

WordFlash 2008 Mobile 사용자 설명서 (2009년 2월 8일 버전)

mycyclopedia.tistory.com

1. 사용 환경

운영체제: Windows CE.NET 5.0 + .NET Compact Framework 2.0 SP2 이상

기타: 화면 크기 480 x 272 이상

2. 프로그램 설명

본 프로그램은 영어단어 공부를 위한 플래시 카드 프로그램으로 사용자가 만든 단어 목록을 읽어 들여 플래시 카드, 5지 선다형 선택 문제, 행맨 게임을 통해 즐기면서 새로운 어휘를 익힐 수 있도록 제작한 프로그램입니다.

순전히 개발자의 영어 공부를 위해 만든 프로그램이기 때문에 상당히 기능이 부족한 면이 있으며 개발자 눈에 보이는 것부터 개선해 나가고 있습니다.

3. 기능 소개

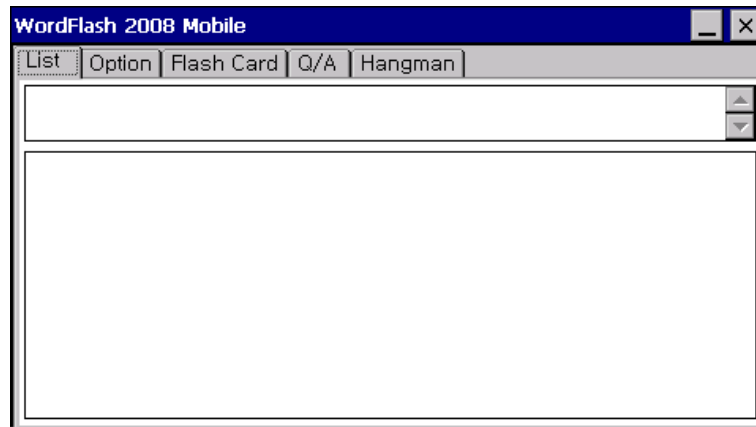
본 프로그램의 기능은 다음과 같습니다.

- *사용자 단어장 기반 (List)*: 본 프로그램은 자체적인 단어장을 가지고 있지 않으며, 사용자가 텍스트 파일로 만든 단어 목록을 사용하는 프로그램 입니다.
- *플래시 카드 (Flash Card)*: 영어 공부 할 때 많이 사용하는 플래시 카드 기능을 추가하여, 새로운 단어에 대한 학습이 용이하도록 하였습니다. 또한 타이머 기능을 추가하여 플래시 카드의 자동 넘김이 가능하도록 제작하였습니다.
- *5지 선다형 선택 문제 (Q/A)*: 객관식 시험 기능을 추가하여 플래시 카드를 통해 익힌 어휘를 시험을 통해 확실히 다질 수 있도록 하였으며, 시험 결과는 단어장 파일에 기록되어 보관됩니다.
- *행맨 게임 (Hangman)*: 철자 공부를 쉽게 하기 위해 대표적인 게임인 행맨을 추가하였습니다.

4. 사용 방법

4.1 프로그램 복사 및 실행

본 프로그램은 단일 실행 파일로 되어 있으며 이를 사용자 기기에 복사한 후 더블 클릭하여 실행합니다. 실행 후 처음 나오는 화면은 아래와 같으며 사용자가 단어 파일을 불러들인 후에는 이 화면에 단어 목록이 보이게 됩니다.



4.2 사용자 단어 목록 작성

본 프로그램에 사용할 사용자 단어 목록은 다음과 같은 형식으로 작성하며 파일 확장 자는 일반 텍스트인 ".txt"로 저장하여야 합니다.

