

Uitleg en hulp bij het programma Puzzeldesign

In deze helpfunctie zal ik in het kort door middel van tekst en afbeeldingen proberen alle aspecten van dit programma zo goed mogelijk proberen uit te leggen. Met dit programma is het mogelijk om zowel een **Zweedse puzzel** als een **Woordzoeker**, **Kruiswoordpuzzel**, **Sudoku** en een **Fillipine** puzzel te ontwerpen. Dit is een van de weinige zweedse puzzel ontwerp programma's op internet.

Nieuwe puzzel ontwerpen

We beginnen met een nieuwe puzzel te ontwerpen. Klik op 'Bestand' waarna onderstaand menu-item wordt geopend (**Fig. 1**) met de vijf sub-items.



Fig. 1-

In het menu-item 'Bestand' selecteren we de optie 'Nieuwe puzzel ontwerpen' waarna we de afbeelding van **Fig. 2** te zien krijgen.

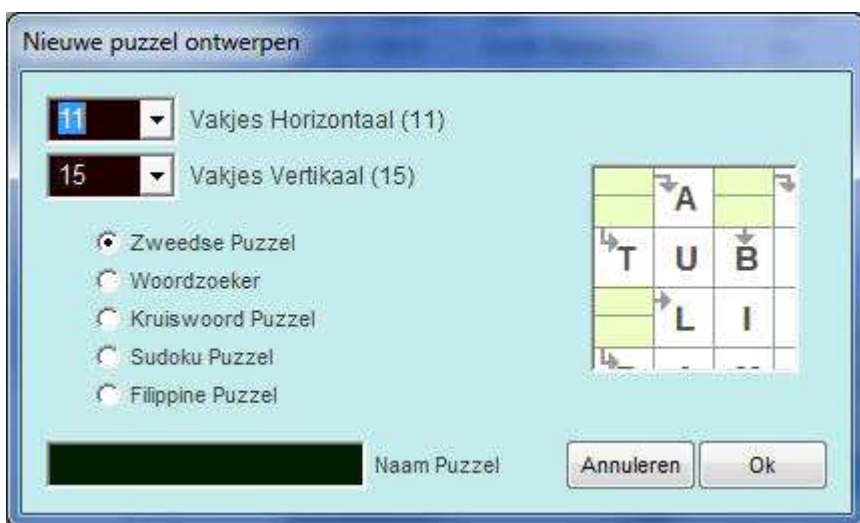


Fig. 2

We hebben de mogelijkheid om maar liefst 5 verschillende puzzels te ontwerpen, n.l.

- Zweedse puzzel
- Een woordzoeker
- Kruiswoord puzzels
- Sudoku puzzels
- En een z.g. Fillipine puzzel (**menu in Fig. 26**)

Bij een zweedse puzzel, woordzoeker of een kruiswoordpuzzel kunnen we het aantal horizontale en verticale vakjes van de puzzel selecteren van minimaal 9 t/m maximaal 19 vakjes. Nu nog een naam voor de puzzel invullen en als laatste op de button 'Ok' klikken..

Puzzel openen

Om direct een bestaande puzzel te bekijken staan er een aantal voorbeeld puzzels die met dit programma zijn bijgeleverd. We gaan weer naar het menu-item 'Bestand' en klikken op de optie 'Puzzel openen' waarna we onderstaande afbeelding (**Fig. 3**) zien verschijnen.



Fig. 3

Klik op één van de puzzels uit de lijst die vervolgens worden geopend eventueel met de lijst met omschrijvingen en oplossingen.

Puzzel Opslaan

Als je een puzzel hebt ontworpen kun je deze opslaan (saven) naar de map 'Puzzels' op de computer. Bij een zweedse puzzel en een kruiswoordpuzzel worden zowel de zichtbare, de originele puzzel onder het menu-item 'Show' en de lijst met omschrijvingen en oplossingen opgeslagen. Bij de woordzoeker en de filippine puzzel wordt alleen de zichtbare puzzel en de oplossing opgeslagen. En tenslotte bij de sudoku puzzel wordt er alleen de zichtbare puzzel opgeslagen. Klik op het menu-item 'Bestand / Puzzel opslaan' waarna de afbeelding van **Fig. 4** is te zien.

