

C# – Programm: „Sudawo – Generator“

Für alle Rätselfans, die gerne am Computer oder auf dem Papier knobeln, gibt es den Sudawo – Generator. Dieses Programm erzeugt Rätsel zum sofort Lösen oder Ausdrucken! Es wird einfach ein Wort mit 9 Buchstaben zufällig in ein 3x3 – Raster verteilt und es liegt an Ihnen, das Wort herauszufinden. Im Programm sind 100 Rätsel enthalten – für weiteren Rätselspaß können Sie einfach eine der Sudawo – Dateien, die es auf meiner Website gibt, ins Programm laden, sodass es weitere 100 Rätsel zum Lösen gibt!

Dokumentation dieses Programmes:

1. Der Start und die Inbetriebnahme des Programmes:

Wenn Sie mein Programm zum ersten Mal starten, werden Sie, wenn Sie Windows XP oder 2000 benutzen, eine Meldung sehen, die Sie darauf vorbereitet, dem Programm gleich einige Rechte zu geben. Bei Windows Vista wird sich, sofern aktiviert, die Benutzerkontensteuerung melden. Das bedeutet nichts Böses! Eigentlich nur das Gegenteil: Das Programm will einen Dateityp, der sich „.sudawo“ nennt in die Registrierung eintragen. Wozu das Ganze? Mein Rätselprogramm bringt zu Anfang 100 Rätsel mit: Diese werden irgendwann zu Ende gehen. Doch damit Sie weiteren Rätselspaß haben können, bietet sich für Sie die Möglichkeit, von meiner Seite .sudawo – Dateien herunterzuladen, die weitere 100 Rätsel enthalten! Der Vorgang, der die Berechtigung von Ihnen benötigt, ist also die Verknüpfung der .sudawo – Dateien mit dem Sudawo – Generator, also dem Programm. Damit weiß Ihr Rechner, was er mit einer .sudawo – Datei anzufangen hat! Denn jetzt verknüpft er mit allen .sudawo – Dateien das Programm, indem er das Sudawo – Logo bei der Datei anzeigt und bei einem Doppelklick auf eine Sudawo – Datei gleich das Programm startet.

2. Ein neues Rätsel generieren und am Computer lösen:

Wenn Sie das Programm nun gestartet haben, sehen Sie eine Benutzeroberfläche, die in mehrere Gruppen eingeteilt ist:

The screenshot shows the 'Sudawo - Generator' application window. It is divided into several functional areas:

- Sudawo - Anzeige:** A 3x3 grid for displaying the generated puzzle.
- Generatoren:** Contains two buttons: 'Neues Sudawo generieren!' and 'Eine Sudawo - Seite generieren und drucken!'.
- Lösung:** Includes a text input field labeled 'Hier die Lösung eingeben:', a 'Die Eingabe prüfen!' button, and a 'Lösung eingabe für das sofort gelöste Rätsel' callout.
- Tipps bekommen:** Features a 'Einen Tipp anfordern' button.
- Datei - Operation:** Has a 'Eine Sudawo - Rätseldatei laden' button and a status indicator showing 'Status: 100 Rätsel übrig.'.
- Informationen:** Displays 'Version: 1.1' and a link to 'Johannes Schim - Website'.

Callout boxes provide further details:

