

Liebe LeserInnen!

Spiele und Lernprogramme

Spiele und Lernprogramme sind in mehrfacher Hinsicht in dieser Ausgabe vertreten. Neben einer "Spielkiste" und Darstellungen aus der Sicht der Pädagogik finden Sie auch einige selbst programmierte Spiele in Visual-Basic, C und C++. Für Noch-Nicht-Programmierer bietet die Einführung in Visual-Basic von Christian Zahler eine ausgezeichnete Gelegenheit für einen Einstieg.

Spiele programmieren

Spiele gehören zu den anspruchsvollsten Programmen, die an Programmierer, an die Hardware und an die Sprache hohe Anforderungen stellen. Nicht umsonst gelten bestimmte Spiele als Gradmesser für die Kompatibilität und Performance von Systemen.

Lange Zeit waren Spiele eine Domäne von DOS, da sie darauf angewiesen waren, durch direkte Programmierung der Bild- und Tonausgabe ein Maximum an Geschwindigkeit zu bieten. Windows war für schnelle Bildschirmspiele einfach zu langsam. Erst mit der allerneuesten Hardware und Direct-Video und Direct-Audio, dem neuen Spiele-Support von Microsoft, ist es möglich, auch in Windows 95 vergleichbar schnelle Abläufe wie in DOS zu programmieren.

Daß wir in den Schulen noch immer DOS-basierte Programme benutzen, hat viele Gründe. Einerseits gibt es oft noch eine stabile Novell/DOS-Umgebung, dann benötigen gerade die modernen Compiler ziemlich leistungsfähige Rechner, die nicht verfügbar sind. Schließlich sind die Schulen keine Entwicklungslabors sondern sollen den Schülern lediglich wesentliche Programmverfahren vermitteln und diese sind für (Lehrer und) Schüler am alten DOS-Compiler durch den geringen Overhead für zusätzliches Systemwissen leichter nachvollziehbar.

Neu im Web

Ab sofort ist jede neue Ausgabe der PCNEWS auch als Web-Version verfügbar. Das vor allem, um die Weiterverwendung im Unterricht zu erleichtern.

55 EDV-Basics

<http://pcnews.at/ins/pcn/55/~55.htm>

Einzelne Artikel kann man auch direkt über die Seitennummer finden. Der Name eines jeden Artikels ist main.htm, die mit Navigationshilfen formatierte Version ist

-main.htm. Ein Artikel wird in dem Unterverzeichnis sssii gespeichert, wobei sss die Seitennummer (mit vorangestellten Nullen) ist und ii ein laufender Index (normalerweise 00) bei mehreren Artikeln pro Seite.

Beispiele

Multimedia und Internet, Nr. 56, Seite 33
<http://pcnews.at/ins/pcn/56/03300/~main.htm>

Medizin @ online, Nr 56, Seite 88
(2ter Artikel auf Seite 88)
<http://pcnews.at/ins/pcn/56/08801/~main.htm>

Die Formatierung im Web ist derzeit noch etwas holprig, doch für das Abrufen des Rohtextes für Unterrichtszwecke sollte es reichen.

Die Originaldateien (speziell bei zu stark verkleinerten Bildern der HTML-Version interessant) findet man z.B. für dieses Heft unter:

<ftp://pcnews.at/pcn/5x/58/>

Dort gibt es nur für jene Artikel ein Unterverzeichnis, die auch bebildert sind. Die Originaldokumente für eine Ausgabe heißen n55.vp und n56.vp und sind im Format Ventura Publisher 7.0.

Service für ASCII-Leser

Im Hinblick auf die kommende Ausgabe "Unbehindert am PC" wurden alle genannten Ausgaben auch in reiner ASCII-Form gespeichert. Der Name der Datei ist jeweils main.txt. Diese Form ist speziell für Leser gedacht, die für Lesehilfen einen Zugang zu den ASCII-Texten benötigen.

Werbung

Ausgabe 57 wurde mit 1700 Stück an Schulen mit E-Mail-Adresse versendet. Gleichzeitig wurden etwa 8000 Werbekarten an alle Schulen sowie an ehemalige Leser und andere Kontaktadressen versendet. Durch diese Werbemaßnahmen wurden etwa 50 Leser geworben, darunter zahlreiche Schulen, die wir herzlich willkommen heißen.

Einen erholsamen Sommer wünscht die Redaktion

Frank Thögl Werner Krause