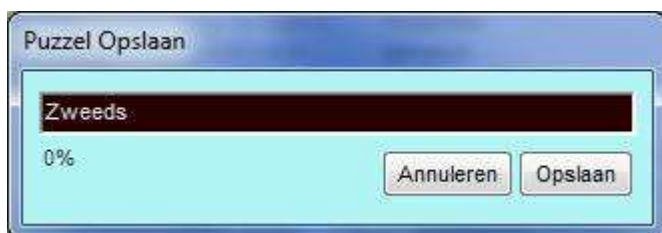


Fig. 4

Puzzel afdrukken

Alle puzzels kunnen worden geprint met het menu-item 'Puzzel afdrukken', zie hieronder de afbeelding van **Fig. 5**. Bij het afdrukken van een zweedse puzzel en een kruiswoordpuzzel wordt deze op verschillende pagina's geprint. Bij het afdrukken kan tevens de datum en tijd worden geprint evenals een tekst (zie menu-item 'Tools / Instellingen') Met de selectiebar 'Printerkeuze' kan men de huidige printer selecteren. De afbeelding in het printmenu die is te zien is een voorbeeld plaatje.



Fig. 5

Show Orgineel puzzelveld

Bij het ontwerpen van een zweedse puzzel en een kruiswoord puzzel wordt er tevens een orginele puzzel aangemaakt met de bekende informatievakjes (Fig. 6). Dit puzzelveld kun je vinden onder het menu-item 'Show'. Deze wordt dan ook bij het save opgeslagen.

