003

### **Terug naar hoofdmenu**

Door te klikken op de knop **Menu** kom je weer terug in het hoofdmenu.

### **Schuifkaart**

Een extra optie is het om te werken met een schuifkaart. Dit is een hele grote kaart van heel Nederland die zo groot is dat die niet binnen het scherm past.

De kaart kan in allerlei richtingen met de linkermuisknop ingedrukt worden verschoven, waardoor andere delen van de kaart zichtbaar worden. Er zijn bij deze grote kaart de oefeningen: Opzoeken, oefenen en toets. De werkwijze is dezelfde als bij de gewone kaarten.

### **De namen wijzigen.**

In het namenscherf kunt u door in het menu **Beheer** te klikken op **Namen** de vijf standaard namen die het programma gebruikt naar eigen inzicht wijzigen.



De veranderde namen worden alleen bewaard indien u via de knop **Menu** naar het namenscherf terug gaat. Klikt u op de knop **Stop**, dan worden de standaardnamen **niet** veranderd.

### **Resultaten bekijken**

Via het namenscherf en het menu **Beheer** komt u in het resultatenscherf. In het resultatenscherf krijgt u een overzicht van de resultaten van de onderdelen Oefenen en Toets



The screenshot shows a web application window titled "Toporama Nederland - Resultaten". The main heading is "Toporama Nederland" in green, with "thuisversie" in black below it. The sub-heading is "Resultaten" in black. Below the heading is a table with the following data:

Datum	Naam	Oefening	Kaart	Niveau	Opdr.	Goed	Fout	Tijd
30-07-2003	Spieler 2	Toets 1	Limburg	2	16	16	0	1:00

Below the table is a large empty rectangular area. At the bottom of the window, there is a green "Afdruk" button with a printer icon, two empty text input fields, and a blue "Menu" button with a house icon.

U kunt deze lijst op verschillende manieren sorteren door op een van de kopjes te klikken. U kunt de gesorteerde lijst afdrukken door op de knop **Afdruk** te klikken. Wanneer u een of meer regels heeft geselecteerd, kunt u de geselecteerde regels wissen door op de knop **Wissen** te klikken en dit daarna nog eens te bevestigen.