

Brugervejledning Flexspil

Intro:

Når man f.eks. skal ud at køre og især køre langt, er det småt med tålmodigheden hos mindreårige børn og hvad gør man så.

Man kan f.eks. starte et spil som både involverer MOBILEN, flere personer og samtidig foregår ved f.eks. at kigge ud ad vinduerne, så man også får oplevet noget, plus at man ikke keder sig.

Til dette, kan App'en FlexSpil bruges og som vejledningen herunder forklarer, hvorledes App'en fungerer og benyttes.

Samtidig er der mulighed for at spille flere spil. Går man ind på '**FLERE SPIL**' får man vist yderligere 6 spil, nemlig: 'KRYDS & BOLLE', 'MINIGOLF', 'FODBOLD', 'TENNIS HOCKEY', 'BOWLING' og 'ALIEN'.

Så der er til flere timers fornøjelse for børnene og måske også deres forældre. (Se videre i brugervejledningen for vejledning til ovennævnte spil).

FlexSpil:

Når man taster på 'FlexSpil' ikonet, kommer man ind på det første billede benævnt 'FlexSpil'.

Det er på dette billede at hele spillet foregår. Alle felter til indtastning er tomme (første gang spillet skal startes), så først skal de oprettes.

Det første man gør, er at udfylde felterne under 'MÅLE TEKST' med det man ønsker at måle på. Det kunne være 'BIL' i det første felt og 'FARVE' i det andet felt (nedenunder) og lade det blive ved det. Derefter gå til felterne under 'TEKST' og taste bilmærke (f.eks. Audi) og under dette, taste bilens farve (f.eks. Rød) og derefter er man klar til at spille (forlades spillet nu, er alt opdateret og klar til at spille senere og der kan udfyldes 3 rækker felter i alt). Når man har indtastet dette, trykkes på 'GEM TEKST' tasten og alt er gemt.

Man kan også taste Audi i feltet 'MÅLE TEKST' og Rød i feltet 'TEKST'.

Der er mange muligheder for indtastning her, man skal bare være sikker på at det der står kan *måles* og at dem der spiller har tastet det samme.

For at starte spillet skal man i feltet '1-20 min' taste varigheden af spillet i hele minutter (tallet **SKAL** ligge mellem 1 og 20 (f.eks. 10)) og derefter trykke på det grønne felt 'S T A R T'.

T' og spillet er i gang (felterne 'AKTUEL TID' og 'SLUT KL.', er nu aktiveret og vises automatisk).

Nu kan der, hver gang man får øje på den pågældende bil, trykkes på feltet 'TÆL' (hånd med tommelfinger opad) og i feltet 'OPTALT' kan man se hvor mange gange man har trykket 'TÆL'.

Når tiden er gået (f.eks. 10 minutter), spilles der en melodi og spillet stopper med at optælle og man kan nu straks se, hvem der har set flest Røde Audi'er, i feltet 'OPTALT'.

Vinderen trykker derefter på 'Tryk Vundet' og taberen på 'Tryk Tabt'.

Hvis nogen skulle ønske at udvide med foto's, kan man aftale dette som dokumentation for antallet (**HUSK** at kontrollere om App'en har adgang til både **KAMERA** og **LAGER** (det gøres i mobilen under 'Indstillinger under App's')), som sker ved at taste et 'X' i et felt på billede 3 (det billede der evt. skal kode til, for at komme ind på (hvis koden er sat op)).

Når man så går tilbage på billede 1, vises yderligere tre felter, nemlig **forrige foto**, **næste foto**, samt **slet alle fotos**.

Når der så trykkes på feltet 'TÆL FOTO' kan der tages et billede ligeså mange gange som man trykker på knappen (hånd m/tommelfingeren opad).

Herved kan en evt. 'dommer' se om man har set det antal der står forinden under 'OPTALT'.

Der er indlagt fejlkoder således at man ikke burde kunne lave noget forkert.