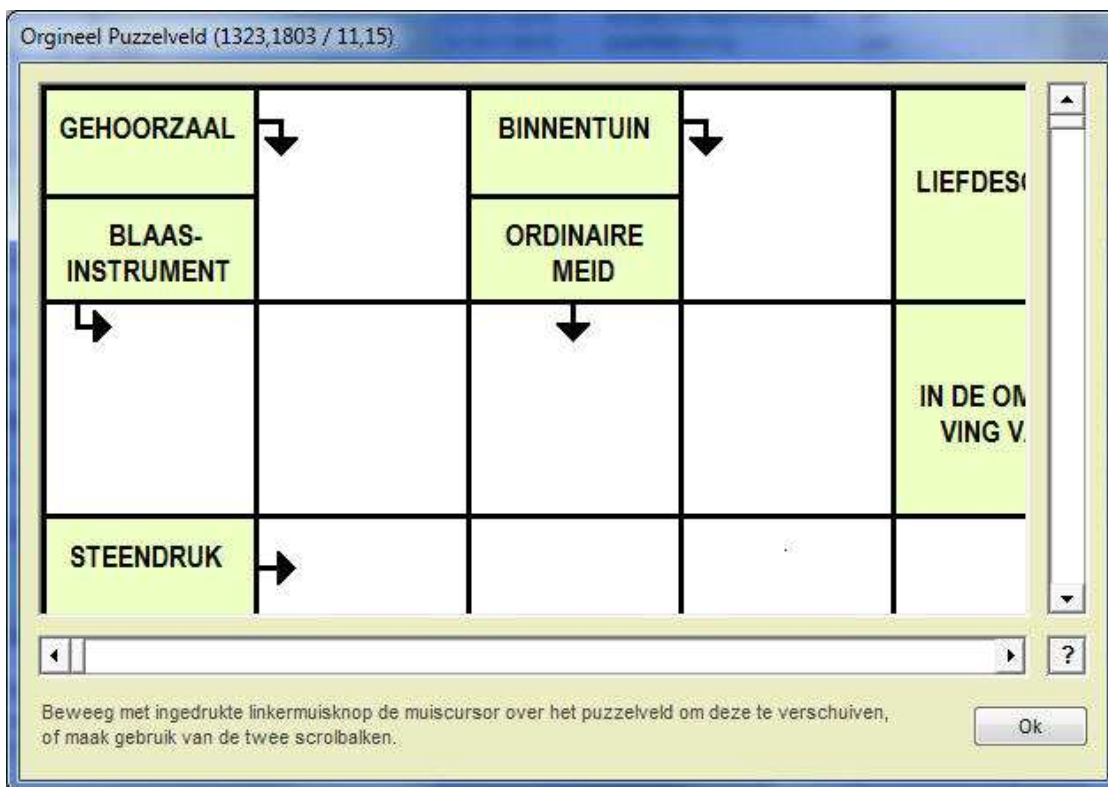


Fig. 6

Infovakjes, omschrijving en oplossingen plaatsen

Voor het ontwerpen van een puzzel klikken we met de linkermuisknop op een willekeurig puzzelvakje waarna onderstaande submenu verschijnt (Fig. 7). We hebben nu de keuze uit de verschillende opties om de puzzel in te vullen.

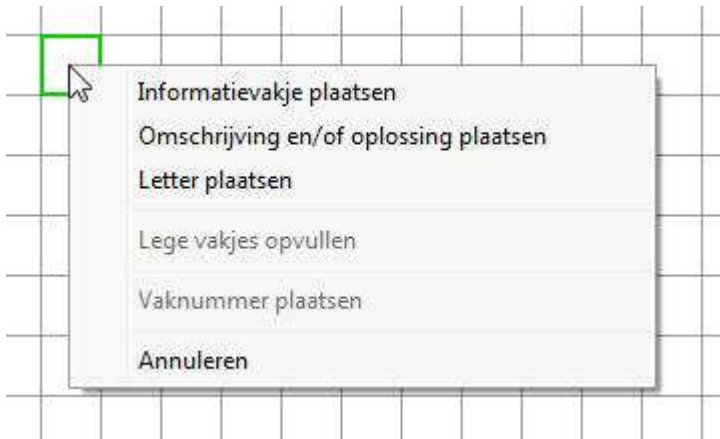


Fig. 7

Informatievakje plaatsen

Dit item wordt alleen gebruikt bij het ontwerpen van een zweedse puzzel. Je hebt de keus uit 8 verschillende informatievakjes (inclusief de richting v/d pijlen) die je met de horizontale scrolbalk kunt selecteren. In het rechter tekstveld kun je de omschrijvingen intypen zoals hieronder in een voorbeeld is te zien. De informatievakjes worden tevens in het orginel puzzelveld geplaatst (menu-item 'Show').



Fig. 8

Omschrijving en/of oplossing plaatsen

Voor het plaatsen van een omschrijving en/of een oplossing wordt onderstaand scherm geopend. Voor het ontwerpen van een zweedse puzzel wordt alleen de eerste 2 richtingen (horizontaal en vertikaal plaatsen) gebruikt. Voor het ontwerpen van een woordzoeker worden alle 4 richtingen gebruikt. Het vaknummer linksonder wordt alleen bij het maken van een kruiswoordpuzzel gebruikt evenals de selectie 'Oplossing omgekeerd'. De button 'Copy' copieert het woord naar het tekstveld 'Oplossing' dat in het midden van het hoofdscherm met de rode pijl is geselecteerd (Fig. 25).

