

Click'n'Speak

Manual

© 00-01 by M. Albertin & T. Fitzi

Inhaltsverzeichnis

1	Programmstart.....	2
1.1	<i>Benutzerwahl (pink).....</i>	<i>2</i>
2	Satzgenerierung	2
2.1	<i>Arbeitsbereich</i>	<i>2</i>
2.2	<i>Funktionsblock</i>	<i>3</i>
2.3	<i>Autosatz- & Ausgabe-Bereich</i>	<i>3</i>
3	Korrektur-Funktionen	4
3.1	<i>Funktionsblock</i>	<i>4</i>
4	Weitere Funktionen	4
4.1	<i>Emotions/Quicksätze (blau).....</i>	<i>4</i>
4.2	<i>Funktionsblock</i>	<i>5</i>
5	Editor	5
5.1	<i>Menü "Ansicht".....</i>	<i>5</i>
5.2	<i>Menü "Editor"</i>	<i>5</i>
5.3	<i>Register "Wortelemente"</i>	<i>5</i>
5.4	<i>Register "Kategorie".....</i>	<i>7</i>
5.5	<i>Register "Emotionsbuttons"</i>	<i>7</i>
5.6	<i>Register "Funktionsbuttons"</i>	<i>7</i>
5.7	<i>Register "Benutzerdaten"</i>	<i>8</i>

1 Programmstart

1.1 Benutzerwahl (pink)



Sind mehrere Benutzer auf dem verwendeten System eingerichtet, erscheint beim Programmstart ein Dialog, in welchem zu jedem gefundenen Benutzer ein Button (Schaltfläche) mit zugehöriger Benutzergrafik angezeigt wird. Wählen Sie hier den gewünschten Benutzer aus.

2 Satzgenerierung

2.1 Arbeitsbereich



Der Arbeitsbereich umfasst die grösste Fläche auf dem Bildschirm. Innerhalb dieser Fläche wird eine Wortkategorie (thematisch zusammengefasste Wortelemente) angezeigt. Ist die Fläche nicht ausreichend, kann mittels Hilfsbuttons zwischen den Seiten hin und her geblättert werden.

2.1.1 Startseite (grün)



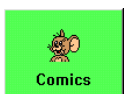
Mit diesem immer sichtbaren Button ist es möglich, auf die Startseite zurückzukehren und somit direkt in die oberste Kategorie zu springen.

2.1.2 letzte Kategorie (grün)



Für eine einfache Navigation innerhalb der Kategorien, ist es hiermit möglich, in die zuletzt gewählte Kategorie zurück zu gehen.

2.1.3 Kategorie (grün)



Jedes Wortelement muss in einer Kategorie platziert sein. Die Kategorien sind hierarchisch verschachtelt. Mit diesen Buttons lässt sich ein Sprung in eine andere Kategorie erreichen.

2.1.4 Wortelement (rot)



Mit diesen Elementen lassen sich Sätze bilden. Dazu muss nur jedes Element in der richtigen Reihenfolge angewählt werden. Ist das gewählte Element ein Verb, wird es aufgrund der gewählten Zeitform und dem zuletzt verwendeten Personalpronomen richtig konjugiert eingesetzt.

2.2 Funktionsblock



Der Funktionsblock enthält viele verschiedene Funktionen, wobei die hier beschriebenen Funktionen im Editor auch geringfügig verändert werden können.

2.2.1 Personalpronomen (gold)



Diese Buttons helfen grammatikalisch korrekte Sätze zu bilden. Dazu wählt der Benutzer einer der angezeigten Personalpronomen

2.2.2 Zeitformen (braun)



Aufgrund der eingestellten Zeitform und dem zuvor gewählten Personalpronomen wird das nächste Verb automatisch richtig konjugiert.

