

## 5. OPTIONEN IN DER PROFESSIONAL-VERSION:

### 5.1. Spiel-Einstellungen

#### Lektionen ändern



Dieser Option ist ein eigenes Kapitel gewidmet.  
Siehe Kapitel 7: *Lektionen ändern*.



#### Lektionen zusammenstellen

Hier erstellen Sie neue Bibliotheken, indem Sie Lektionen aus bestehenden Bibliotheken kopieren.

Auf der linken Hälfte laden Sie zu erst bis zu drei verschiedene Quell-Bibliotheken. Auf der rechten Hälfte wird die aktuelle Bibliothek als Ziel-Bibliothek dargestellt. Wählen Sie eine bestimmte Lektion aus der Quell-Bibliothek. Danach bestimmen Sie auf der rechten Hälfte eine Position in der Ziel-Bibliothek. Anschließend klicken Sie auf den schwarzen Pfeil der Quell-Bibliothek. Die gewählte Lektion wird nun auf die Position kopiert, die Sie in der Ziel-Bibliothek ausgewählt haben. Die Lektion, das vorher auf dieser Position war, wird gelöscht.

#### **Einfügen** (leerer Eintrag)

Wählen Sie in der Ziel-Bibliothek eine bestimmte Lektion aus und klicken Sie danach auf "Einfügen". Nun wird direkt vor der ausgewählten Lektion eine Position frei. Alle Lektionen hinter der freien Position rutschen um eine Stelle nach hinten. Dadurch geht die letzte Lektion verloren. Auf diese freie Position können Sie nun wieder eine Lektion aus einer Quell-Bibliothek kopieren (wie oben beschrieben).

#### **Lektion löschen**

Wählen Sie in der Ziel-Bibliothek eine bestimmte Lektion aus und klicken Sie danach auf "Lektion löschen". Die ausgewählte Lektion wird gelöscht. Alle nachfolgenden Lektionen rutschen um eine Stelle nach vorn.

Erst beim Anklicken des "Übernehmen"-Button, wird die neue Zusammenstellung gültig. Die Highscore-Einträge werden zurück gesetzt. Sie sollten nicht vergessen, die neue Bibliothek sofort unter einem neuen Namen abzuspeichern.

## 5.2. Programm-Einstellungen

### Profile

Einstellungen, Spiele und Fensteranordnung können in der Profi-Version in einem "Profil" zusammengefasst werden. So können mehrere Lehrer an der selben Schule den Score-Trainer individuell konfigurieren ohne den anderen Kollegen die Einstellungen zu zerstören. Rufen Sie beim Start einfach wieder Ihr Profil auf.

Beim Anlegen eines neuen Profils geben Sie einen Namen ein und klicken auf "speichern". Sämtliche Einstellungen werden im aktuellen Zustand unter diesem Namen gesichert. Um das Profil später zu ändern, speichern Sie es einfach unter dem gleichen Namen erneut ab.

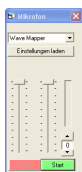


### Programm-Einstellungen ändern

Diese Option ist ebenfalls ein eigenes Kapitel gewidmet.

Siehe Kapitel 7: *Programm-Einstellungen: ändern*.

### Mikrofon



Sie können Töne anstatt mit einem Midi-Keyboard, der Computer-Tastatur oder einem Bildschirminstrument einzugeben, auch singen oder mit einem anderen Instrument einspielen. Die Eingaben werden dabei genauso vom Programm verarbeitet.

Hierfür muss natürlich ein Mikrofon funktionsfähig angeschlossen sein. Wie Sie an Ihren Computer ein Mikrofon anschließen und benutzen, entnehmen Sie bitte Ihrer Windows-Dokumentation.

## Lizenz ändern

Verwenden Sie diese Funktion nur, wenn Sie wirklich eine neue Lizenznummer eingeben wollen! Sinnloses Experimentieren kann an dieser Stelle zur Unbrauchbarkeit des Programms führen.