단어1|발음|뜻|사용 예
단어2|발음|뜻|사용 예
단어3|발음|뜻|사용 예

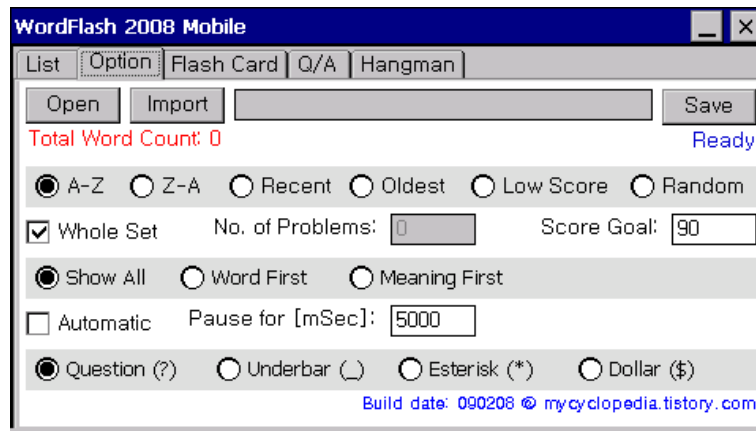
동일한 단어가 중복되어 입력될 수 없으며 각 항목 사이는 문자 "|"로 구분이 되어야 합니다. 발음, 뜻, 사용 예는 필요에 따라 아래의 예처럼 생략될 수 있습니다.

단어1|발음
단어2|발음|뜻
단어3|발음|뜻|사용 예
단어4||뜻|사용 예

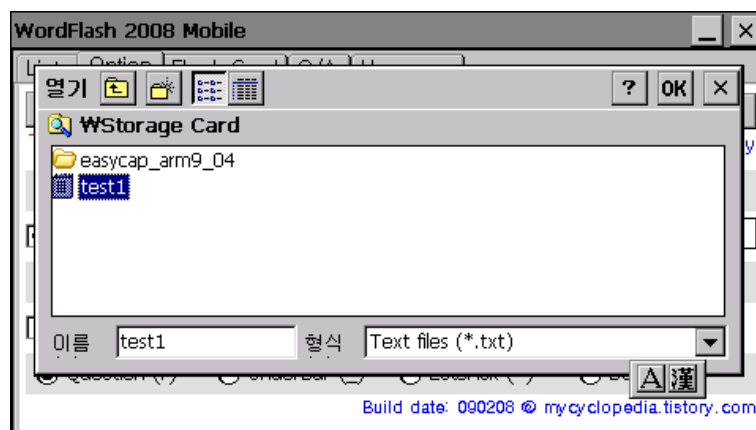
입력 가능한 단어 수에 제한은 없습니다.

4.2 사용자 단어 목록을 프로그램에 입력

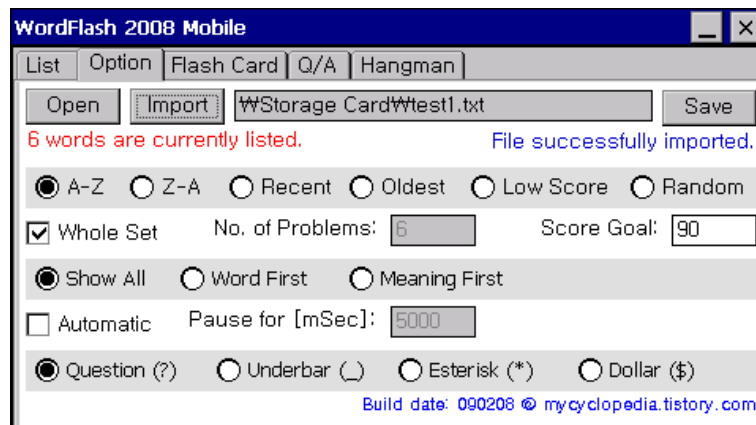
작성한 사용자 단어 목록 파일을 기기에 복사한 후 프로그램을 실행합니다. 프로그램 상단의 Option 탭을 누르면 아래 그림과 같이 환경 설정 항목들이 보이게 됩니다.