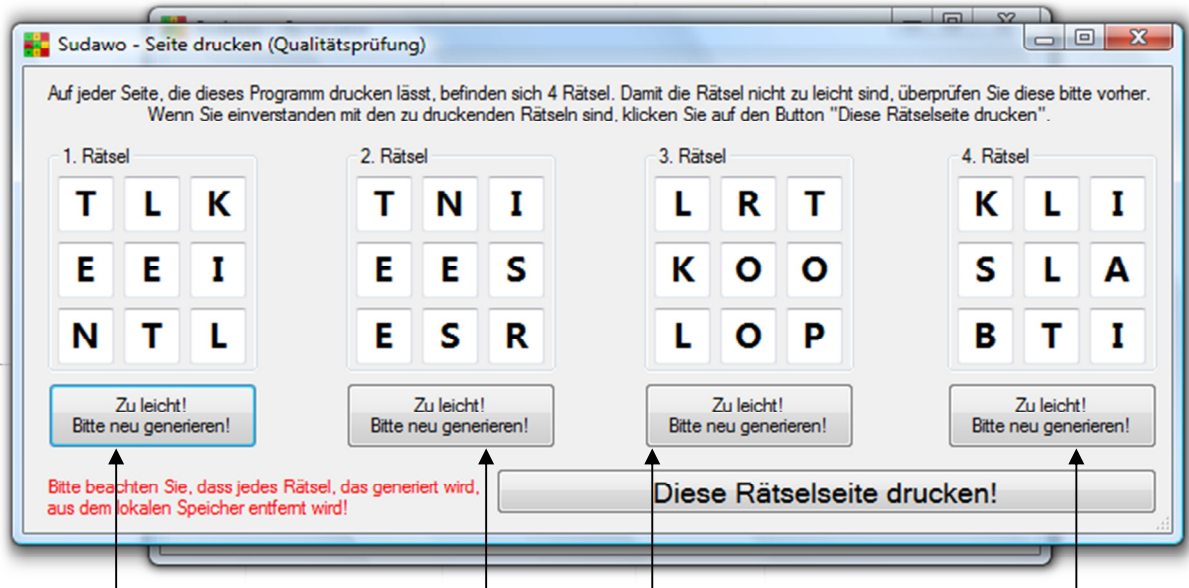
- 'Die Anzeige des generierten Rätsels (Das 3x3 - Raster)' points to the 3x3 grid.
- 'Die Generatoren - Auswahl: Generieren eines Rätsels oder einer Seite auslösen' points to the 'Generatoren' section.
- 'Lösungseingabe für das sofort gelöste Rätsel' points to the solution input field.
- 'Tipp - Verwaltung, wenn man beim sofort Lösen nicht weiter kommt' points to the 'Einen Tipp anfordern' button.
- 'Rätsel- und Dateiverwaltung mit Statusanzeige' points to the 'Eine Sudawo - Rätseldatei laden' button and the status indicator.
- 'Informationen über das Programm und den Programmierer' points to the 'Informationen anzeigen' button and the version/link area.

Wenn Sie nun ein neues Rätsel erzeugen wollen, das Sie sofort lösen möchten, dann klicken Sie auf „Neues Sudawo generieren!“ und das Rätsel erscheint sogleich.

Nun können Sie es lösen und Ihre Eingabe prüfen oder Tipps abrufen, die Ihnen sicher weiterhelfen werden. Zu diesen Funktionen können Sie jedoch später noch etwas weiter lesen.

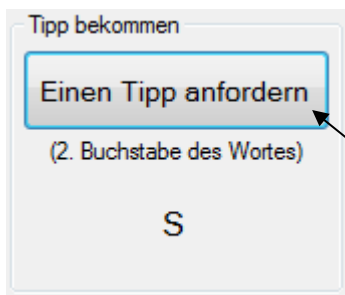
3. Eine neue Rätselseite generieren und ausdrucken

Es ist manchmal doch einfach besser, ein Rätsel in Ruhe auf einem Blatt Papier zu lösen. Dafür gibt es die Druckfunktion. Klicken Sie dazu auf „Eine Sudawo – Seite generieren und drucken“. Nun bekommen Sie ein neues Fenster zu sehen, in welchem Sie die Rätsel vorprüfen können. Denn da kein Papier verschwendet werden soll, muss die Rätselseite auch vier Rätsel enthalten, die Sie nicht auf den ersten Blick lösen können!