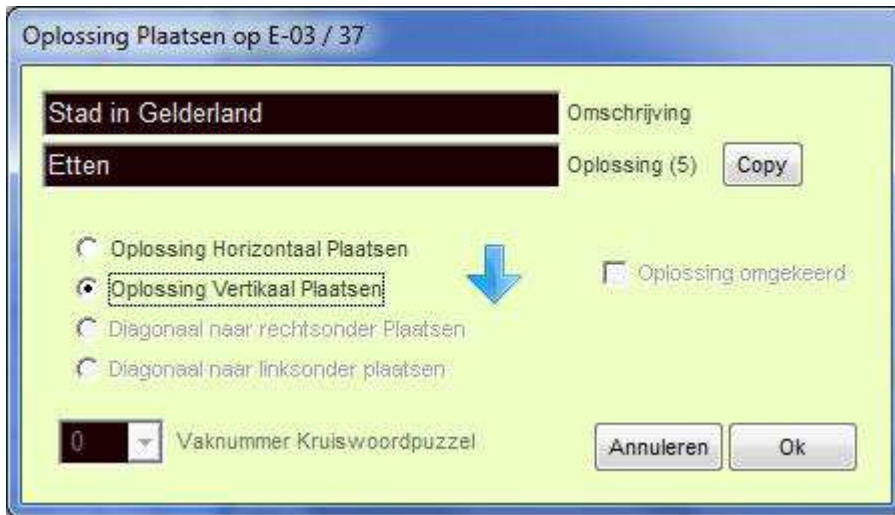


Fig. 9

Letter plaatsen

Als er een fout is gemaakt in de omschrijving of oplossing kun je met deze mogelijkheid (**Fig. 10**) één letter weer terug plaatsen. Klik met de rechtermuisknop op een vakje met een letter om de foute letter te verwijderen, selecteer dan onderstaand scherm (openen zie **Fig. 7**). Verschuif de horizontale scrolbalk in de juiste positie zodat de goede letter is te zien, klik dan op de button 'Ok' om de letter te plaatsen op het lege vakje waarvan de letter is verwijderd.

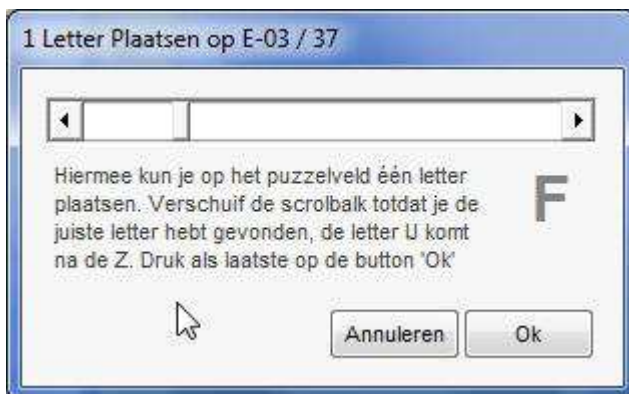


Fig. 10

Lege vakjes opvullen

Voor het ontwerpen van een woordzoeker kun je nadat je de puzzel hebt gemaakt alle lege vakjes met willekeurige letters opvullen. Deze optie is dan ook alleen maar beschikbaar bij het maken van een woordzoeker.

Vaknummer plaatsen

Evenals bij het ontwerpen van een woordzoeker kun je met deze optie alleen bij het ontwerpen van een kruiswoordpuzzel een nummer plaatsen in de linkerbovenhoek van een vakje. Dit nummer wordt ook op het originele puzzelveld (menu-item 'Show') geplaatst.

Bewerken

Alleen bij het afdrukken van een z.g. Filippine puzzel kun je het raster en de oplossing verwijderen alvorens je de puzzel wilt afdrukken. Klik het menu-item 'Bewerken' zie hieronder (**Fig.11**). Deze optie is dan ook alleen maar beschikbaar bij het ontwerpen van een Filippine puzzel.



Fig. 11

Bibliotheek

Onder het menu-item Bibliotheek (**Fig. 12**) zien we verschillende mogelijkheden zoals...

- Online woordenboek (woordenboek op internet, kijk ook onder 'Help / Woordlijsten aanmaken voor het copyeren van puzzelwoorden)
- Database doorzoeken (database met ruim 160.000 woorden)
- Woorden wisseling (maakt woorden met alleen alle letters van het trefwoord)
- Ontbrekende letters (**zie Fig.15**)
- Spreekwoorden en gezegden (ruim 1700 spreekwoorden en gezegden + diverse database's)
- Scheikundige symbolen met de afbeelding (118 scheikundige symbolen)



Fig. 12

Database doorzoeken

Met deze optie kunnen we de database met ruim 160.000 woorden doorzoeken door middel van de 5 onderstaande mogelijkheden, n.l.

- Woorden uit bovenstaande letters (trefwoord)
- Woorden die beginnen met...
- Woorden die eindigen op...
- Woorden waar het trefwoord in voorkomt
- Woorden zoeken met minimaal 3 klinkers achter elkaar (geen trefwoord noodzakelijk)



Fig. 13

Typ een trefwoord in en klik op de button 'Starten' om in de database te gaan zoeken naar de betreffende woorden. Nagelang de lengte van het trefwoord zal het even duren voordat de database geheel is doorzocht. Met de button 'Export' kun je dan de lijst met gevonden woorden exporteren naar het hoofdscherm.