Den der har vundet, kan så f.eks. få en præmie eller man kan spille 5-SPIL og så se hvem der har vundet.

Ønsker man at starte helt forfra eller begynde på et nyt spil, kan 'ADMINISTRATOREN' (den der har adgangskoden, hvis den er sat) nulstille felterne 'Ialt Vundet' og 'Ialt Tabt', hvorefter de er klar til et nyt spil (f.eks. blomster, dyr eller træer, hvis man er ude og gå en tur).

Adgangskoden er fra start blank, men når man taster på den lille 'BÆVER' nederst til højre i billedet, kommer man ind på et nyt billede benævnt 'PERSON-DATA'.

På dette billede kan 'PassWord' oprettes ved at angive en firecifret talkode i henholdsvis 'Tast Nyt PassWord' og 'Tast Nyt PassWord igen'.

Er koden i de to felter ens, så opdateres feltet 'PassWord' med adgangskoden ved at trykke på 'GEM' og denne adgangskode kan benyttes fremover, i feltet 'Tast PassWord' på billedet 'FlexSpil', indtil den ændres (samme måde).

Ligeledes kan man oprette et kaldenavn ud for feltet 'Tast Kaldenavn' (så spilleren kan identificeres).

Det er også her, at der kan tastes et 'X' hvis der skal tages fotos.

Ligeledes kan der tastes et 'X' hvis der skal være mundtlig tilkendegivelse af vundet/tabt.

Når man trykker på pilen (øverst til venstre) eller på tilbagetasten på mobiltelefonen, kommer man tilbage til billedet 'FlexSpil'.

Går alt galt kan man, ved at holde knappen 'Tryk Tabt' (på FlexSpil) nede i flere sekunder, 0-stille/blanke bla. PassWord, Klokken, Slut tid, m.m.

På skærmen 'PERSON-DATA' er der 'knapper' til at 0-stille/blanke 'Total Vundet/Tabt', blanke 'KaldeNavn+Xer' og 'Måletekster+Tekster'.

Til slut skal vi sige at mobiltelefonen skal være indstillet til DANSK under Indstillinger/Tilgængelighed/Tekst til Tale/Google Oplæsningsmas/Sprog/Dansk, samt Kamera/Lager skal have adgang til opdatering under App's + mere.

FLEXSPIL har yderlige 6 spil til rådighed som kan ses herunder:

1. KRYDS & BOLLE

Dette er det velkendte spil hvor du spiller imod din computer.

Når du er inde på spillet, kan det spilles med det samme og har du 3 felter på lige linje har du vundet og computeren tabt.

Har computeren 3 felter på lige linje har den vundet og du har tabt. Kan der ikke trækkes en streg på lige linje mellem nogen af felterne er spillet uafgjort.

Du skal blot trykke med fingeren på et felt og der sættes et tegn, som for dig er et Kryds og for computeren en Bolle.

Når spillet er omme tæller spillet automatisk op til vundet og tabt i felterne forneden på skærmen.

Ønsker du at starte et nyt spil, trykker du på 'NULSTIL' og alle felter blankes og du er klar til at spille igen.

Nederst på skærmen findes et felt som 0-stiller indholdet i **Vundet** og **Tabt**.

Held og lykke med spillet.

2. MINIGOLF

Her spiller du minigolf mod dig selv.

Når du er inde på **MINIGOLF** spillet, kan du vælge at sætte tiden (mellem 60 og 300 sek.) eller bare trykke '**START**' (udfylder du feltet forkert eller slet ikke, sættes tiden default til 60 sek.).

Når du har trykket '**START**', slås golfbolden ved at sætte fingeren på bolden og stryge med fingeren mod hullet i den bedste vinkel. Får du bolden i hul eller hvis den ikke kommer i hul og bare stopper, trykker du på '**NUSTIL GOLFBOLD**' og bolden bliver '**RESET**', så du kan starte igen.

Når tiden er omme, stoppes spillet (hvis man vil spille igen, så sæt tiden som beskrevet ovenfor) og pointene gemmes (man får 1 point hver gang man får bolden i hul).