Um eben erwähntes Risiko zu minimieren, wird zunächst der vierte Block Ihrer aktuellen Lizenznummer abgefragt. Es erscheint ein Eingabedialog mit Ihren Namens- und Adressdaten. Außerdem ist Ihre bisherige Lizenznummer dargestellt. Darunter können Sie die neue Lizenznummer blockweise eingeben. Groß- und Kleinschreibung müssen Sie nicht beachten; am Ende jedes Blocks springt der Cursor automatisch zum nächsten Eingabeblock.



## Urkunde wählen

Aus einer Liste vorkonfigurierter Urkunden-Entwürfen lässt sich hier die passendste Variante wählen. In dem gewählten Layout wird am Ende der gewonnenen Prüfungsspiele die Urkunde ausgedruckt.

## Urkunden ändern

### Sicherheitskopie wird angelegt

Vor dem Ändern der Urkunde wird automatisch eine Kopie der Originalurkunde URKUNDE.TXT unter dem Namen URKUNDE.BAC angelegt. Durch Umbenennen dieser Kopie in URKUNDE.TXT können Sie jederzeit wieder zum ursprünglichen Zustand zurückkehren. Das Ändern der Urkunde erfordert einiges Programmiergeschick, da mit einer Macro-Sprache gearbeitet werden muß. Lesen Sie diese Anleitung sorgfältig, bevor sie sich an das Ändern der Urkunde wagen.

### Aufbau einer URKUNDE.TXT-Datei

URKUNDE.TXT steuert die automatische Urkundenerstellung von midimaster scoretrainer. Sie arbeitet nach einer Macro-Sprache wie man sie von Serienbriefen kennt. URKUNDE.TXT wird am besten mit einem reinen ASCII-Editor wie dem NOTEPAD in Windows-Zubehör oder natürlich mit dem programmeeigenen Editor, der nach dem Drücken des „Urkunde ändern“-Buttons erscheint, geändert. (Alternativ können Sie auch eine völlig

neue Text-Datei im Verzeichnis „Urkunden“ anlegen und bearbeiten. Diese erscheint dann unter dem Namen, der mit dem Steuerwort URKUNDENNAME festgelegt wird, in der Auswahlliste. Vor einem Probedruck muss diese Urkunde jedes Mal mit „Weiter“ im „Urkunde ändern“-Dialog übernommen werden.)

Jede Zeile wird später als ein Befehl interpretiert und abgearbeitet. Falsche Zeilen führen zu falschen Ausgaben und möglicherweise zum Absturz des Programms. In einer Zeile steht immer 1 Steuerwort, mehr oder weniger viele Parameter, und bei Texten auch Platzhalter. Achten sie bei den Zahlen immer auf die notwendige Anzahl von Stellen, so muss etwa 0 oft als 000 geschrieben werden.

### Steuerworte am Anfang der Zeile

Derzeit gibt es 4 Steuerworte: R-BOX, RBILD, RTEXT und VTEXT. Steuerworte sind immer 5 Zeichen lang und groß geschrieben. Sie stehen immer am Anfang einer Zeile, gefolgt von einem Doppelpunkt und ohne Leerzeichen sofort der erste Parameter. Das R im Steuerwort bestimmt, dass der Befehl schon beim Formular-Ausdruck abgearbeitet wird. Das V bestimmt, dass der Befehl beim Inhalt-Ausdruck arbeitet. Theoretisch dürfen beliebig viele Zeilen zur Erstellung einer Urkunde geschrieben werden, doch dauert dadurch der Ausdruck immer länger. Pro Bild rechnen sie mit 10 Sekunden, pro Box mit 1 Sekunde, pro Text mit 3 Sekunden, bis das Papier den Drucker verlässt.

