

Ismeri Ön...

Helyismereti televíziós játék


Előzmények:

A televíziós technika fejlődésének következtében az eddig kiadott „KITAKARÓ” című televíziós játék a „HD” felbontás és a 16:9 oldalrányának köszönhetően már nem képes a feladata ellátására. Szükségessé vált tehát annak korszerűsítése, különös tekintettel arra, hogy a számítástechnika is nagyot lépett előre azzal, hogy egyre inkább teret hódít a 64 bites, többmagos processzorok világa.

A játék lényege, hogy a település jellegzetes képein látható építményeket, alkotásokat, műtárgyakat stb. kell felismerni úgy, hogy minél kevesebb részletet lássunk az eredeti képből. **Fontos megemlíteni, hogy a játék különösen vonzóvá tehető a hirdetőik számára, ha a képek olyan aspektusból készülnek, hogy azon láthatóak a különböző vállalkozások telephelyei, kihelyezett logói, vagy bármely, a cégre vonatkozó ismertető jegyek.**

ISMERI ÖN A VÁROSÁT ?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
0	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
7	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
8	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
9	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



APEX-TV

Kitakart elem: 25

Idő : 54 sec

Pontszám: 231

Célpont :

A program telepíthetőségének műszaki követelményei:

- (32) 64 bites lapkakészlet
- min (2) 4 GByte RAM, 1 Gbyte szabad háttértár
- 1920:1080 képernyőfelbontású videó-meghajtó
- (XP), win7, win8, win8.1, win10 operációs rendszer

A felsorolás az optimális adatokat tartalmazza, de működik 32 bites XP, és SD formátum (1024*768) alatt is.

Telepítés:

A program telepítése különleges ismereteket nem igényel, de a telepítőt csak rendszergazdai jogokkal bíró személy telepítheti, a lemezen, vagy elektronikus úton letöltött telepítő csomag „SETUP” programjának futtatásával.

A program az első futtatáskor létrehoz a c: meghajtó gyökerében egy 'Ismeri Ön' című könyvtárat. Ebben a könyvtárban pedig létrehoz egy

Hanghatások
Képek
Logók
Mentések
Üzemvitel

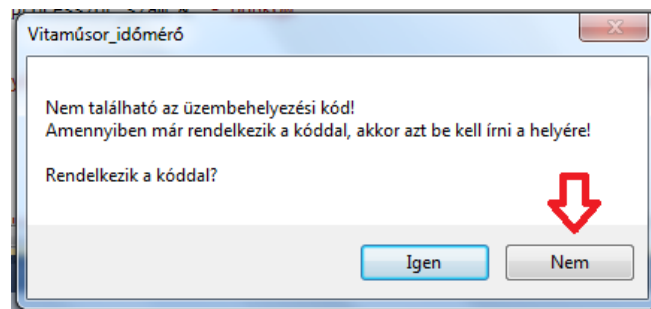
című alkönyvtár-csoportot.

Figyelem!

Az 'Üzemvitel' alkönyvtárban található állomány(ok) épségére ügyeljen, mert hiba esetén a program működésképtelenné válhat! A 'Mentések' és az 'Üzemvitel' alkönyvtár nem helyezhető át!


A hanghatásokat az igényei szerint megváltoztatja úgy, hogy az új hanghatásoknak a régi elnevezéseket adja meg. (A nevek megváltoztatásával a hanghatások nem fognak működni!)

Telepítés után az első futtatás alkalmával az alábbi képernyő jelentkezik be:



Ekkor még természetesen nem rendelkezünk a végleges futtatási jogosultságokkal, tehát a „NEM” gombra kell klikkelni. (Kivételt képez az ún „DEMÓ” kód, amellyel demó módban tudjuk futtatni a programot. (A kód a telepítő csomagban megtalálható.) Válaszként megjelenik az az ablak, amellyel megrendelhetjük az üzemeltetési kódot

APEX TELECOM KFT

ÜZEMELTETÉSI KÓD MEGRENDELÉSE		Kilépés
Megrendelő		
Cég/magánszemély neve	<input type="text" value="Gipsz Jakab"/>	
Irányítószám	<input type="text" value="1234"/>	
Település megnevezése	<input type="text" value="Karakószörcsög"/>	
Utca/út/tér	<input type="text" value="Szépremény út"/>	
Házszám	<input type="text" value="11"/>	
Emelet	<input type="text" value="0"/>	
Ajtó	<input type="text" value="0"/>	
Megrendelt időtartam	<input type="text" value="3 hónap"/>	
Adószám	<input type="text" value="12345678-42-2"/>	
Kapcsolattartó		
Neve	<input type="text" value="Gipsz jakab"/>	
E-mail	<input type="text" value="jakab.gipsz@t-online.hu"/>	
Telefonszám	<input type="text" value="+36 209 123 456"/>	
Fax	<input type="text" value="0"/>	
Az Ön azonosítója	<input type="text" value="AD01X - BFEBFBFF000006FD- DHBKQW"/>	
Nyomtassa ki PDF formátumban az adatlapot, majd küldje el az alábbi címre: info@apex-telecom.hu		
<input type="button" value="Nyomatás"/>		

Töltsük ki az adatlapot, majd klikkeljünk a nyomtatás gombra! Ekkor megjelenik a megrendelés nyomtatási tervezete. Klikkeljen a nyíllal jelzett ikonra, hogy arra képre váltson, ahogyan kinyomtatva fogja látni!

