

# Instruktion till appen "FigureCoach"

## Figurkoder

Appen tränar figurkoder och sekvenser på ungefär som om man hade en kortlek med bildkort, där siffrorna är inskrivna. Vid figurkodsträning kommer det översta kortet att hamna på olika ställen i leken. Det är svarstiden, den tid användaren låter kortet visas, som styr var i leken kortet hamnar.

Om svarstiden är större än 4 sekunder hamnar kortet fem kort från toppen på leken.

Om svarstiden är mindre än 4 sekunder men mer än 1 sekund kommer kortet att placeras "mitt" i leken, mellan plats fem och botten.

Om svarstiden är kortare än en sekund så försvinner kortet ur leken.

Tiderna är ställbara i "Inställningar".

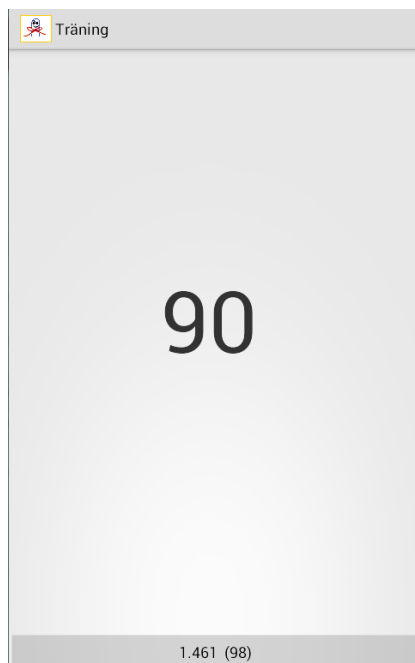


## Inställningar

Under knappen figurkoder står "00-99, Slinga= 4 s, kasta = 1 s". Man ändrar dessa i "Inställningar" som finns i menyn.



- "00-99" är det sifferintervallet. Om man matar in "00-09" tränar man siffrorna 0 – 9 med två siffror, om man matar in "000-009" tränar man siffrorna 0 – 9 med tre siffror. Var noga med att enbart mata in "siffra – bindestreck – siffra" annars kraschar appen.
- "Slinga = 4 s" motsvarar en tidsgräns för "det här kan jag inte alls". Om det tar mer än fyra sekunder innan användaren klickar på siffran, kommer kortet att hamna fem platser nedåt, dvs om fem kort kommer det till toppen igen.

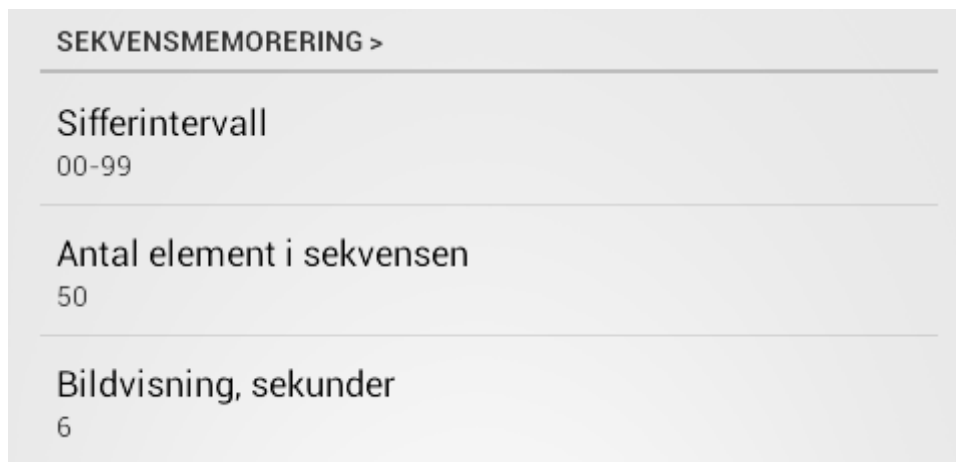


Figurkodsträningen startar när man klickar på knappen.  
Första siffran dyker upp, och i det grå fältet längst ner står "start".

