

# 「宏江のありがとう！」

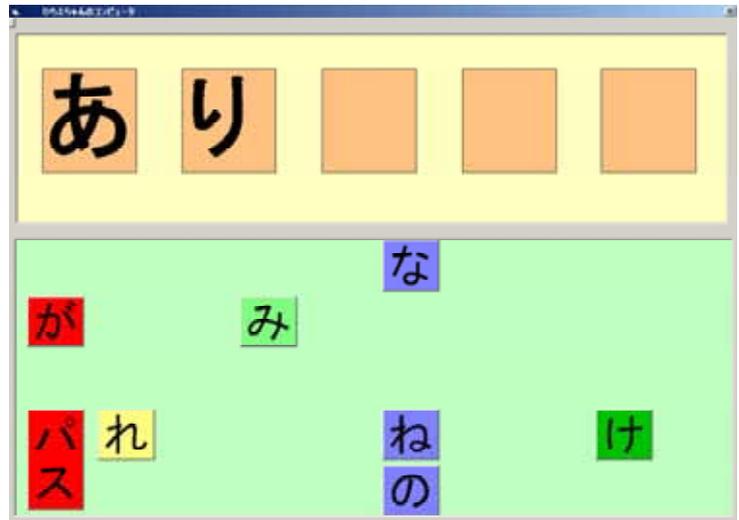
(ねらい)

「中学部の3年生を送る会」で、「ありがとう」のひらがな文字をみんなの前で打ち込み、これまでのひらがな学習の成果を披露する。

(操作)

ソフトを起動

- (1)画面上段に、ひらがな文字を入力していく枠のみが表示されている。
- (2)画面下段には、ひらがなボタンがいくつか表示されている。
- (3)画面にタッチして、「ありがとう」と入力していく。
- (4)正解の場合は、ファンファーレが鳴り、次の文字に進む。
- (5)「ありがとう」と全て正しく入力すると、音楽が鳴り、3年生の写真が表示される。



写真や音楽は、c:\Program Files\thankyou というフォルダに好きな音楽ファイル(wav ファイル)や写真ファイル(jpg ファイル)を保存し、「すごい.wav」(音楽) , 「ありがとう.jpg」(写真1) , 「ひろえ.jpg」(写真2) という名前に変更する。

画面に表示されるひらがなボタンの数は簡単に増やしたり減らしたりできるので、本人の学習の進みややすさに応じて変更する。(実際のキーボードの□を押すと増え、□を押すと減る)

(問題の管理)

同じフォルダにある"sinnseengumi.dat"というファイルで管理している。1行目は、ひらがなボタンの初期設定の数。2行目以降が問題になる。問題を追加する場合は、最終行に追加する問題の物の名称を入力する。(この例では、「りす」)そして、りすの絵カードか写真カードを用意し、ファイル名を"りす.jpg"として同じフォルダに保存しておく。サイズは、384 × 288 にしておくか、この比率にしておく。(640 × 480)

6
ひろえ
せんせい
いぬ
.....
りす

(その他)

- ・実行ファイル名 : "sinnseengumi.exe"
- ・VisualBasic ver6 で開発されているの、そのランタイムルーチンをインストールしておく。
- ・ひらがな文字の発声や物の名称を読み上げるのに、SmartTalk (沖電気製) を利用し
- ・タッチパネルなどを利用する場合は、マウスによる入力と同様になるドライバをインストールしておく。
- ・利用している効果音や音楽のファイル名は
  - オープニング : "opening2.avi" (約 1 2 秒)
  - 文字入力正解ファンファーレ : "FAN.wav" (約 1 秒)
  - 言葉入力正解音楽 : "すごい.wav" (約 5 秒)
- ・マウスポインタのアイコンとして : "POINT02.ICO"
- ・データファイル : "sinnseengumi.dat"