APEX TELECOM KFT

2016.01.25. 11:15:38

APEX TELECOM KFT Oldal: 1/1

ÜZEMELTETÉSI KÓD MEGRENDELÉSE

Cég/magánszemély megnev. **Gipsz Jakab**

Település. Karaközörcsög

Irányítószám: 1234 Út/utca/tér: Szépremény út Hsz: 11 Em: 0 Ajtó: 0

Időtartam. 3 hónap Adószám: 12345678-42-2

KAPCSOLATTARTÓ

Neve Gipsz jakab E-mail jakab.gipsz@t-online.hu Tel: +36 209 123 456

A PROGRAM AZONOSÍTÓJA

AD01X - BFEBFBFF00006FD- DHBKQW

Az igényelt kóddal csak a program üzemeltetésére lesz jogosult az igénylő. A program tulajdonjoga nem kerül az igénylő birtokába, azt harmadik fél számára nem adhatja át, illetve tovább.
A használatot a kért időpontig biztosítja a forgalmazó, amennyiben a megrendelő befizette (átutalta) a forgalmazó számlájára az üzemeltetési díjat. (11994600 - 04401300 - 00000000) A számlát a forgalmazó a kérelem beérkezését követően állatja ki, és küldi el az igénylőnek.

Üzemeltetési jogok díjai:

1 hónap * Nem választható!	3 hónap = 40 000 HUF+ÁFA	6 hónap * Nem választható!
1 év = 50 000 HUF+ ÁFA	2 év = 75 000 HUF+ ÁFA	3 év = 90 000 HUF+ ÁFA

A nyomtatási képen klikkeljen a mentési képek választására (piros nyíllal jelezve), hogy PDF formában elmenthesse a megrendelőt!

2016.01.25. 11:17:14

ÜZEMELTETÉSI KÓD MEGRENDELÉSE

Mentse el a képet, majd E-mail ben küldje el az info@apex-telecom.hu címre.

48 órán belül arra címre, amelyről postázta a megrendelőt megérkezik az üzemeltetési kód.

Üzembehelyezés

Az igényelt kód beérkezéséig Ön „DEMÓ” módban használhatja a programot. A „DEMÓ” kód a telepítő csomagban található „Demo.txt” fájlban található.

Az üzemeltetéshez szükséges kódot a jogtulajdonos az adatlap, valamint a díj beérkezésétől számítva maximum 48 órán belül a megadott e-mail címre küldi meg.

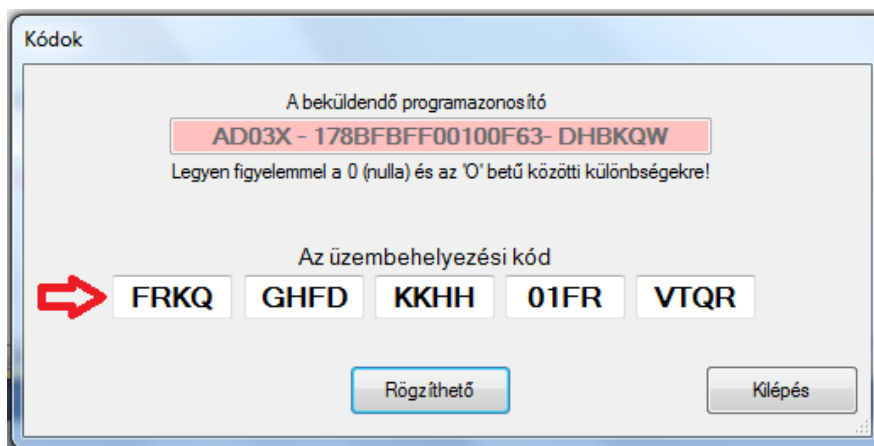
Üzembe helyezés

Az igényelt kód beérkezéséig Ön „DEMÓ” módban használhatja a programot. A „DEMÓ” kód a telepítő csomagban található „Demo.txt” fájlban található.