2.2.3 Verben (braun)



Obwohl die Verben innerhalb der verschiedenen Kategorien platziert sind, ist es möglich, einen kompletten Verbenauszug zu erhalten. Dies geschieht mittels dem Verben-Button. Nach der Wahl des Verbs kann mit erneutem Drücken des Verben-Buttons oder mittels "letzte Kategorie" wieder in den zuvor aktiven Zustand zurückgekehrt werden.

2.3 Autosatz- & Ausgabe-Bereich



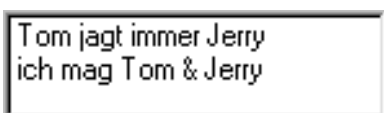
In diesem Bereich sind Hilfsmittel zur Satzgenerierung und zur Audioausgabe zu finden.

2.3.1 Textzeile (grau)



In dieser Zeile werden die Wortelemente in der gewählten Reihenfolge gesammelt. Diese Zeile kann mit den Korrektur-Funktionen modifiziert werden.

2.3.2 Autosatz-Liste (weiss)



Jeder mit dem Programm gesprochene Satz wird gespeichert. Bei jedem neu gewählten Wortelement werden automatisch alle bereits in der Textzeile stehenden Elemente mit den gespeicherten Sätzen verglichen. Als Resultat erscheinen in der Liste die am ehesten zutreffenden Sätze. Bei geschickter Wortelement-Wahl kann somit schnell ein bereits gesprochener Satz reaktiviert werden.

2.3.3 Autosatz: nach oben / nach unten (gold)



Mit den Pfeiltasten kann ein Satz aus der Autosatz-Liste ausgewählt werden. Jetzt ist nicht mehr der Satz in der Textzeile, sondern der markierte Satz gültig. Die Wahl wird bei einer Änderung in der Textzeile automatisch zurückgesetzt. Mit dem "nach oben"-Button wieder in die Textzeile zurückgekehrt werden.

2.3.4 Satz sprechen (gold)



Hiermit wird der gewählte Satz über die Soundkarte ausgegeben. Mit dieser Aktion wird der Vorgang des Satzgenerierens abgeschlossen und das Textfeld gelöscht. Das Programm ist bereit für einen neuen Satz.

3 Korrektur-Funktionen

3.1 Funktionsblock



Dieser Block enthält auch Funktionen, um den gerade generierten Satz zu manipulieren.

3.1.1 Wort löschen (pink)



Diese Funktion löscht aus der Textzeile das letzte Wort.

3.1.2 Satz löschen (pink)



Damit lässt sich der gesamte zu sprechende Satz aus der Textzeile löschen. Nach dem Sprechen eines Satzes wird diese Funktion automatisch ausgelöst.

4 Weitere Funktionen

4.1 Emotions/Quicksätze (blau)



Mit Hilfe dieser Buttons kann der Benutzer Emotionen oder ganze Sätze ohne Umwege aussprechen, sofern diese in der Datenbank als solche eingegeben wurden. Dabei wird der aktuelle Satz in der Textzeile weder beeinflusst noch eine Autosatz-Liste aufgebaut.

4.2 Funktionsblock

4.2.1 Tastatur (pink)



Mit diesem Button lässt sich eine Tastaturnachbildung einblenden. Damit kann der Benutzer ein Wort bilden, welches nicht im Wörterbuch erfasst ist.

4.2.2 Sätze (pink)



Wollen Sie direkt einen Überblick über alle gespeicherten Sätze bekommen oder einen Satz ohne Auswahl eines Worthelements aussprechen? Hiermit können Sie die komplette Autosatz-Liste anzeigen lassen.

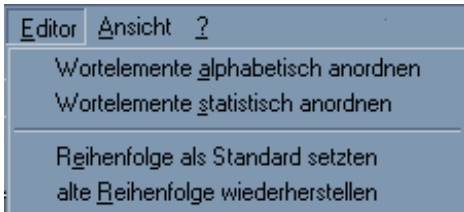
5 Editor

5.1 Menü "Ansicht"



Im Menü "Ansicht" kann mittels dem Punkt "Editor" in den Bearbeitungsmodus oder zurück in den Arbeitsmodus gewechselt werden. Für den Editormodus ist ein Passwort erforderlich, um unbeabsichtigtes oder unerlaubtes Ändern der Daten zu verhindern.