Kommentarzeilen können Sie jederzeit einfügen. Sie beginnen mit einem Hochstrich <->-Zeichen (über dem <#>).

```
'zwei bilder ---
RBILD:140,080,test1.bmp
RBILD:160,220,test2.bmp
'
'-----
' rahmen um die ganze urkunde
R-BOX:000,000,200,280,5,000000
R-BOX:000,000,195,275,1,000000
R-BOX:000,000,190,270,5,000000
'-----
'große feste Texte
RTEXT:000,040,080,000000,Urkunde
RTEXT:000,180,080,000000,Notenquiz
RTEXT:000,210,016,000000,bestanden.
'-----
' variable Texte
VTEXT:000,150,40,000000,<NAME>
VTEXT:000,180,16,000000,hat am <DATE> erfolgreich ein"
'dieser ist in rot:
VTEXT:000,220,60,0000FF,Stufe <GAME>
VTEXT:000,260,16,000000,in der Zeit von <TIME> sec
VTEXT:000,280,16,000000,<TOWN>, den <DATE>      <MAST>
'
'-----
```

**Größenangaben und Zahlen**

Die X- und Y-Koordinaten geben, die Start-Position, Breite und Höhe einer Aktion in Millimetern an. Achten Sie bei den Koordinaten selbst darauf, dass Sie innerhalb Ihres Druckbereiches liegen. Eine 0 als X-Koordinate zentriert die Aktion waagrecht auf dem Papier, eine 0 als Y-Koordinate zentriert die Aktion senkrecht.

RTEXT 000,200,80,000000,"Hubert" zentriert "Hubert" zwischen linken und rechten Papierrand

RTEXT 000,000,80,000000,"Hubert" zentriert "Hubert" zusätzlich zwischen oben und unten

Die Farben werden als 6-stelliger Hex-Code eingegeben und reichen daher von

schwarz: 00 00 00 bis weiß FF FF FF

(z.B. blau: FF0000, grün: 00FF00, rot: 0000FF, grau: 808080)

Die Schriftgröße entspricht den üblichen Punkt-Angaben, wie Sie sie aus Textprogrammen kennen.

**RBILD:125,060,test1.bmp**

Druckt Bilder auf die Urkunde. Die BMP-Dateien müssen in den Ordner "MIDIMAST" kopiert werden. Die Bilder können sich gegenseitig überdecken, die Reihenfolge in der URKUNDE.TXT legt die Überdeckung fest. Die Farbe weiß gilt dabei immer als durchsichtig. Bilder liegen immer unter dem Text. Die Koordinaten gehen von der linken oberen Ecke des Blattes aus. In dem Beispiel wird also eine Datei "TEST1.BMP" 125mm von links und 60mm von oben beginnend gedruckt. Die Zentrierung ist ebenfalls möglich. Achten Sie darauf, dass die Koordinaten immer 3-stellig eingegeben werden müssen. z.B. RBILD:000,000,test1.bmp

Es werden nur Bild bis zu einer Größe von 480x300 Pixel korrekt wiedergegeben.

**R-BOX:000,000,180,270,5,000000**

Druckt Rechtecke als Rahmenelemente. Die ersten beiden Koordinaten sind der Startpunkt der linken oberen Ecke der Box. Wollen Sie gleich links oben mit der Box beginnen schreiben Sie aber R-BOX:001,001,....., da Null-Koordinaten wieder zu einer Zentrierung führen. Der dritte Parameter ist die Breite, der vierte die Höhe der Box in Millimeter. Der 5.Parameter ist immer 1-stellig also 0-9 und regelt die Linienstärke der Box, wobei der Wert 0 eine ein Pixel dicke Linie zeichnet. Der 6.Parameter ist die Farbe als Hexadezimal-Code.

R-BOX: x , y , breit , hoch , dick , farbe

**FONT: Arial**

Alle RTEXT und VTEXT Zeilen geben Texte aus. Wenn vorher keine FONT-Anweisung stand wird als Zeichensatz immer "Times New Roman" verwendet. Sie können jedoch den Zeichensatz durch das Einfügen einer FONT-Zeile bestimmen. Ab dieser Zeile verwenden alle nachfolgenden RTEXT und VTEXT-Zeilen diesen Zeichensatz. Der Zeichensatz kann beliebig oft gewechselt werden.