Normál használat előtt a számítógép felbontását célszerű 1920*1080 –ra (HD), vagy 1024*768-ra (SD) beállítani ! Bár a program más oldalrányoknál is működni fog, a képernyő megjelenése a várttól lényegesen eltérhet (esetleg élvezhetetlen, csúnya lesz)

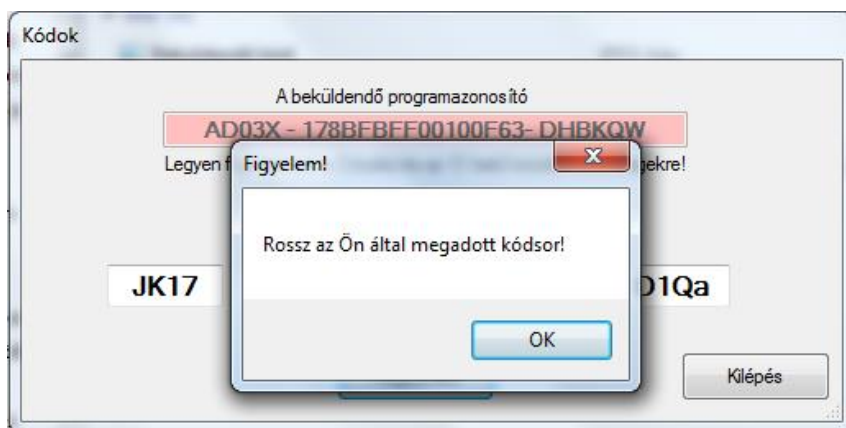
Amennyiben ezt elmulasztotta, lépjen be a „Képernyő-felbontás” menübe, ahol (ha az lehetséges, azaz a képernyő-meghajtó képes rá) megteheti az átállítást. (HD-ben 1920*1080 SD-ben 1024*768 az optimális arány. Természetesen vegye figyelembe az RGB-Pal átalakító – amennyiben használ - paramétereit is!)

Az ismételt indítás után, tehát arra kérdésre, hogy 'Rendelkezik-e az üzembehelyezési kóddal?' értelem szerint az **IGEN** gombra kell kattikolni. Válaszként az alábbi kép jelenik meg:



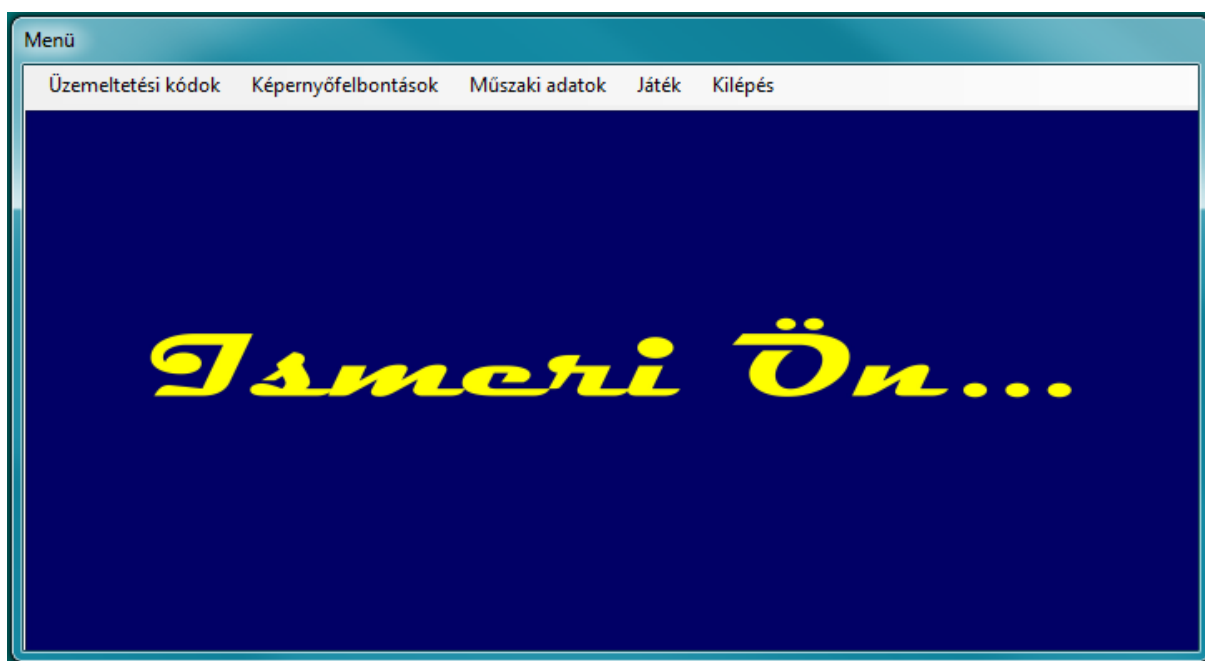
Az hat mezőből álló sorba kell beírni a kapott kódsort. Nagyon fontos, hogy figyeljen az 'O' betű és a 0(nulla) valamint a 'l' (kis el) valamint a 'l' (nagy l – mint Imre) betű) és az '1' közötti különbségekre, valamint a kis-és nagy-betűkre!

A kódsor felvitele után megtörténik a helyesség ellenőrzése. Amennyiben elírtunk valamit, hibaüzenetet kapunk.