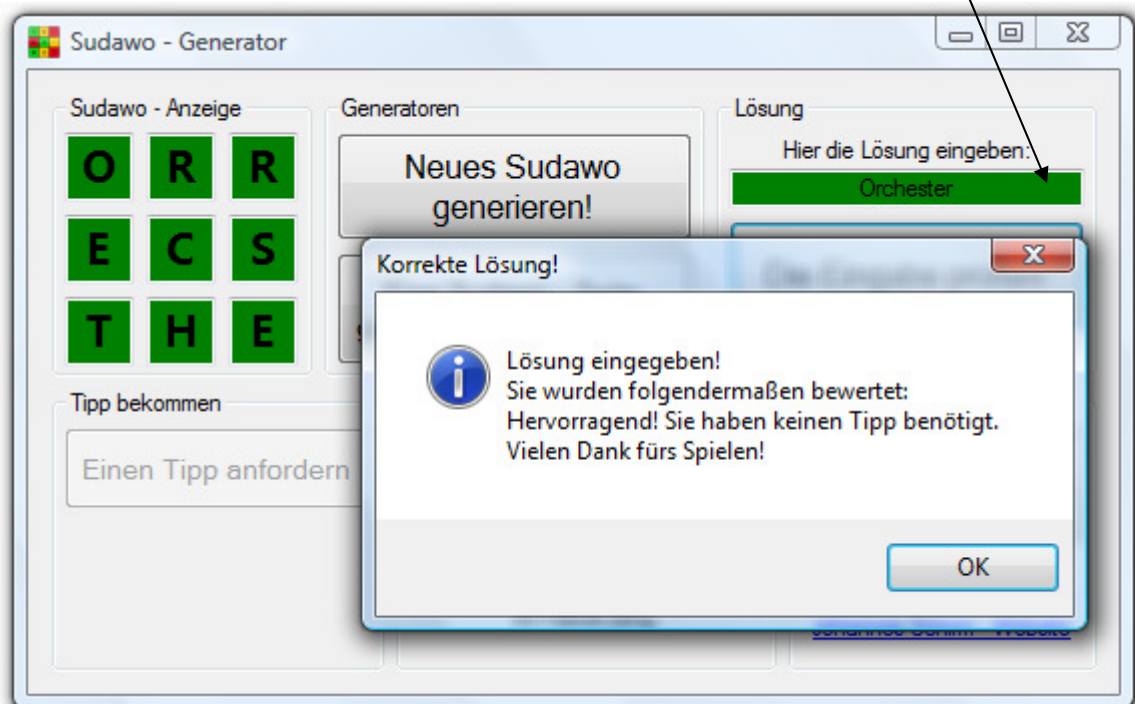
Wenn Ihnen also die Lösung eines Rätsels sofort ins Auge springt, klicken Sie einfach auf „Zu leicht! Bitte neu generieren!“ und schon nimmt ein anderes Rätsel die Stelle des zu Leichten ein. Prüfen Sie nun das Neue noch einmal auf die Schwierigkeit. Bitte beachten Sie, dass das Rätsel, das ersetzt wurde, auch aus der lokalen Liste entfernt wird, da Sie es ja jetzt kennen! Wenn Sie sich sicher sind, dass Sie eine Seite mit den angezeigten vier Rätseln ausgedruckt haben wollen, klicken Sie auf „Diese Rätselseite drucken!“. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, einen installierten Drucker auszuwählen, der die Aufgabe übernehmen soll. Die Rätselseite wird, sofern möglich, als Din-A4 – Blatt ausgegeben. Viel Spaß beim Rätsellösen!

4. Tipps beim sofort Lösen verwenden und Eingabe der Lösung:



Sollten Sie einmal Schwierigkeiten beim Lösen eines Rätsels haben, können Sie Tipps abrufen. Dabei wird immer ein weiterer Buchstabe der Lösung freigegeben. Allerdings fließt das

Freischalten von Tipps auch in die Bewertung am Schluss mit ein und wenn Sie alle Buchstaben anzeigen lassen, ist das Spiel vorbei! Unter dem Knopf steht immer, welcher Buchstabe als nächstes beim Klick auf ihn angezeigt wird. Im Beispiel fängt die Lösung also mit „S“ an. Wenn Sie nun eine Idee haben und diese überprüfen wollen, können Sie sie in das Eingabefeld eingeben und auf „Die Eingabe prüfen!“ klicken.



Hier wurde also kein Tipp benötigt und die Lösung war korrekt!

5. Tipps bei der gedruckten Lösung abrufen:

Bei der gedruckten Lösung können Sie natürlich auch einen Tipp bekommen oder nachsehen, ob Ihre Lösung stimmt. Jedoch wäre es ungeschickt, das ganze Wort auf das Blatt zu drucken.

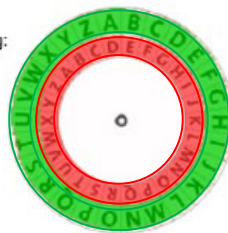
Denn Sie erkennen, selbst wenn Sie es nicht wollen immer das Wort als Ganzes und nicht nur den ersten Buchstaben. Deshalb gibt es hierfür ein eigenes System: Auf jedem Rätsel ist eine Scheibe zum Entschlüsseln der Caesar – Verschlüsselung gedruckt. Diese Methode ist nicht wirklich eine Verschlüsselungsmethode, jedoch kann man Texte, die man nicht sofort erkennen soll, damit unlesbar machen.

K	F	L
R	F	T
E	O	A

Sudawo - Generator von Johannes Schirm

Lösung:

Hier die verschlüsselte Lösung:
NDUWRIIHO



Sie erkennen die Lösung hier. Jeder Buchstabe in der Lösung entspricht dem zugehörigen auf dem **inneren Ring** der Scheibe. Und jeder Buchstabe auf dem inneren Ring entspricht dem Nachbarn auf dem **äußeren Ring**, welcher

Mögliche andere Lösungen:

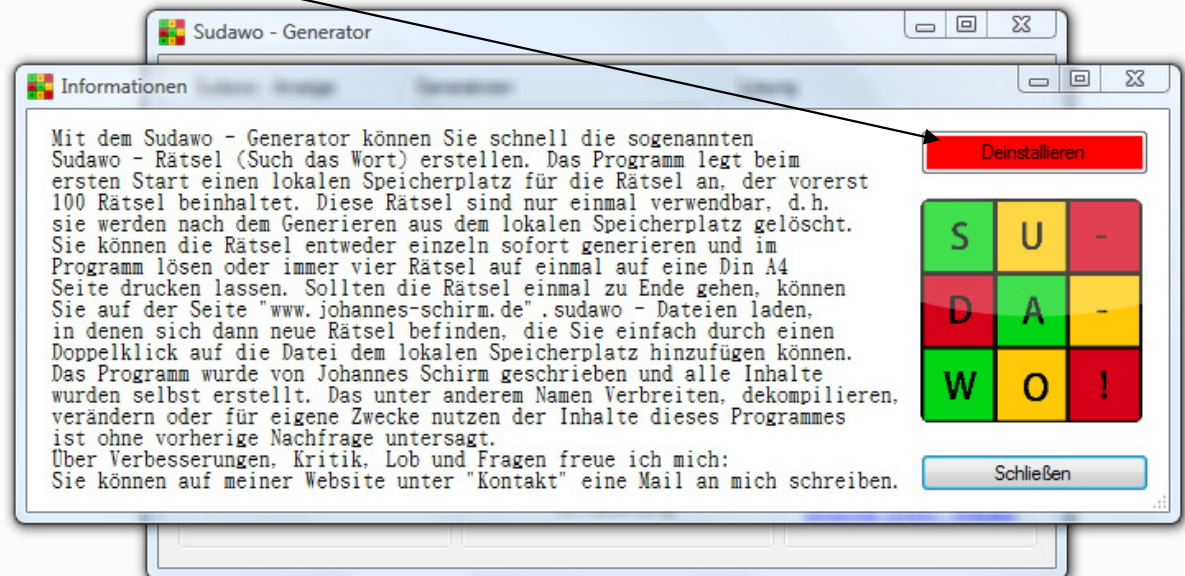
wiederum die Buchstaben der wirklichen Lösung darstellt. Wenn wir also das Wort „NDUWRIIHO“ entschlüsseln wollen: Gegenüber dem inneren „N“ auf der Scheibe liegt das äußere „K“. Der erste Buchstabe ist also „K“. Wenn wir das so weiter machen, bekommen wir als Lösung: „Kartoffel“. Da dieser Vorgang einige Zeit benötigt, bekommt man auch immer nur so viele Buchstaben von der Lösung mit, wie man auch wissen will.

Übrigens:

Unter „Mögliche andere Lösungen:“ können Sie weitere vollständige deutsche Worte hineinschreiben, die Sie innerhalb des Rätsels finden!

6. Deinstallieren des Programmes:

Es empfiehlt sich, wenn man das Programm nicht mehr haben möchte, die Deinstallationsfunktion zu nutzen. Diese finden Sie im Informationsfenster, das Sie durch einen Klick auf „Informationen anzeigen“ anzeigen können. Klicken Sie auf „Deinstallieren“ und bestätigen Sie die Admin – Berechtigung.



Das Programm wird dann ohne jedes Überbleibsel gelöscht. Bitte beachten Sie, dass dann auch die Zuordnung verloren geht, welche Rätsel Sie schon gelöst haben und welche nicht!

7. Versionsgeschichte des Programmes:

- ➔ Die aktuellste Version 1.2.0.0 ist seit 27.12.2013 verfügbar.
Ein Problem im Druck der verschlüsselten Lösung behoben.
- ➔ Die Version 1.1.0.0 war ab 18.08.2012 verfügbar.
 - a) Ein Fehler beim Datei – Laden wurde behoben.
 - b) Der Tippfehler im Info – Text wurde verbessert.
- ➔ Die Urversion 1.0.0.0 war ab 20.03.2012 verfügbar.

8. Rechtliche Hinweise:

Das komplette Programm mit allen Ideen, Grafiken, Programmabläufen und sonstigem geistigen Material ist geschützt und darf nicht kopiert, verändert oder veröffentlicht werden (außer von Johannes Schirm). Johannes Schirm haftet für keinerlei Schäden, die durch die Überschreibung und Löschung von Variablen oder falsche Verarbeitung des Programmes entstehen. Es ist ausdrücklich **nicht** erlaubt, diese Anleitung oder eines meiner C# – Programme im Internet ohne die Genehmigung von Johannes Schirm zu veröffentlichen. Bei Fragen, Kritik, Lob und Anregungen bitte ich um eine Nachricht („Kontakt“) über meine Website.

www.johannes-schirm.de

Vielen Dank für Ihr Interesse an meinen C# – Programmen!

(Sehen Sie auch die anderen interessanten Sachen auf meiner Seite an und hinterlassen Sie einen Gästebucheintrag!)