



## Sisällysluettelo

	Sivu
Asennusohje/Ohjelman käyttöönotto -----	2
Yleistä-----	3
Näppäinharjoitukset-----	4
Tekstiharjoitukset -----	5
Peliharjoitukset -----	6
Näppäinharjoitukset halutuista merkeistä -----	7
Nopeustestit -----	7
Tilasto-----	7
Parametrit-----	7

### **Ohjelman käyttöönotto**

Ensin ohjelma täytyy asentaa tietokoneelle seuraavasti:

- Käynnistä tietokone
- Laita asennus-cd asemaan
- Cd-levyllä on 3 tiedostoa
- Käynnistä asennusohjelma tuplaklikkaamalla sinistä Setup-kuvaketta
- Toimi ruudussa olevien ohjeiden mukaan
- Nyt ohjelma asennetaan

Lue käyttöohje ennen ohjelman käyttöä. Ohjelmasta saat käyttöohjeet painamalla F1-näppäintä tai valitsemalla päävalikosta *Ohjeet* → *Ohjeen aiheet*

## Yleistä

Ohjelman tarkoitus on saada sinut oppimaan kirjoittamaan kymmensormijärjestelmällä. Tekstiä kirjoitettaessa on tarkoitus, että silmiä ei tarvitse siirtää kuvaruudulta näppäimistölle ja takaisin jatkuvasti. Käytettäessä tietokonetta kirjoittamiseen, 10-sormijärjestelmällä toiminta on tehokkaampaa nopeamman kirjoituksen ansiosta. Myös virhemäärä vähenee.

Ohjelmassa on 19 näppäinharjoitusohjelmaa, joissa kussakin opitaan aina muutama uusi näppäin. Käy harjoituksen läpi järjestyksessä. Joka päivä tulisi suorittaa vähintään yksi harjoitus, kunnes kaikki harjoitukset on käyty läpi. Tarvittaessa sama harjoitus voidaan suorittaa useamman kerran.

Kun näppäinharjoituksen on käyty läpi ja kymmensormijärjestelmä on opittu, saadaan tekstiharjoituksilla edelleen parannettua kirjoitustaitoa ja kirjoitusnopeutta. Nopeustesteillä selvitetään kirjoitusnopeus.

Ohjelmassa on 5 peliä, joilla myös voidaan kirjoitusnopeutta parantaa. Ohjelma muistaa kussakin pelissä 10 parasta tulosta. Jos kymmensormijärjestelmää ei osaa, niin hyväkään tietokonepelien hallitsija ei pärjää peleissä.

Ohjelmassa saadaan tulostettua tilasto tehdyistä harjoituksista, harjoitusteksteistä ja nopeustestien tuloksista. Parametreissa (=asetuksissa) saadaan muokattua ohjelman toimintoja.

Opetellessasi muista seuraavat asiat:

- kirjoita virheettömästi, älä kiirehdi
- pidä sormesi perusrivillä (asdf - jklö)
- älä katso näppäimistöä

Perusrivi:

- A: vasen pikkusormi
- S: vasen nimetön
- D: vasen keskisormi
- F: vasen etusormi
- J: oikea etusormi
- K: oikea keskisormi
- L: oikea nimetön
- Ö: oikea pikkusormi
- välilyönti: peukalo (käytä vain sitä peukaloa, joka tuntuu paremmalta)

## Näppäinharjoitukset

Kymmensormitekniikan harjoittelu tapahtuu näppäinharjoituksissa (=perusharjoitukset). Näppäinharjoitukset on tarkoitus käydä läpi järjestyksessä. Harjoitus voidaan keskeyttää ja myöhemmin jatkaa samasta kohdasta. Päivässä tulisi suorittaa ainakin yksi harjoitus, jotta perusasiat pysyvät muistissa.

Näppäimistöharjoituksissa on 19 harjoitusta, joilla käydään läpi kirjaimet, numerot ja erikoismerkit. Loppuun suoritettut harjoitukset näkyvät ruudussa vihreinä ja keskeneräiset keltaisina.

Valitse haluamasi harjoitus (käy harjoitukset läpi järjestyksessä) ja paina *Aloita harjoitus* -näppäintä. Rivin lopussa paina enter-näppäintä tai parametreissa voidaan määritellä, että ohjelma tekee rivinsiirron myös välilyöntinäppäimellä.