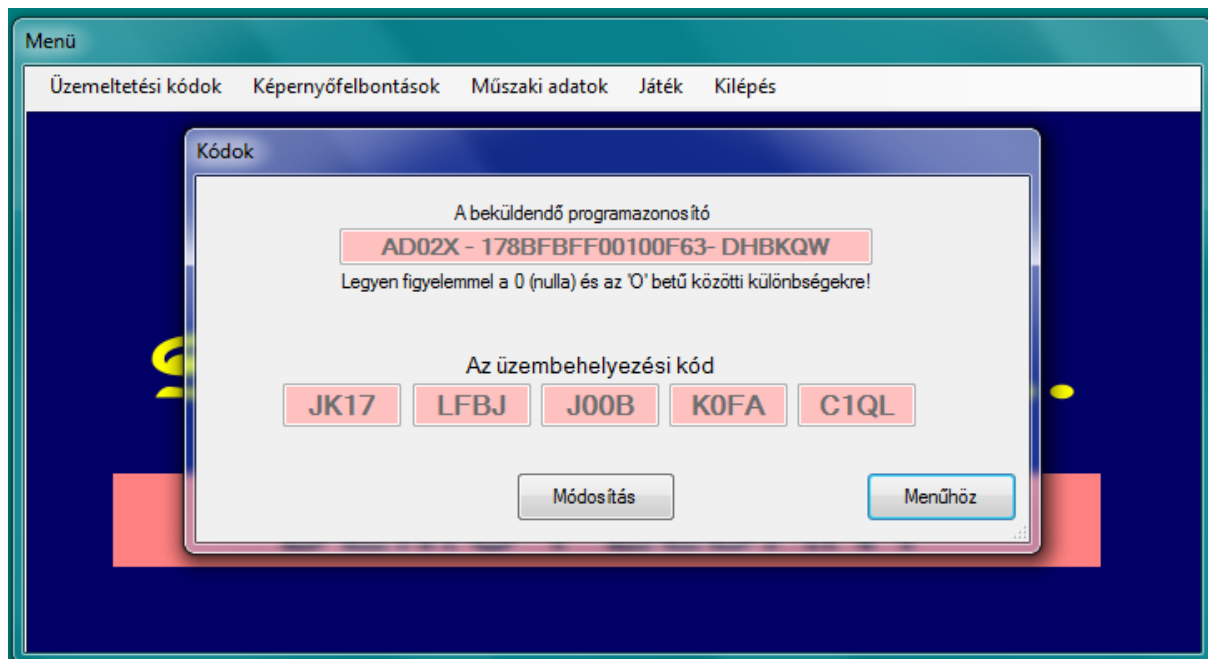
Vigye fel helyesen a kódsort, majd kísérelje meg rögzíteni azt. Sikeres felvitel esetén a jobb alsó sarokban a „KILÉPÉS” gomb felirata 'MENÜHÖZ' felírra változik. Ha ráklikkel, akkor bejut a menübe.

A menü felépítése



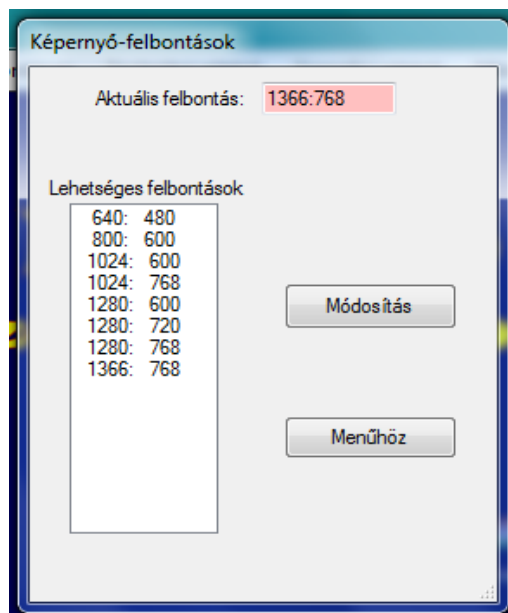
Üzemi kódok

Az üzemi kódok menüpont alatt megtekinthetjük a jelenlegi kódokat, illetve módosíthatjuk azt a változó igényeknek, (a jogtulajdonostól kapott új adatnak) megfelelően



Ha új kódot kaptunk a jogtulajdonostól, a módosítás gombra klikkelve kezdeményezhetjük annak bevitelét. **(Figyelem! Többszöri helytelen kód bevitelével teljesen kizárhatjuk magunkat a program használatából!)**

Képernyőfelbontások



Ebben a menüpontban megjelennek a képernyő beállításának lehetséges paramétereit. Amennyiben változtatni szeretnénk az aktuális beállításon, jelöljük ki a kívánt sort a „Lehetséges felbontások” listában, majd kattintunk a „Módosítás” gombra. A képernyő ennek hatására néhány másodpercre elsötétül, majd az új beállításokkal ismét megjelenik. (16:9 oldaláránál az arányszám: 1.777, míg a 4:3 oldaláránál 1.333. Javasolt beállítások: **HD** → 1920*1080; 1366:768 **SD** → 1024*768)

A „Menühöz” feliratú gombra kattintva visszajutunk a menübe és folytathatjuk a munkát.