**RTEXT:000,030,80,000000,Urkunde****VTEXT:000,140,40,0000FF,hat am <DATE> erfolgreich**

Setzt den Text auf die Urkunde. Die ersten beiden Parameter sind die Startpunkte des Textes gerechnet von der linken oberen Papierecke. Eine Zentrierung ist möglich. Der dritte Parameter steuert die Textgröße in Punkt, erlaubt sind Werte von 08 bis 99. Der vierte Parameter ist die Textfarbe in Hexcode. Der eigentliche Text beginnt ohne Anführungszeichen nach dem Komma, und darf alle Zeichen (auch Kommas) enthalten. VTEXT kann zudem auch noch <Platzhalter> enthalten. Ein Platzhalter beginnt < und endet > mit den größer/kleiner-Zeichen neben dem "Y" und ist immer 4 Buchstaben lang. An seiner Stelle wird später ein variabler Text aus dem aktuellen Spielverlauf eingesetzt, die Länge des Textes kann also variieren. In einer Zeile dürfen mehrere Platzhalter stehen, durch lange Einfügungen wird kein Text überschrieben, sondern nach hinten verschoben. Beispiel: VTEXT:000,100,20,000000,bestätigt Herr <MAST> seinem Schüler <NAME> das Spiel...

wird zu "bestätigt Herr Oberlehrer Fritz Superschlauberger seinem Schüler Fritz Tastenrüpel das Spiel...."

*Liste der derzeit möglichen Platzhalter:*

<NAME> setzt an dieser Stelle den Spielernamen ein

<DATE> setzt an dieser Stelle das aktuelle Datum ein

<GTYP> setzt an dieser Stelle den Typ des Spieles ein

<GAME> setzt an dieser Stelle den Schwierigkeitsgrad des Spieles als Zahl (1-20) ein

<GTXT> setzt an dieser Stelle den Schwierigkeitsgrad des Spieles als Text ein

<TIME> setzt an dieser Stelle den Zeitverbrauch des Spieles als Zahl ein. (z.B. "83")

<IF01>/<IF02> Fallunterscheidung, ob <TIME>-Ergebnis Sekunden (<IF01>) oder Punkte (<IF02>) wiedergibt. Das Ergebnis ist abhängig von dem Typ des Spiels. Nur eines der beiden kann zutreffen.

<TOWN> setzt an dieser Stelle den Sitz der Musikschule (aus der Lizenz) ein

<MAST> setzt an dieser Stelle den Lehrernamen ein

<HIGH> setzt an dieser Stelle die Position des Spielers in der Highscoreliste ein. (z.B. "2")

<HIG1> setzt an dieser Stelle den Namen des Highscore-Besten mit Zeit dieser Spielstufe ein. z.B. "Rudi Musikus.....62"

<**HIG2**> setzt an dieser Stelle den Namen des Highscore-Zweiten mit Zeit dieser Spielstufe ein

<**HIG3**> setzt an dieser Stelle den Namen des Highscore-Dritten mit Zeit dieser Spielstufe ein

<**ALLH**> setzt eine Zeile mit allen Highscore-Ergebnissen des Schülers ein.

#### *Ein Tipp zum Schluss*

Studieren Sie zunächst die bestehende URKUNDE.TXT, bzw. die Texte im Urkunden-Verzeichnis und kontrollieren Sie nach ersten kleinen Änderungen die Wirkung durch einen Probe-Ausdruck. Auf der Homepage finden Sie ebenfalls verschiedene Urkunden-Vorlagen.

### **Password ändern**

Um den Schüler auch unbeaufsichtigt mit dem Programm arbeiten lassen zu können, kann Score-Trainer mit einer Kennwortsperrung das System vor allen nicht das Programm betreffenden Eingaben abschotten (s.a. Menü-Leiste sperren). Hier können Sie das Passwort vergeben. Mit einer leeren Eingabe wird der Passwortschutz aufgehoben.

### **Translation**

Dieser Eintrag ist für die Benutzung des Programms unbedeutend. Er dient ausschließlich der Anpassung der Software an Fremdsprachen. Wenn Sie das Programm in eine weitere Fremdsprache übersetzen möchten, wenden Sie sich an die Hotline.

## **5.3. Internet**

Von hier kommen Sie schnell auf dieses Programm betreffende Webseiten im Internet.