När man klickar på siffran (hela fältet) händer följande:

- Kortet tas från toppen av leken och sorteras in utifrån svarstiden
- I det grå statusfältet ser man hur lång tid kortet visades, och hur många kort som finns kvar i leken
- Det nya topp-kortet visas samtidigt som en timer startas.  
Bakgrunden växlar färg som en extra markering.

## Sekvenser, inställningar

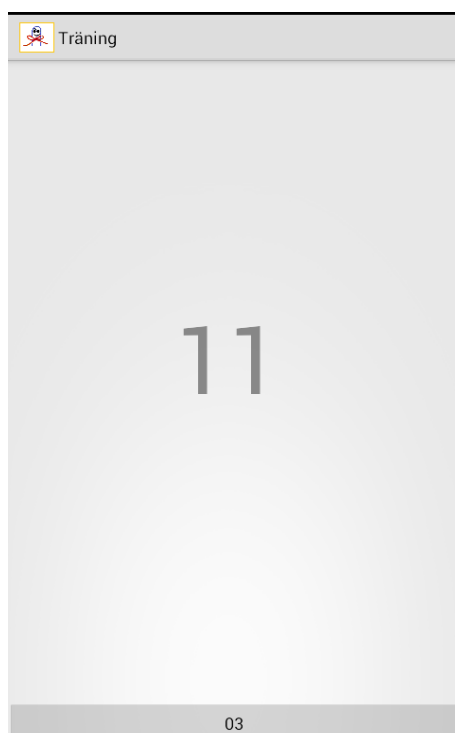


Inställningarna är tämligen självförklarande.

## Sekvenser, träna

Sekvensträning startar när man trycker på knappen.

### Första passet

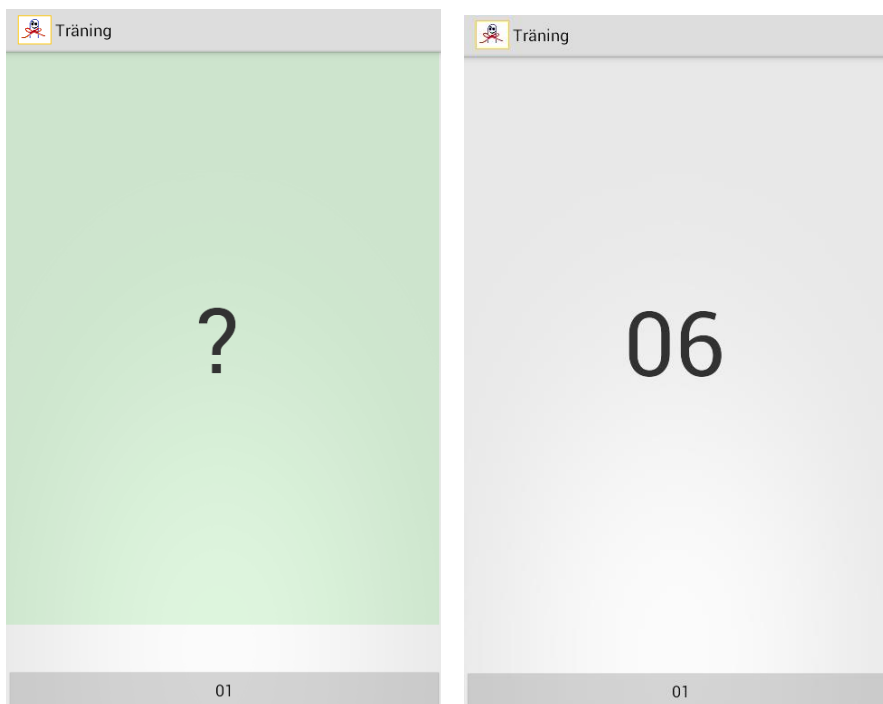


Siffran exponeras och bleknar (till hälften) tills tiden är ute. Sedan växlar bilden till nästa siffra. Bakgrundsfärgen byts varannan gång.

Statusraden under visar vilken siffra i sekvensen som visas.

Man kan ”skynda på” det hela genom att klicka på siffran.

## Andra passet



En ”frågeskärm” visas. Klicka på frågetecknet så kommer siffran fram. Du får själv notera om det blev rätt eller fel.

Klicka en gång till för nästa frågeskärm.

Man kan köra flera varv om så önskas.