Műszaki adatok

ISMERI ÖN A VÁROSÁT ?

A B C D E F G H I J K L M N O

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Beállítható paraméterek

Képernyő háttér in Logó háttér in

Cím háttér in Cím-betű in

Cím-betű típus Koordináta-betű típus

Koordináta betű in Koordináta-háttér in

Információk háttér in Információk-betű in

Információk-betű típus Célpont-betű típus

Célpont-háttér in Célpont-betű in

Gondolkodási idő 10 sec /képelem

Időmérés bekapcsolva Időmérés kikapcsolva

Adatok betöltése Adatok mentése

Műsor cím - Logó - Képlista

Műsor cím:

Isméri Ön a városát ?

Logó

Hanghatások könyvtára

Képcímek:

Képlista törlése

Adatok betöltése Adatok mentése

Menühöz

Kitakarás: 150

Idő : 30 sec

Pontszám: 200

Célpont 0G

A képernyőn megjelenik a játék képe, a kép helyén a beállítható paraméterekkel. A bal oldali csoport a színekre, betűtípusokra, időmérésre, míg a jobb oldali a címre, logóra, valamint a megjelenítendő képekre vonatkozik. (A szemléltető ábrán a logó ki van kapcsolva. Ez az állapot lehetőséget biztosít a műsorvezető bekulcsolására a képernyőbe. Lásd a következő ábrát!)

ISMERI ÖN A VÁROSÁT ?

A B C D E F G H I J K L M N O

0																
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																




Kitakart elem: 1
Idő : 3 sec
Pontszám: 309

Célpont :