**Homepage:** [www.midimaster.de](http://www.midimaster.de)

Führt zur Startseite der Midimaster-Homepage.

**Updateseite:** [www.midimaster.de](http://www.midimaster.de)

Hier kommen Sie direkt auf die Seite, von der Sie Updates herunterladen können.

### **Problembericht senden**

Öffnet Ihr Mailprogramm mit einer bereits vorformatierten Mail. Setzen Sie mit einem Mausklick den Eingabefokus in den Textbereich und fügen Sie dort den Inhalt des Windows-Klembretts ein (Bearbeiten -> Einfügen oder Strg + V). Dadurch wird ein vollständiges Protokoll der aktuellen Sitzung eingefügt. Absenden nicht vergessen!

## 5.4. Manipulation

### Lehrernamen

Sie können bis zu 5 verschiedene Lehrernamen einfügen. Beim Ausdrucken einer Urkunde kann dann ein bestimmter Lehrername ausgewählt werden. Dieser erscheint auf der Urkunde der Schüler.

### Schülerdaten

Hier können Sie die Highscore-Daten einzelner Schüler verändern, einen Tippfehler bei einem Schülernamen korrigieren oder einen Schüler komplett aus der Datenbank löschen. Im Anzeigefeld werden immer die Schülerdaten der aktuell geladenen Bibliothek angezeigt. Wenn Sie eine bestimmte Highscore-Liste verändern möchten, müssen Sie erst die dazu gehörende Bibliothek laden. Jede Zeile entspricht 1 Datensatz. Zuerst kommt der Schülername, dann das Indexfeld und ein Datumsfeld, die Sie beide nicht ändern können, anschließend die Ergebnisse der 20 geladenen Lektionen. Änderungen am Namen betreffen alle Bibliotheken gleichzeitig. Änderungen an den Ergebnissen betreffen nur die aktuelle Bibliothek. **ACHTUNG:** Änderungen werden sofort abgespeichert. Rufen Sie diesen Menüpunkt also nur auf, wenn Änderungen dringend nötig sind.

### Änderungen am Namen

Wenn Sie in ein Namenfeld klicken, können Sie den Namen ändern. Nach einer Änderung des 1. Buchstaben bleibt der Datensatz zunächst in dieser Zeile. Bei späteren Aktionen wird der Datensatz wieder korrekt sortiert. Geben Sie einen leeren Namen ein, so wird der Datensatz gelöscht.

### Löschung von Datensätzen

Geben Sie bei der Namensänderung einen leeren Namen ein, so wird der Datensatz gelöscht. Damit andere Bibliotheken nicht durcheinandergeraten wird der Datensatz nicht wirklich entfernt, sondern nur der Name in "xxx" umbenannt. Er erscheint später in keiner Liste.

### Ergebnis-Feld

Leere Ergebnisfelder bedeuten, dass der Schüler diese Lektion noch nicht geschafft hat. Wenn Sie den Wert eines Feldes mit Inhalt auf 0 setzen, wird das Feld wieder leer. Die Zahlen in den Feldern entsprechen der Zeit in Sekunden oder den Punkten, mit der ein Schüler eine Lektion geschafft hat. Geben sie also für "2 Minuten" nur "120" ein, ohne "min" oder "sec" und ohne Anführungszeichen.

## 5.5. Weitere Menüpunkte

### Formular drucken

Es wird nur der Teil der Urkunde gedruckt, der immer unverändert bleibt, also der Rahmen, die Bilder und Überschriften. Durch diese Option wird der Druckvorgang im Spiel stark beschleunigt. Sie können das "Formular" schon zu einem früheren Zeitpunkt



ausdrucken und während des Spieles nur noch den "Inhalt" einfügen lassen oder die Seite mit dem "Formular" einfach kopieren.

Man muss einen Schülernamen auswählen, damit man den OK-Button anklicken kann. Die Daten des gewählten Schülers werden aber trotzdem nicht auf dem Formular erscheinen.