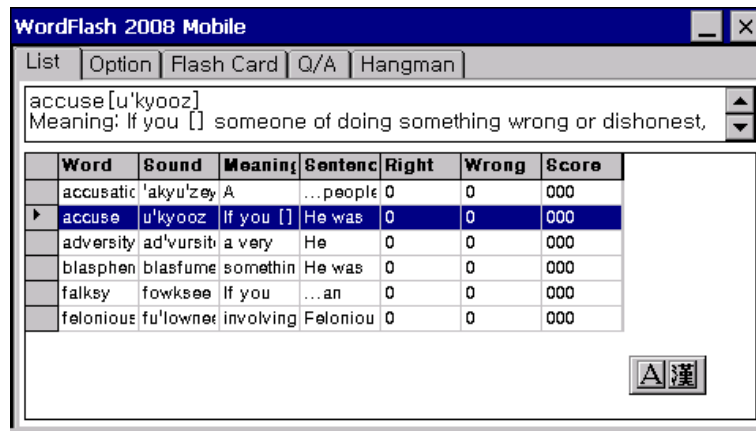
Import 버튼을 눌러 작성한 사용자 단어 파일을 불러옵니다.



4.2 절에 설명한 형식을 준수하였다면 성공적으로 단어 목록이 프로그램에 입력됩니다. 아래 그림처럼 붉은 글자로 총 입력된 단어 수가 Import 버튼 아래에 표시됩니다.



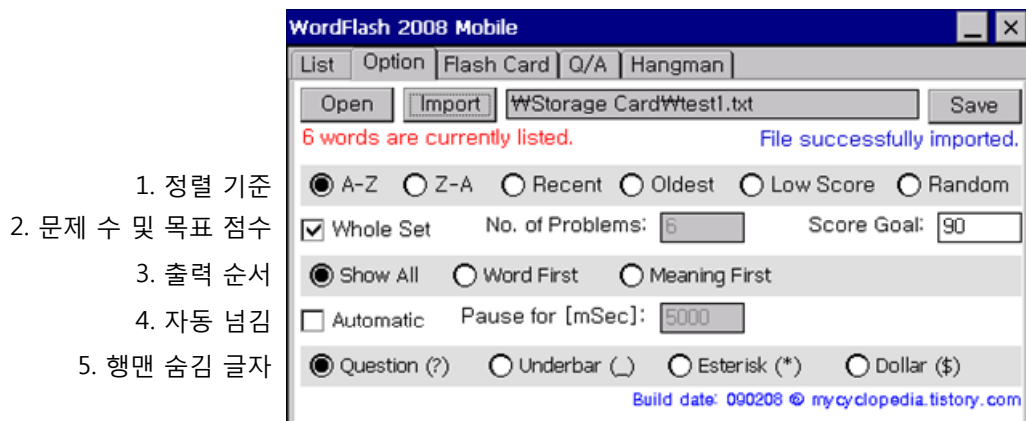
List 탭을 눌러 보면 입력된 단어를 볼 수 있으며 해당 단어를 더블 클릭하면 상단의 상자에 표시되게 됩니다.



*유의 사항: 사용자가 입력한 단어의 수가 **5개**보다 작을 경우 Q/A와 Hangman 기능을 사용할 수 없습니다.

4.3 Option 설정 (Flash Card)

Flash Card를 사용하는 것을 목적으로 옵션을 조작해 보겠습니다.



옵션은 위에서부터 총 5가지 종류가 있으며 Flash Card에서는 마지막 5번 째 줄을 제외한 나머지 옵션에 영향을 받습니다. 옵션에 대한 세부 설명은 다음과 같습니다.

1. 정렬 기준: Flash Card가 보여지는 순서를 설정합니다.

- A-Z: 알파벳 순으로 보여줍니다.
- Z-A: 알파벳 순의 역순으로 보여줍니다.
- Recent: 최근에 입력한 단어부터 보여줍니다. 사용자 단어 목록의 가장 아래에 위치한 단어부터 보여주게 됩니다.
- Oldest: 맨 처음에 입력한 단어부터 보여줍니다.