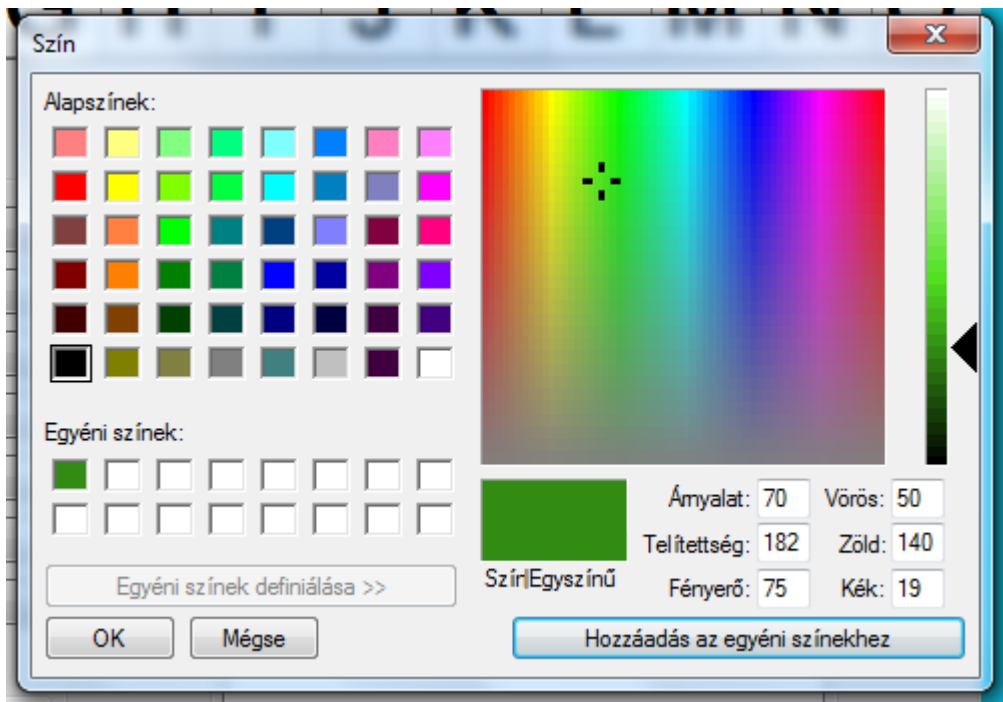
Színek, betűtípusok csoportja

Beállítható paraméterek

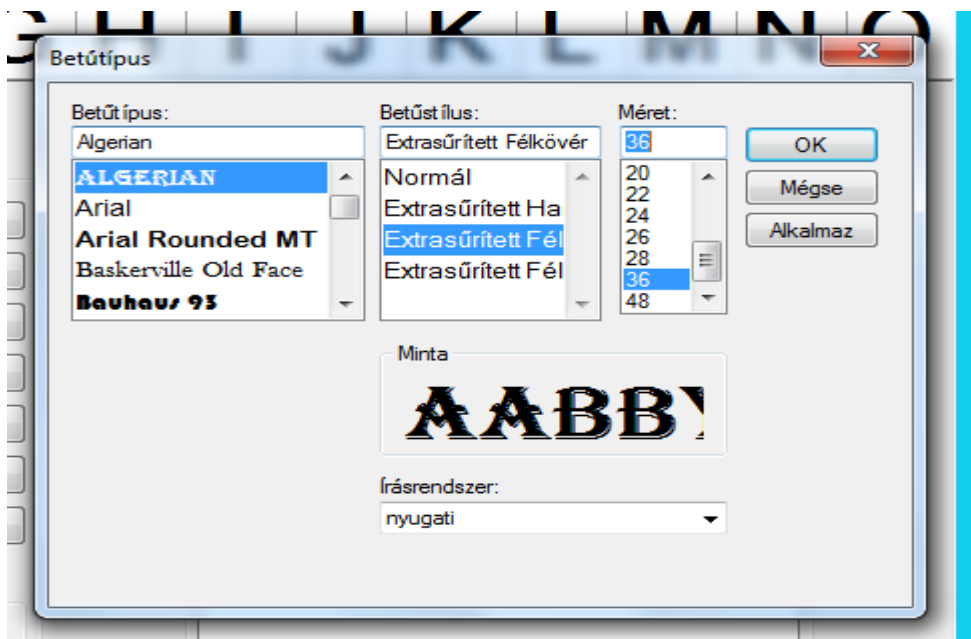
Képernyő háttérszín	Logó háttérszín
Cím háttérszín	Cím-betűszín
Cím-betűtípus	Koordináta-betűtípus
Koordináta betűszín	Koordináta-háttérszín
Információk háttérszín	Információk-betűszín
Információk-betűtípus	Célpont-betűtípus
Célpont-háttérszín	Célpont-betűszín
Gondolkodási idő <input style="width: 40px; border: 1px solid red;" type="text" value="10"/> sec /képelem	
<input checked="" type="radio"/> Időmérés bekapcsolva <input type="radio"/> Időmérés kikapcsolva	
<input checked="" type="radio"/> 16*10-es játémező <input type="radio"/> 10*7-es játémező	
Adatok betöltése	Adatok mentése

Az egyes gombok felirata „beszédese”. A gomb hatására a felkínált választékból kiválaszthatjuk a megfelelő színt, illetve betűtípust. A változást azonnal látjuk is a képernyőn, így viszonylag egyszerűen állíthatjuk be a számunkra leginkább megfelelő képernyőt.

Színválasztás



Betű választás



A gondolkodási időt 5 és 30 másodperc közé célszerű állítani. Ennyi idő áll a rendelkezésére a játékosnak, hogy az eltávolítani szándékozott mező koordinátáját meghatározza.

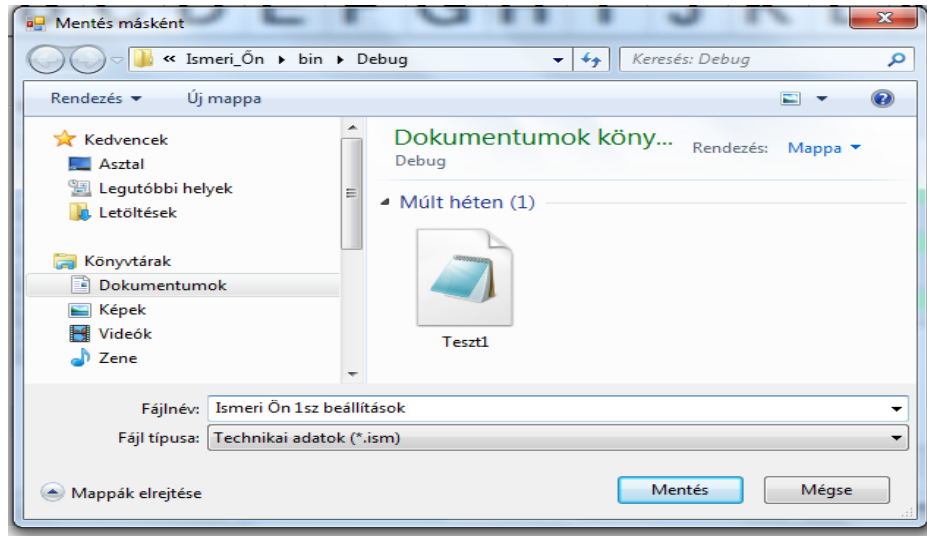
Figyelem! Ebbe az időbe a koordináta beírása és az enter billentyű lenyomása is beletartozik!

Az időmérés be-, illetve kikapcsolható az időtartam alatt található választógombokkal.