5.2 Menü "Editor"



Befinden Sie sich im Editormodus und haben das Register "Worthelemente" geöffnet, können sie die Reihenfolge der Worthelemente der aktuellen Kategorie automatisch verändern. So können Sie die gesamte Liste in alphabetischer Reihenfolge sortieren lassen

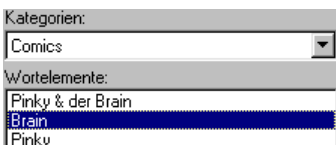
oder eine Sortierung basierend auf der Häufigkeit der verwendeten Elemente durchführen. Haben Sie eine optimale Sortierung gefunden, können Sie diese als Standard abspeichern und bei Bedarf wieder abrufen.

5.3 Register "Worthelemente"



Für benutzerspezifische Anpassungen können innerhalb dieses Registers bestehende Worthelemente verändert oder neue erstellt werden.

5.3.1 Kategorie / Worthelemente



In der Liste sind alle vorhandenen Kategorien aufgeführt. Mit der Wahl einer Kategorie werden alle darin vorhandenen Worthelemente in der Worthelement-Liste angezeigt.

5.3.2 Elementart

Elementart:	Wort
-------------	------

Die Elementart bestimmt die Erscheinung und Funktion des in der Worтеlement-Liste gewählten Elements. Es stehen die folgenden Arten zur Verfügung:

5.3.2.1 Wort

Anzeigetext:	Calvin & Hobbes
Wort:	Calvin & Hobbes
Phonetisch:	kalwin änd hops

Mit dieser Art können Nomen, Namen oder sonstige Wörter realisiert werden. Im "Anzeigetext" erfolgt die Button-Beschriftung, das Feld "Wort" definiert wie das Wort in der Textzeile erscheint und das Feld "Phonetisch" kann optional für eine optimierte Sprachausgabe verwendet werden.

5.3.2.2 Verb

Grundform:	drehen
Phonetisch:	drehen
Gegenwart:	
Ich:	drehe


Das aufwendigste Element ist das Verb. Damit das Verb in Abhängigkeit vom Personalpronomen und von der Zeitform richtig dargestellt werden kann, müssen alle Felder korrekt ausgefüllt werden. Dabei steht die "Grundform" für den angezeigten Text auf dem Button und der optionale "Phonetische"-Text für die Aussprache der Grundform. Die restlichen Felder sind für die angeschriebenen Personalpronomen in der bezeichneten Zeitform ausgelegt. Hierbei gibt es keine phonetische Alternative.

5.3.2.3 Link

Anzeigetext:	Spiele
Kategorie:	Spiele

Um eine einfachere Navigation durch die Kategorien zu ermöglichen, kann innerhalb einer Kategorie ein Link auf eine andere Kategorie erstellt werden. Im "Anzeigetext" erfolgt die Buttonbeschriftung und in der Liste "Kategorie" wird das Ziel bestimmt.

5.3.3 Vorschau / Bild wählen

Vorschau:	
Bild wählen	Tastatur

Wie sich das Worтеlement präsentiert, kann man in der Vorschau kontrollieren. Für eine grafischorientierte Arbeitsweise kann mit dem Button "Bild wählen" jedes Worтеlement mit einem Bild versehen werden.

5.3.4 Neues Worтеlement

neues Worтеlement

Mit diesem Button lässt sich in der aktuellen Kategorie ein neues Worтеlement erzeugen. Welche Art erstellt werden soll, kann anschliessend unter Elementart bestimmt werden.