Vinder du MINIGOLF 10 gange får du 1 point i HØJ SCORE og har du 10 point i HØJ SCORE får du 1 point i MEGA SCORE. Skulle du være så heldig at få 10 point i MEGA SCORE er du CHAMPION (hvilket bliver vist på skærmen, samtidig med at det felt du kom fra sættes til 0).

Ønsker du at slette noget eller alt, kan det gøres ved at trykke på felterne næstnederst på skærmen.

Ønsker du at se/vise om du er CHAMPION eller ønsker du at slette dette, kan du trykke på felterne nederst på skærmen.

3. **FODBOLD**

Her spiller du for at få bolden til at ramme en af de to mål, mens de er grønne, hvilket giver et point for et hit.

Rammer du målene mens de er røde, trækkes et point.

Hastigheden hvormed målene skifter mellem rød og grøn, bestemmes af hvilket felt du trykker på (Grøn=Langsom, Gul=Middel, Rød=Hurtig).

(Default er hastigheden sat til Langsom)

Sæt derefter Tiden (mellem 60 og 300 sekunder), så spillet stoppes når du når det antal sekunder du har sat varigheden til.

(Default er tiden sat til 60 sek.)

Tryk nu på '**START**' og spillet er i gang
(du skal vippe med skærmen, for at få bolden til at ramme et grønt mål).

Når bolden stopper, kan du begynde på et nyt spil (sæt tiden igen og tryk '**START**') eller hvis alt kokser så tryk på '**NULSTIL**' og alle felter (ikke de gemte) renses og du kan begynde et nyt spil (taster du forkert er der lagt fejltjekster ind).

Der holdes automatisk styr på pointene og spillet er slut når tiden er gået.

Der er flere kategorier nemlig; først skal du samle 10 point, når du dette, får du et point i kategorien HØJ SCORE, når du 10 point her, får du yderligere et point i kategorien MEGA SCORE og når du 10 point her får du titlen '**CHAMPION**', som vil blive vist på skærmen (pointene bliver vist på skærmen og nulstilles hver gang du når en ny kategori).

Det lyder let, men er i virkeligheden utrolig svært at blive tildelt denne titel.

Du kan slette HØJ SCORE, MEGA SCORE og CHAMPION ved at trykke på knappen nederst på skærmen (men du behøver ikke at slette disse tre felter).

4. TENNIS HOCKEY

Her spiller du mod computeren.

Først sættes spillet op til om du er en mand eller kvinde af hensyn til hvor mange sæt du skal spille i alt. Dette tal bruges også til at finde vinderen af spillet.

For at spille **TENNIS HOCKEY** trykker du på *START PARTI* for at begynde.

Du vinder et parti hvis bolden kommer forbi modstanderen uden at han rører den, ligesom modstanderen vinder et parti hvis bolden kommer forbi dig uden at du rører den (den vil give en lyd og stå stille på baglinjen).

For at starte spillet igen trykker du på *START PARTI* og spillet startes igen.

Når du får 6 point i *SET*, har du vundet *SETTET* og får modstanderen 6 point i *SET*, har han vundet.

For at spille skal du skal sætte fingeren på den nederste spiller og føre den vandret over skærmen for at opfange bolden hvor den øverste spiller styres af computeren (Husk at i **TENNIS HOCKEY** bruges banderne også til at få bolden i spil igen).

På **SCORETAVLEN** kan du se pointene, som styres helt automatisk.

Har du vundet 6 **PARTI**'er, har du vundet 1. **SET** så du kan starte på det næste **SET**. du skal spille 2 (3) hvis du er en kvinde og 3 (5) hvis du er en mand.

Hvis du vil slette og begynde et '**NYT GAME**' eller vil du slette '**ALT**' er der mulighed for dette nederst på skærmen.