### **Ohjelmassa on seuraavat näppäinharjoitukset:**

- 1: a s d f j k l ö
- 2: u r
- 3: x ja piste
- 4: vaihtonäppäin
- 5: i e
- 6: h g ä
- 7: t y
- 8: v m
- 9: b n
- 10: c ja pilkku
- 11: w o
- 12: q p
- 13: z å -
- 14: : ; \_
- 15: 5 6 7 8
- 16: 3 4 9 0
- 17: 1 2 + ?
- 18: ♂ % & / ( )
- 19: ! " # =

## **Tekstiharjoitukset**

Ohjelmassa on valmiina useita erityyppisiä suomenkielisiä tekstiharjoituksia sekä muutama englannin- ja ruotsinkielinen. Käyttäjä voi myös itse lisätä omia tekstejä ohjelmaan.

Tekstiharjoitukset on tarkoitus käydä läpi, kun kaikki harjoitustekstit on ensin suoritettu ja 10-sormijärjestelmä opeteltu.

Tekstiharjoitusten käyttö tapahtuu valitsemalla päävalinnasta tekstiharjoitukset, jolloin ruutuun tulee tekstiharjoitukset. Tekstiharjoitus voidaan keskeyttää ja myöhemmin jatkaa samasta kohdasta. Tekstiharjoitusvalikossa näkyvät osittain suoritettut harjoitukset keltaisella ja loppuun suoritettut harjoitukset vihreällä.

Ohjelmaan voidaan lisätä myös omia tekstejä. Katso tarkempi ohje Näppäriin win-helpistä, jonka saat ohjelmassa painamalla F1-näppäintä.

Ohjelma tarkastaa syötetyn rivin vasta kun rivi on kokonaan kirjoitettu. Parametreissa voidaan määritellä saako tekstiharjoituksissa käyttää korjausnäppäintä käsiteltävällä rivillä vai eikö virheitä voi korjata, vaikka huomaisi ne ennen rivin vaihtoa.

## Peliharjoitukset

Jotta ohjelmassa olevia pelejä voi pelata, tulee osata kirjoittaa 10-sormijärjestelmällä. Pelejä voi yrittää pelata myös osaamatta 10-sormijärjestelmää, mutta silloin on mahdotonta pärjätä ja saada hyviä tuloksia.

Jos pelaaja pääsee kymmenen parhaan joukkoon, niin ohjelma kysyy pelaajan nimen ja tallentaa nimen sekä tuloksen.

Ennen peliharjoituksia pitäisi käydä kaikki näppäinharjoitukset läpi hallitakseen 10-sormijärjestelmä.

Peliohjelmissa on käytössä joko kirjaimet tai kirjaimet ja numerot. Jos myös numerot on käytössä, niin nolla ei kuitenkaan ole käytössä, koska se sekoittuisi O-kirjaimen (O niinkuin Olli). Eli numero nollaa ei peliharjoituksissa käytetä.

Ohjelmassa on seuraavat pelit (katso tarkemmin ohjelman win-helpistä F1-näppäimellä):

- Rivitekstipeli
  - Pelissä riville tulee kirjaimia ja peli loppuu kun rivi on täynnä kirjaimia. Käyttäjän tulee painaa rivillä olevaa kirjainta.
- Tankkipeli
  - Pelissä on tarkoitus suojata tankkia tuhoamalla kohti tulevat kranaatit. Kranaatti tuhoutuu, kun painetaan kranaattia vastaa kirjainta näppäimistössä.
- Kirjainlaatikko
  - Kirjainlaatikkopelissä on 12\*12 ruutua, joissa jokaisessa on jokin kirjain. Pelissä on tarkoitus siirtää kohdistinta (=punainen ruutu) vihreän ruudun yli, jolloin vihreä ruutu muuttuu keltaiseksi ja kaksi valkoista ruutua muuttuu vihreäksi. Väärästä kirjaimesta (kohdistimen millään neljästä sivusta ei ole ko. kirjainta) kaksi vihreää ruutua muuttuu takaisin valkoisiksi
- Numeroiden ohjaus
  - Pelissä on tarkoitus kääntää portteja kirjaimilla ja saada ruudun yläreunasta tulevat värilliset numerolaatikot oikeisiin kohtiin ruudun alareunassa
- Reaktiotesti
  - Ohjelmalla voidaan testata reaktionopeus ja missä kirjaimissa tulee virheitä.
- Sadepisarat
  - Ylhäältä putoavat sadepisarat pitää saada tulipallojen ohi maahan.

## **Näppäinharjoitus halutuista merkeistä**

Tällä ohjelmalla voidaan harjoitella haluttuja kirjaimia. Perusrivi on aina kirjaimissa mukana. Ohjelma kysyy kirjaimet, joita haluat harjoitella.

Jos sinulla on ongelmia joissakin kirjaimissa, niin tällä harjoituksella voit harjoitella ko. kirjaimia.