Woorden wisseling

Voor het zoeken naar woorden die uit alle letters van het trefwoord bestaan gebruiken we onderstaand scherm (Fig. 14). Typ een willekeurig trefwoord in en druk op de button 'Ok' om het zoeken in de database te starten. Dit kan even duren nagelang de lengte van het trefwoord is.



Fig. 14

Ontbrekende letters

Als we van een woord slechts enkele letters hebben is onderstaande mogelijkheid (Fig. 15) voor ons beschikbaar. Verschuif de horizontale scrolbalk naar de lengte van het te zoeken woord (b.v. 7 letters), dan verschuiven we de 7 beschikbare verticale scrolbalkjes naar de letters die bekend zijn in het te zoeken woord (b.v. op de 4e positie de letter **O** en op de 7e en laatste positie de letter **N**). Klik als laatste op de button 'Ok' om het zoeken te starten in de database. De lijst kan dan weer worden geëxporteerd met de button 'Export' naar het hoofdscherm.

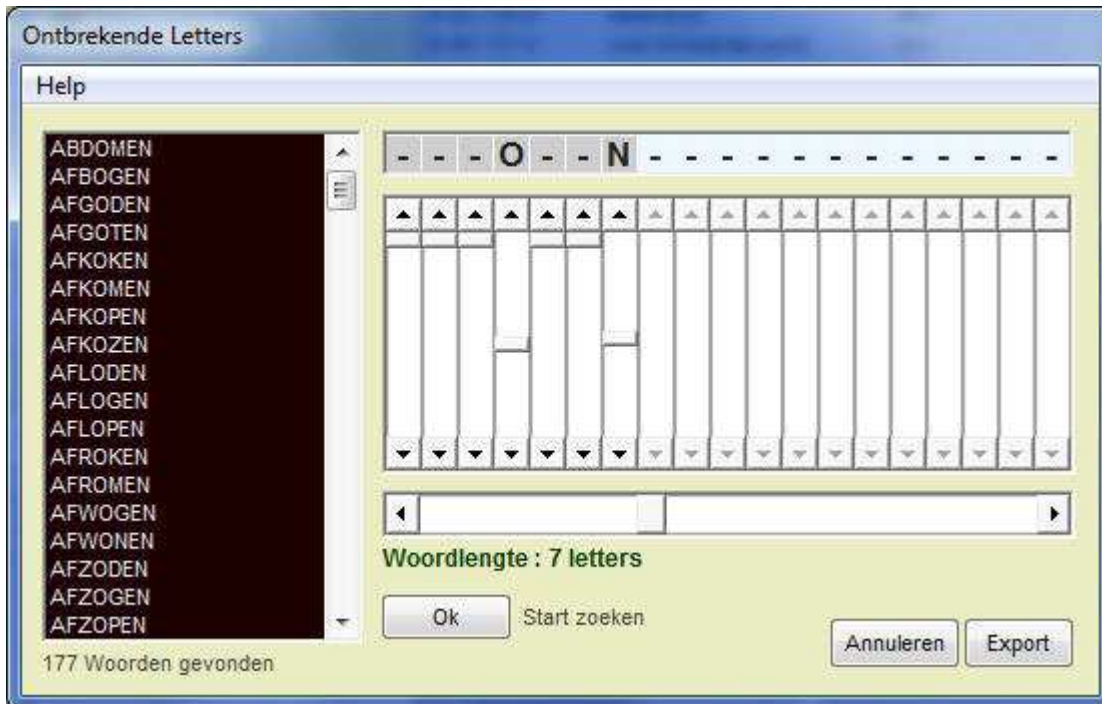


Fig. 15

Spreekwoorden en Gezegden

Als extra zijn er een aantal database's van spreekwoorden en gezegden bijgeleverd evenals een database van afkortingen, Landen met hun hoofdsteden, IOC landcodes, Internet landen afkortingen, en tenslotte een database van alle gemeenten in Nederland (Fig. 16). Bij spreekwoorden en gezegden kun je op een item dubbelklikken voor de betekenis van het spreekwoord of gezegde.