Vinder du et fuldt spil kommer der en **LYKØNSKNING** frem som tæller hvor mange spil du har vundet og som kan blive stående på skærmen (eller blive stående indtil du sletter den).

5. '**BOWLING**'

Her spiller du bowling som du kender det.

For at spille **BOWLING** sætter du en finger på bowlingkuglen og fører den mod keglerne og slipper.

Du har 2 forsøg til at vælte alle keglerne og du får point for hver kegle du vælter.

Der spilles 12 serier á 2 spil eller til du når 240 point som er maksimumpoint du kan opnå.

For at starte spillet igen, trykker du på '**RESET SPIL**' og du kan spille igen.

Sidder kuglen fast trykkes på '**START SPIL**' og kuglen/keglerne er nulstillet.

Du har også mulighed for at genoptage spillet når du forlader det, men skulle du ønske at fjerne alt, både det du ser på skærmen og det gemte, trykker du på '**SLET ALT**' og kuglen/keglerne er klar til at spille, når du har trykket på '**START SPIL**'.

6. '**ALIEN**'

Her spiller du for at ramme en *ALIEN*.

For at spille *ALIEN*, som bevæger sig i forskellige niveauer over skærmen, sætter du en finger på *KAPTAJNEN* (Mesteren) og fører ham hen under *ALIEN* og slipper, hvorved en kugle sendes afsted mod *ALIEN*.

Rammer kuglen *ALIEN* er den udslettet og der kommer en ny *ALIEN*. Du får point hver gang du rammer en *ALIEN*.

Du spiller til 5 *LEVELS*, hvorefter du får en overraskelse på skærmen. Ved hvert Level skift øges hastigheden på *ALIEN* indtil den når maksimum ved Level 4.

Alle point gemmes og får du problemer, trykker du på '**RESET SPIL**'.

Score (Point), samt Level Score står øverst på skærmen og der skiftes farve ved hvert level-skift. Her står også '**RESET SPIL**' knappen der kan trykkes på hvis noget går galt. Det er kun *Scoren* der 0-stilles ved at trykke på *RESET SPIL*, *Level Scoren* bliver stående.

Hvis du ønsker alt indhold slettet, inklusiv det gemte (hvilket også indbefatter overraskelsen), slettes det ved at trykke på '**SLET ALT**', som står nederst på skærmen.

Efter at du har trykket på SLET ALT, skal du trykke på '**RESET SPIL**' og du er klar til at spille *ALIEN* igen.

Om App'en og *NEMITA*

App'en FlexSpil er udviklet til børn i alderen ca. 5 til 10 år og stammer fra det gamle spil, hvor man talte biler af en bestemt art, som man skulle holde styr på.

Den kan dog bruges til at spille alt muligt (f.eks. hvor mange firkløvere man har set på skovturen, m.m.), her sætter kun fantasien grænser. Trykker du på '**FLERE SPIL**' er der yderligere 6 spil udviklet til mindreårige, som de kan have fornøjelse af når de f.eks. skulle kede sig, hvor end de måtte befinde sig.

App'en er udviklet til Android 4.3 og nyere, med 4,7" skærm eller større. App'en fungerer muligvis på andre enheder og med en mindre skærmstørrelse.

Udviklet af: NEMITA/PS, Herning/DK til Android.

E-mail: nemitaps@outlook.com

App Navn: FlexSpil

Versions Navn: FLEXSPIL20

©Copyright: NEMITA/PS, 2018 Herning DK

Ansvarsfraskrivelse:

DENNE SOFTWARE LEVERES 'SOM BESET'

UDVIKLEREN ER IKKE ANSVARLIG FOR DIREKTE, INDIREKTE ELLER TILFÆLDIG BRUG AF APP'EN ELLER FØLGESKADER OG ANDRE HELBREDSMÆSSIGE FØLGER DER EVT. MÅTTE OPSTÅ.

APP'EN 'FlexSpil' ER UDELUKKENDE BASERET PÅ BRUGERENS EGET ANSVAR.

Alle rettigheder forbeholdes