APEX TELECOM KFT

A megfelelő beállítások után a beállítási értékek elmenthetők, hogy legközelebb már ne kelljen a beállításokra időt fordítani. A mentés, illetve a töltés a windows szokásos módjain történik:

Mentés



Címek csoportja

Műsor cím - Logó - Képlista

Műsor cím:
Ismeri Ön a városát ?

Logó
C:\Users\János\Documents\Ismeri_Ön\Logók\Apex-TV.jpg

Hanghatások könyvtára
C:\Users\János\Documents\Ismeri_Ön\Hanghatások

Képcímek:

C:\Users\János\Documents\Ismeri_Ön\Képek\Bazilika.jpg
C:\Users\János\Documents\Ismeri_Ön\Képek\Erzsébet-híd p
C:\Users\János\Documents\Ismeri_Ön\Képek\Lánchíd.jpg

Képlista törlése

Adatok betöltése Adatok mentése

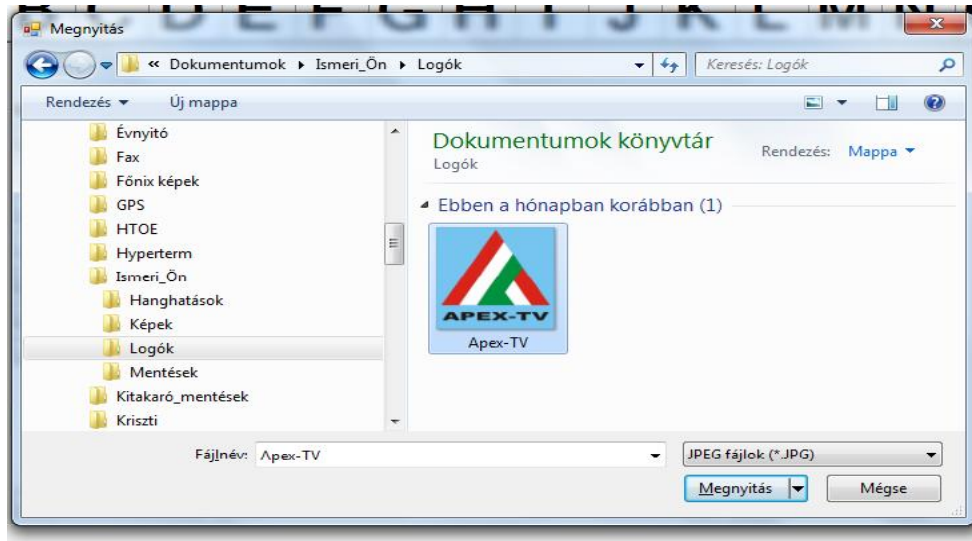
Amennyiben az Ön számára nem szimpatikus a műsor cím, megváltoztathatja azt a Műsor cím mezőbe beírt szövegre.

FONTOS!

A beírt szöveget jóvá kell hagyni az ENTER billentyű leütésével. Ez minden mezőre vonatkozik!

APEX TELECOM KFT

A képernyőn megjelenítendő logót a Logó című mezőben kell meghatározni. Üsse le az F-12 funkcióbillentyűt, aminek hatására megjelenik a címkiválasztó képernyő. Válassza ki az alkalmazni kívánt logót, majd a 'Megnyitás' gombra klikkelve visszakérül a Műszaki adatok menüpontba, ahol a Logó mezőben megjelenik a kiválasztott cím. **A választást hagyja jóvá az ENTER billentyűvel!**



A jóváhagyás hatására a mező színe halvány-pirosra vált. A logó automatikusan a kijelző méretére igazodik, tehát a mérete nem számít (Természetesen egy nagyon kis felbontású logókép minősége a nagy méretarány váltás miatt romolhat)

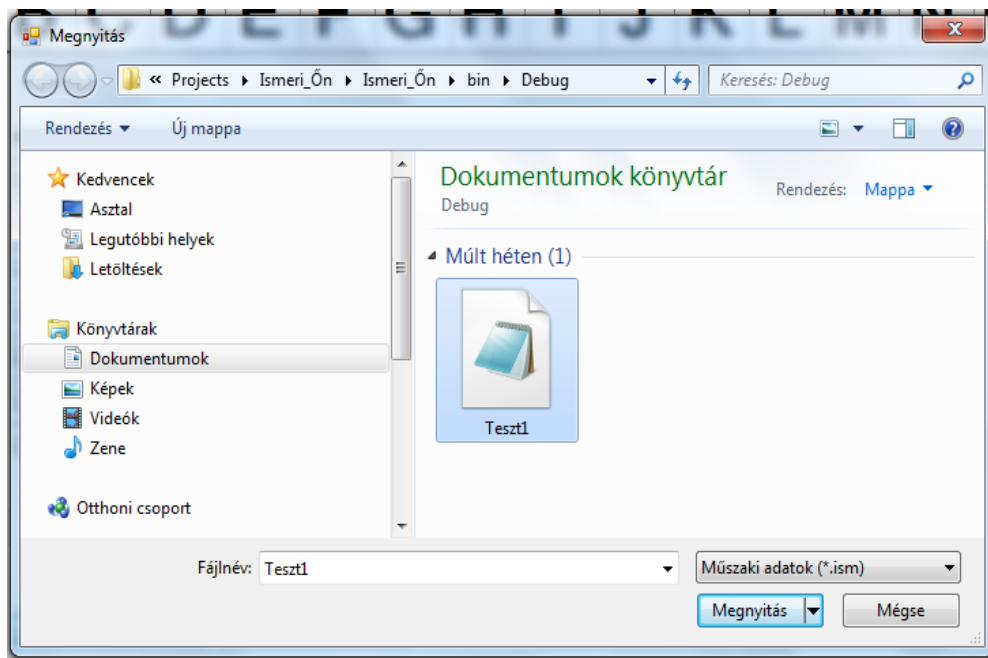
Hasonlóan kell eljárni a 'Hanghatások könyvtára'-nak meghatározásával, valamint a képcímek megadásával.