## **Nopeustestit**

Ohjelmassa on valmiina useita erityyppisiä suomenkielisiä nopeustestiä sekä muutama englannin- ja ruotsinkielinen. Käyttäjä voi myös itse lisätä omia tekstejä ohjelmaan.

Nopeustestejä on tarkoitus suorittaa ja kirjoitusnopeus selvittää vasta, kun kaikki harjoitustekstit on ensin suoritettu ja 10-sormijärjestelmä opeteltu.

Nopeustesteissä on tarkoitus kirjoittaa kymmenen minuuttia mahdollisimman nopeasti ja mahdollisimman virheettömästi. Parametreissa voidaan määritellä, näkyykö ajan kulumisen ruudussa vihreänä palkkina.

Nopeustestien suoritus tapahtuu valitsemalla päävalinnasta nopeusharjoitukset, jolloin ruutuun tulee nopeusharjoitukset. Nopeusharjoitus voidaan keskeyttää ja myöhemmin jatkaa samasta kohdasta. Nopeustestivalikossa näkyvät suoritettut nopeustestit vihreällä.

Ohjelma tarkastaa syötetyn rivin vasta kun rivi on kokonaan kirjoitettu. Parametreissa voidaan määritellä saako nopeustesteissä käyttää korjausnäppäintä käsiteltävällä rivillä vai eikö virheitä voi korjata, vaikka huomaisi ne ennen rivin vaihtoa.

Pelivalinnassa on myös reaktiotesti, jolla voi testata reaktionopeuden ja missä kirjaimissa tekee virheitä.

## **Tilasto**

Tilastoon tulee käsiteltävän henkilön suorittamat näppäinharjoitukset, tekstiharjoitukset ja nopeustestit. Tilastossa on kirjoitettu merkkimäärä ja virheiden lukumäärä sekä virheprosentti.

## Parametrit

Ohjelman parametreissa voidaan määritellä ohjelmaan vaikuttavia tietoja.

Parametreissa on seuraavat kohdat:

- **Näppäimistön kuva ruudussa:** jos halutaan, että näppäimistön kuva on ruudussa, jolloin siitä voidaan etsiä käsiteltävän kirjaimen paikka
- **Näppäimistöön piirretän sormien rajat:** näppäimistössä on eri värillä eri sormien näppäimet, mutta tässä määritellään, piirretäänkö viiva sormien väliin
- **Näytetään käsiteltävän kirjaimen paikka näppäimistössä:** vilkutetaanko kirjoitettavaa näppäintä näppäimistössä
- **Näppäinharjoituksissa kirjoitusvirheestä merkkiääni:** piippaako ohjelma kun on painettu virheellistä näppäintä
- **Näppäinharjoituksissa rivimäärä ruudulla:** kuinka monta riviä tekstistä on ruudulla kerrallaan. Jos teksti ei mahdu ruutuun korkeussuunnassa, niin pienennä rivimäärää (katso myös kohta Merkkikoko)
- **Tekstiharjoituksissa ja nopeustesteissä saa käyttää korjausnäppäintä:** jos kirjoitettaessa huomataan virhe käsiteltävällä rivillä, niin saako virheen korjata korjausnäppäimellä. 10-sormijärjestelmää harjoiteltaessa ei aluksi korjausnäppäintä tulisi käyttää, jotta opitaan kirjoittamaan virheettömästi. Tämän parametrin vaikutuksesta kirjoitus saadaan enemmän muistuttamaan normaalia tekstinkäsittelyä, jossa kirjoitusvaiheessa havaitut virheet voi korjata.
- **Tekstiharjoituksissa ja nopeustesteissä rivimäärä ruudulla:** kuinka monta riviä tekstistä on ruudulla kerrallaan. Jos teksti ei mahdu ruutuun korkeussuunnassa, niin pienennä rivimäärää (katso myös kohta Merkkikoko)
- **Nopeustestissä näytetään kuluva aika:** näytetäänkö vihreänä palkkina jäljellä oleva aika
- **Rivin lopussa välilyönnillä rivinsiirto:** normaalisti kirjoituskoneella rivi päätetään aina rivinsiirrolla. Tietokoneissa tekstinkäsittelyohjelmissa ei kuitenkaan rivinsiirtoa käytetä vaan kirjoitetaan normaalisti ja ohjelma tekee rivin lopussa automaattisesti rivinsiirron.
- **Merkkikoko:** mitä merkkikokoa käytetään. Jos teksti ei mahdu harjoituksissa leveysuunnassa ruudulle, niin tätä arvoa on pienennettävä.