5.3.5 Worтеlement löschen

Worтеlement löschen

Das aktuell gewählte Worтеlement wird gelöscht.

5.4 Register "Kategorie"

Wortelemente | Kategorie | Emotionsbuttons | Funktionsbuttons | Benutzerdaten

Hier bestimmen Sie das Grundgerüst der Wortelementordnung.

5.4.1 Neue Kategorie

neue Kategorie

Mit dieser Funktion erstellen Sie eine neue Kategorie, die Sie anschliessend mit einem Namen versehen können.

5.4.2 Kategorie löschen

Kategorie löschen

Ist eine Kategorie überflüssig, kann sie hiermit gelöscht werden. Bedingung dafür ist jedoch, dass keine Wortelemente mehr darin enthalten sind.

5.4.3 Name übernehmen

Name:
Lebensmittel
Name übernehmen

Möchten Sie einer Kategorie einen neuen Namen geben, ändern Sie den Namen im Textfeld und bestätigen sie mit "Name übernehmen".

5.5 Register "Emotionsbuttons"

Wortelemente | Kategorie | Emotionsbuttons | Funktionsbuttons | Benutzerdaten

Emotionsbuttons sind vergleichbar mit einem Wortelement der Art "Wort". Dazu bestimmen Sie den Anzeigetext, den phonetischen Sprachausgabertext und das dazu passende Bild.

5.5.1 Neue Emotion

neue Emotion

Mit diesem Button lässt sich eine neue Emotion erstellen. Bei steigender Zahl von Emotionsbuttons wird die Breite der Buttons automatisch angepasst, damit alle gleichzeitig angezeigt werden können.

5.5.2 Emotion löschen

Emotion löschen

Die aktuell gewählte Emotion wird gelöscht und die restlichen Buttons neu über die Bildschirmbreite verteilt.

5.6 Register "Funktionsbuttons"

Wortelemente | Kategorie | Emotionsbuttons | Funktionsbuttons | Benutzerdaten

Dieses Register bietet Ihnen die Möglichkeit, die Funktionsbuttons anzupassen. Dabei können sie den Anzeigetext, die Grafik und bei den Personalpronomen auch das Pronomen selbst ändern. Die eigentliche Funktion wie zum Beispiel das Konjugieren in der entsprechenden Personalform bleibt jedoch unverändert. Welche Funktion der gewählte Button erfüllt, kann im Feld "Funktionsbeschreibung" nachgelesen werden.

5.7 Register "Benutzerdaten"



In diesem Register bestimmen Sie die benutzerspezifischen Eigenheiten des Anwenders.

5.7.1 Name / Vorname

In diesen Feldern können Sie den Vor- und Nachnamen des Benutzers eingeben. Diese Daten werden in der Titelzeile der Anwendung angezeigt und identifizieren den aktuellen Benutzer.

5.7.2 Buttongrösse

Mit den beiden Schiebereglern können Sie die Buttonanzahl in der horizontalen und vertikalen Richtung bestimmen, worauf die Buttons automatisch in der Grösse angepasst werden. Für motorisch weniger begabte Anwender ist eine geringe Anzahl an Buttons empfehlenswert. Enthält eine Kategorie mehr Wortelemente als auf dem Bildschirm Platz finden, wird automatisch am Ende ein Funktionselement zum Weiterblättern eingefügt.

5.7.3 Passwort

Hier können Sie den Editiermodus mit einem neuen Passwort schützen. Dabei ist ein Passwort von mindestens einem Zeichen erforderlich, um ein unabsichtliches oder unbefugtes Ändern der Daten zu verhindern.

5.7.4 Sprachparameter

Sind Sie mit der Geschwindigkeit der Sprachausgabe oder der Tonlage nicht zufrieden? Mit diesen Schiebereglern können Sie die Werte nach Ihren Wünschen anpassen.

Manual-Version 1.1

Copyright (c) 2001 by Michael R. Albertin