- Low Score: 점수가 낮은 단어부터 보여줍니다. 사용자가 처음 단어 파일을 프로그램에서 불러온 경우에는 점수가 모두 '0'으로 동일합니다.
- Random: 임의의 순서로 단어를 보여줍니다.

2. 문제 수 및 목표 점수: Flash Card에서 보여 줄 단어의 수를 결정합니다.

- Whole Set을 체크한 경우에는 모든 단어를 보여주지만 체크를 해제하면 No. of Problems 상자가 활성화되며 사용자가 단어 수를 입력할 수 있게 됩니다. 정렬 기준 옵션을 기준으로 No. of Problems 상자에 입력한 단어 수만큼 Flash Card에서 보여지게 됩니다.
- Score Goal: Flash Card에서는 사용되지 않은 기능으로 후에 Q/A 부분에서 설명하도록 하겠습니다.

3. 출력 순서: Flash Card에 단어와 뜻을 동시에 보여 주느냐, 하나씩 순차적으로 보여주느냐를 결정하는 옵션입니다.

- Show All: 단어, 발음, 뜻, 예제를 동시에 보여줍니다.
- Word First: 단어와 발음을 먼저 보여주고 다음에 뜻, 예제를 동시에 보여줍니다.
- Meaning First: 뜻을 먼저 보여주고 다음에 단어, 발음 그리고 예제를 동시에 보여줍니다.

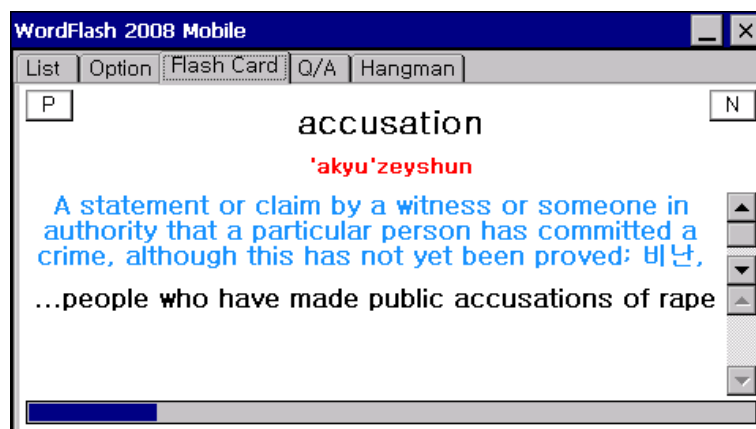
4. 자동 넘김: 사용자가 시간을 설정하면 Flash Card가 자동적으로 다음으로 진행하는 기능입니다.

- Automatic을 체크하면 Pause for [mSec] 상자가 활성화되며 사용자가 mSec (10^{-3} 초) 단위로 값을 입력해 줍니다. 그리고 Flash Card를 시작하면 설정된 시간 간격으로 자동으로 다음 단어로 진행되게 됩니다.

5. 행맨 숨김 글자: 행맨 기능에서 사용되는 것으로 차후 해당 절에서 설명하겠습니다.

4.4 Flash Card 사용

4.3 절에서 설정을 모두 마친 후 Flash Card 탭을 눌러 Flash Card를 시작합니다.



다음 카드로 진행하려면 "N" 버튼을, 이전 카드로 진행하려면 "P" 버튼을 누릅니다.

하단의 진행 막대가 현재 진행 정도를 알려주며, 뜻이나 사용 예가 너무 길 경우 우측 스크롤 바가 활성화 됩니다.

현재 글꼴이나 글자 색은 변경기능이 없으며 차후에 추가할 예정입니다.

4.3 절에서 자동 넘김 시간을 설정한 경우에는 버튼을 누르지 않아도 자동으로 진행됩니다.

4.5 Option 설정 (Q/A)

Q/A에서 추가로 설정이 필요한 부분만 부연 설명하도록 하겠습니다.