Fig. 16

Scheikundige elementen en hun symbolen

Met dit onderdeel van het programma zie je de scheikundige elementen en hun symbolen. Deze afkortingen komen dan ook geregeld voor in diverse puzzels (Fig. 17).



Fig. 17

Tools

Onder het menu-item 'Tools' (Fig.18) staan een aantal sub-onderwerpen, n.l.

- Woordlijsten bewerken
- Instellingen
- Copy puzzelveld naar Clipboard (Klembord)
- Kladblok
- Automatische woordzoeker

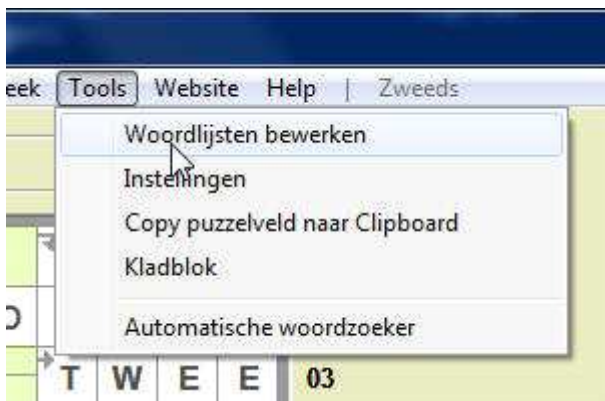


Fig. 18

Woordlijsten bewerken

Bij het programma zijn een aantal z.g. woordlijsten bijgevoegd. Om deze woordlijsten te bewerken of om nieuwe woordlijsten aan te maken is er onderstaande afbeelding (Fig. 19). Om een nieuwe lijst aan te maken klikken we op de button 'Nieuw', daarna typen we in het rechterboven tekstveld een willekeurig onderwerp, b.v. Bouwmateriaal in. Typ nu de bijkomende woorden in het onderstaande tekstveld met de donkerblauwe kleur. Klik daarna telkens op de button 'Add' om dit woord toe te voegen aan de lijst met Bouwmateriaal. Klik als laatste op de button 'Opslaan' om de lijst te save naar de map met de gelijknamige naam (Woordlijsten).



Fig. 19

Instellingen

Voor het wijzigen van de kleuren op de puzzelvelden is er een mogelijkheid d.m.v. onderstaande afbeelding (Fig. 20). Tevens kun je de tekst die onder op elke afgedrukte pagina wordt geplaatst wijzigen. Met de 'resetknop' kun je alle wijzigingen weer ongedaan maken.



Fig. 20

Copy puzzelveld naar Clipboard

Het zichtbare puzzelveld (afbeelding) kan worden gecopyeerd naar het Clipboard (Klembord). Deze afbeelding kan dan in diverse tekenprogramma's, b.v. 'Paint' weer worden opgehaald (geplakt) en worden gebruikt voor b.v. het plaatsen in b.v. clubbladen enz....

Kladblok

Het kladblok wordt in dit programma alleen gebruikt voor het aanmaken van nieuwe woordlijsten. Onder het menu-item 'Help / Woordlijsten aanmaken' kun je in een PDF-bestand zien hoe deze lijsten worden gemaakt via het internet. Dit kan via elke willekeurige website bestaande uit puzzelwoorden.

Automatische woordzoeker

Met dit programma kan een woordzoeker worden gemaakt. Met onderstaande afbeelding (**Fig. 21**) kan deze optie volledig automatisch worden ontworpen. Selecteer de breedte en de hoogte van het puzzelveld (aantal vakjes), typ in de donkerrode tekstbalk een willekeurig woord in en klik telkens op de button 'Add' om het woord toe te voegen aan de lijst. Na het invoeren van alle woorden klik je op de button 'Ok' om de puzzel automatisch te genereren (Draw puzzel). Klik als laatste op de button 'Export' om de complete puzzel te exporteren naar het hoofdscherm.