Amikor a képcímek mezőben jóváhagyjuk a képcímet, a képcím belekerül a lista-táblázatba, a címmeghatározó sor pedig kiürül.

A címek, hasonlóan a színekhez és betűtípusokhoz elmenthetők. A mentési eljárás megegyezik a fentebb leírtakkal

Színek, betűtípusok, valamint a címek betöltése

Mindkét csoport kimentett adatai betölthetők a 'Műszaki adatok' megfelelő helyeire a windows szokásos formulájával:



A megnyitás gombra klikkelve visszajutunk a 'Műszaki adatok' képernyőbe, ahol azonnal megjelennek a betöltött adatoknak megfelelő változások.

Amennyiben beállítottuk azokat a paramétereket amiket szerettünk volna megváltoztatni, illetve megadtunk minden adatot a működéshez, a 'MENÜHÖZ' gombra klikkelve visszajutunk a 'MENÜ'-be.


Ha valamelyik szükséges adatot nem adtuk volna meg, arra figyelmeztető felirat hívja fel a figyelmünket.

Ha ennek ellenére visszamegyünk a menübe, a program nem enged belépni a 'JÁTÉK' menüpontba.

Játék

ISMERI ÖN A VÁROSÁT ?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
0	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
7	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
8	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
9	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



Kitakart elem: 0

Idő : 15 sec

Pontszám: 310

Célpont :

A „JÁTÉK” képen nem használható az egér. Ezért azt eredendően egy nem látható pozícióba helyezi a program. Természetesen bármikor áthelyezhető bárhová, az Ön igényeinek megfelelően, illetve, ha valami oknál fogva a kurzor elhagyná a beviteli mezőt az egérrel visszaállíthatjuk azt a helyes, azaz a célpont pozícióba.

Az alkalmazható billentyű-kombinációk:

CTRL + Alt + Q	Kilépés a játékból, vissza a menübe
CTRL + Alt + ENTER	Az óra, azaz a játék indul (A visszaszámlálás a beállított időtartamtól indul)
CTRL + Alt + Space	Az óra megállítása
CTRL + Alt + C	Az óra folytatja a visszaszámlálást
CTRL + Alt + M	Megmutatjuk a teljes képet (Pl.: a játékszakas vége)
CTRL + Alt + 'Insert'	A logó kikapcsolása (csak a beállított háttérszín látszik)
CTRL + Alt + '+'	Új kép betöltése, új játék indítása

Képkorrekciók

CTRL + SHIFT + Alt+ →	Kép nyújtása vízszintesen
CTRL + SHIFT+ Alt + ←	Kép zsugorítása vízszintesen
CTRL + SHIFT+ Alt + ↑	Kép mozgatása felfele
CTRL + SHIFT+ Alt + ↓	Kép mozgatása lefele
CTRL + SHIFT+ Alt + S	Pozíciók mentése (Legközelebb ezekkel a pozíciókkal indul a program)

FIGYELEM! Amennyiben menti a pozíciókat, ne váltogassa a képernyőarányt, mert mindkét formula ugyanazt a beállítást fogja használni!

Tisztelt Felhasználó!

Örömkre szolgál, ha programunkkal hozzájárulhatunk az Önök műsorainak érdekesebbé, színesebbé tételéhez, illetve ha növelhetjük az Önök bevételeit. A program használatát megrendelheti az alábbi nyomtatványon, melyet aláírva postán, vagy beszkenelve e-mailban is eljuttathat címünkre.

Örömmel fogadunk minden olyan észrevételt, amely a program működését biztonságosabbá-, szebbé-, jobbá-, egyszerűbben kezelhetővé stb. teszi.

Természetesen fogékonyak vagyunk az új televíziós játék-ötletekre is.

Üdvözlettel:

Apex Telecom Kft
1102 Budapest, Állomás utca 3.
E-mail: apex-telecom@freemail.hu

Szerencsés János
ü.v.