### **Lehrerdiskette erstellen**

Ein Musiklehrer kann seinen Schülern Bibliotheken auf Diskette mitgeben. Zusätzlich lässt sich die Schüler-Version des Score-Trainer ferngesteuert anpassen. So wird etwa das benötigte Bildschirm-Gerät auch gleich aufgerufen, ohne dass sich der Schüler mit den Programm-Einstellungen beschäftigen muss. Sie haben sogar die Möglichkeit Ihr Firmenlogo auf dem Schüler-Rechner beim Programmstart anzuzeigen.

Das sollten Sie bereits vorher vorbereitet haben:

- erstellen Sie neue Bibliotheken mit individuellen Schwierigkeitsgraden und speichern Sie die in den Midimaster-Ordner
- tragen Sie bis zu 5 Lehrernamen ein
- passen Sie die Urkundenvorlage an Ihre Musikschule an und legen Sie sie als URKUNDE.TXT im Midimaster-Ordner ab.
- erstellen Sie mit einem Malprogramm ein Bild Ihres Schul-Logos und legen Sie es unter LOGO.BMP im Midimaster-Ordner ab.

Das müssen Sie unmittelbar vor dem Erstellen vorbereiten:

Viele Einstellungen erscheinen am Schülerrechner so, wie sie am Lehrerrechner vorgewählt sind. Eventuell müssen Sie also am Lehrerrechner folgende Schritte durchführen:

- laden Sie bis zu 4 Bibliotheken nacheinander, so dass sie in der Liste unter dem Menüpunkt "Datei" erscheinen.
- die zuletzt geladene Bibliothek wird beim Schüler die Startup-Bibliothek werden
- spielen Sie 1x um 1 von 5 Lehrernamen festzulegen.  
Bestimmen Sie folgende Programm-Einstellungen:  
Notennamen-Darstellung (deutsch - international - italienisch)  
Oktaven-Darstellung (Striche oder Zahlen)  
Urkunde drucken möglich/ nicht möglich
- Bildschirm-Instrument wählen (Klavier, Gitarre, ...)
- Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A und klicken Sie dann den Menüpunkt "Lehrerdiskette erstellen" an.

Das geschieht beim Erstellen:

4 Bibliotheken werden nun auf die Diskette geschrieben, URKUNDE.TXT und ein eventuell vorhandenes LOGO.BMP werden auf die Diskette kopiert. Einige Programm-Einstellungen werden so auf die Diskette geschrieben, wie sie aktuell auf Ihrem Rechner eingestellt sind. Die Diskette geben Sie den Schülern mit. Die Schüler klicken nur 1x auf "Lehrerdiskette laden", dabei werden die Daten in den Score-Trainer übernommen. Die Diskette wird anschließend nicht mehr benötigt und kann an den Lehrer zurückgegeben werden.

Wenn keine Diskette im Laufwerk eingelegt ist, werden die betreffenden Dateien in ein Verzeichnis namens „Export“ innerhalb des *Score-Trainer*-Verzeichnisses geschrieben.

Von hieraus können die Daten beliebig weiterverarbeitet, z.B. auf CD gebrannt werden. Auf dem Schülerrechner werden die Daten nur gefunden, wenn sie sich auf einer Diskette oder CD-ROM befinden.



### **Midi-Pause**

Wenn Sie auf dem Keyboard auch "ganz normal" Lieder spielen wollen ohne jedes Mal die Midi-Kabel zu entfernen, können Sie die Fernsteuerung unterbrechen.

Wenn Sie die Pause aktiviert haben, wird die Midi-Fernsteuerung-Box grau, und ab jetzt wird das Spiel nicht mehr vom Keyboard aus gestartet. Wenn Sie die Fernsteuerung wieder aktivieren wollen, klicken Sie wieder auf <Pause>. Die Box wird wieder farbig.



### **Menüleiste schließen & öffnen**

Sie machen damit die gesamte Menüleiste und die Funktionsleiste "unsichtbar". Dadurch können Ihre Schüler kein Menü mehr öffnen. Um die Menüleiste wieder sichtbar zu machen, müssen Sie "Menüleiste/ öffnen" anklicken.

Diese Sicherung ist also nur in Verbindung mit dem Passwortschutz sinnvoll.