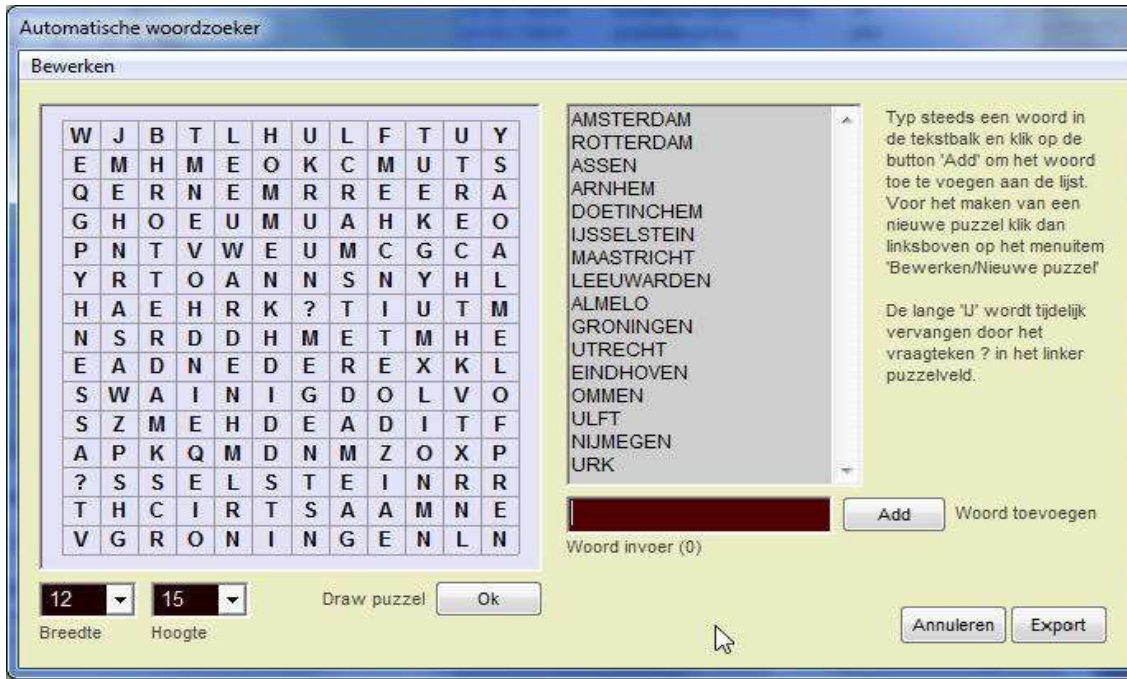


Fig. 21

Website

Je kunt de puzzels exporteren naar een z.g. HTML internet webpagina (**Fig. 22**). Nadat de webpagina is gemaakt klik je met de rechtermuisknop op de pagina, nu volgt een submenu en klik je op 'Paginabron bekijken' bij (Firefox). Bij (Internet Explorer) is dit submenu 'Bron weergeven'. Je kunt dan de puzzelpagina in jouw eigen website importeren.

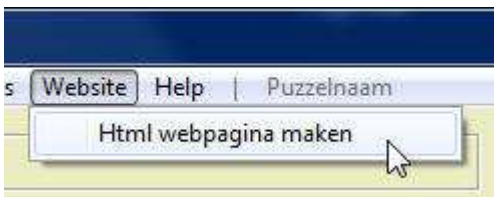


Fig. 22

Help

Het helpmenu laat onderstaande sub-menu's zien (**Fig. 23**). 'Uitleg en hulp' (deze pagina's), 'Speciale tekens' een scherm met toetscombinaties voor speciale letters, b.v. é, â, ä enz., link naar mijn website met o.a. vele gratis programma's, een E-mail sturen en een PDF-bestand hoe je nieuwe woordlijsten kunt aanmaken.



Fig. 23

Registratie

In de demo-versie van 'Puzzeldesign' zijn alle opties volledig te gebruiken om een goede indruk te krijgen van het programma. Bij het afdrucken van een puzzel zal in de demo-versie een tekst verschijnen evenals bij het opslaan van een afbeelding. Je kunt het programma registreren (**Fig. 24**) door de 10 schuifregelaars te verschuiven tot het juiste registratie-nummer verschijnt, klik dan op de button 'Ok' om te controleren of dit registratie-nummer de juiste is. Op de website www.dickmann.org/software/puzzeldesign.htm kun je meer informatie verkrijgen m.b.t. de registratie van dit programma 'Puzzeldesign'.

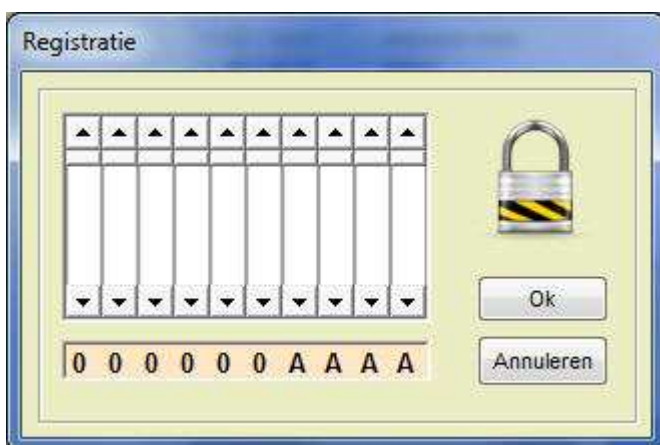


Fig. 24

Woorden zoeken van een bepaalde lengte

Op het hoofdscherm (**Fig. 25**) kun je de database doorzoeken naar woorden van een bepaalde lengte. Verschuif d.m.v. de horizontale scrolbalk de lengte van de te zoeken woorden en klik op de button 'Ok' om het zoeken te starten. Dit kan nagelang de lengte van de woorden even duren voordat de hele database is doorzocht. De letter IJ wordt als één letter gezien. Dit geldt overigens voor alle woorden met een IJ in dit programma. Het woord in het tekstvenster met de rode pijl kan later worden gecopyeerd via de button 'Copy' naar het tekstveld 'Oplossing' uit **Fig. 9**.



Fig 25

Filippine puzzel

Voor het ontwerpen van een z.g. Filippine puzzel wordt onderstaande afbeelding (Fig. 26) gebruikt. Klik met de linkermuisknop op een vakje van het puzzelveld, hier wordt de omschrijving en de oplossing ingevuld. Het vaknummer wordt automatisch geselecteerd. Kiezen we de verticale richting dan wordt alleen de oplossing ingevuld dat tevens het te zoeken woord is.



Fig. 26

Item verwijderen uit de lijst

Bij het verwijderen van een item uit de lijst klikken we op de button 'Delete' op het hoofdscherm zoals hieronder in de afbeelding (Fig. 27) is te zien. Selecteer eerst een item uit de lijst en klik dan op de button. Nadat het item is verwijderd moet ook de letters van het woord op het zichtbaar puzzelveld één voor één worden verwijderd met de rechtermuisknop.



Fig. 27

Sudoku puzzel

Hieronder is tenslotte een afbeelding (**Fig. 28**) te zien van een Sudoku puzzel. Voor het automatisch genereren (maken) van de puzzel klikken we eenvoudig op de button 'Ok' alvorens de moeilijkheidsgraad te selecteren waarna de puzzel wordt ingevuld met getallen. Bij het afdrukken van deze puzzel kan tevens de oplossing worden geprint. Bij de selectie 'Moeilijk' worden er minder getallen ingevuld, voor de selectie 'Gemakkelijk' meer getallen. Dit is altijd random (willekeurig).



Fig. 28

Disclaimer

Aan de op deze helppagina geplaatste afbeeldingen en teksten kunnen geen rechten aan worden ontleend. De afbeeldingen en foto's op deze helppagina mogen uitsluitend voor privé doeleinden worden gebruikt. De ontwerper van 'Puzzeldesign' kan niet aansprakelijk worden gesteld aan fouten die voorkomen in het programma of op deze helppagina. Alle database's en eventuele afbeeldingen gebruikt in dit programma m.u.v. de woorden database komen van de website Wikipedia.

Website..... : www.dickmann.org

E-mail.....: jos@dickmann.org

Kijk ook op www.dickmann.org/filatelic.htm met informatie en veel gratis downloads van afbeeldingen van alle postzegels vanaf het jaartal 1852 t/m heden voor postzegelverzamelaars. Ook is er veel informatie te vinden m.b.t. **electronica** inclusief de werking van bijna alle componenten.