2. 문제 수 및 목표 점수

- Score Goal: % 점수이며 사용자가 Q/A 또는 Hangman을 하면서 총 맞힌 문제 수/전체 문제 수로 계산됩니다. 사용자 단어 목록에는 저장되지 않습니다.

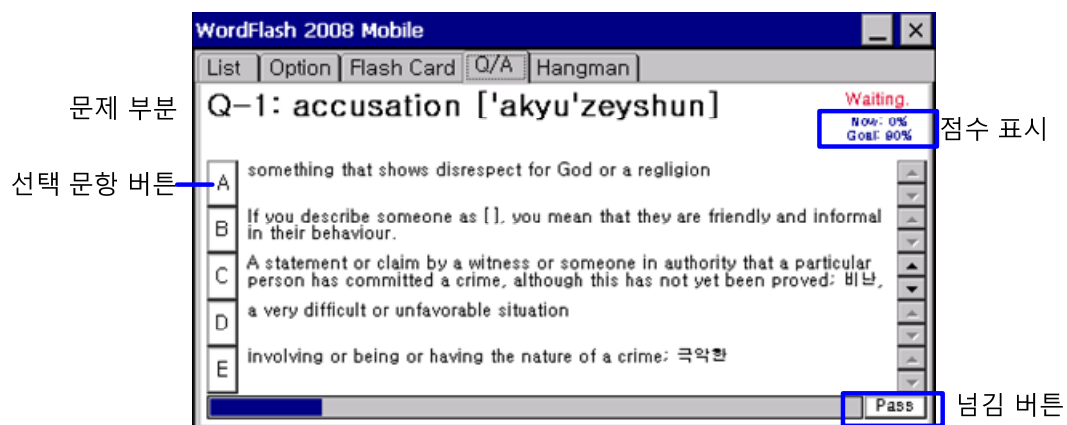
차후에 시험 점수 기록 기능을 추가할 예정입니다.

3. 출력 순서:

- Show All: Q/A에서는 사용할 수 없는 옵션입니다.
- Word First: 문제란 에 단어를 보여주고 예제로 뜻 들을 보여줍니다.
- Meaning First: 문제란 에 뜻을 보여주고 예제로 단어 들을 보여줍니다.

4.6 Q/A 사용

4.3 절 및 4.5 절에서 설정을 마친 뒤 Q/A 탭을 눌러 Q/A를 시작합니다.

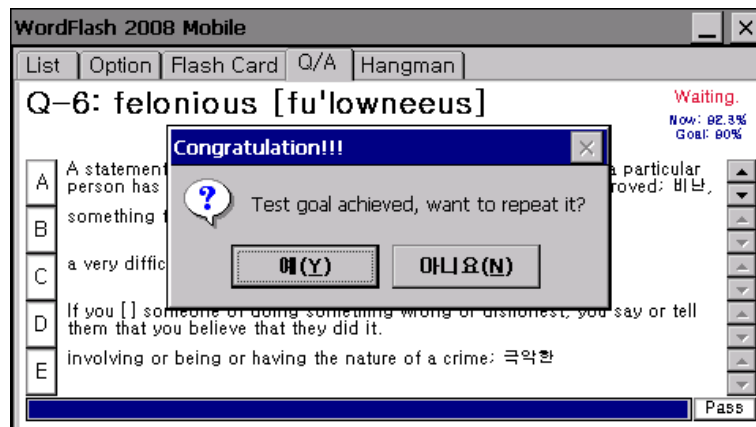


문제를 보고 해당하는 선택 문항 버튼을 누르면 되며 정답일 경우 다음 문제로 넘어갑니다.

넘김 버튼을 누르면 해당 문제를 포기하는 것으로 간주되며 점수가 내려가게 됩니다.

해당 Q/A를 완료 후 설정한 목표 점수를 넘겼을 경우 계속 진행할 지 여부를 물어보며 넘기지 못하였을 경우는 계속 시험이 진행되게 됩니다. 계속 진행을 하고 싶으면 아래 그림처럼 해당 대

화 상자에서 "예"를 선택하면 됩니다.



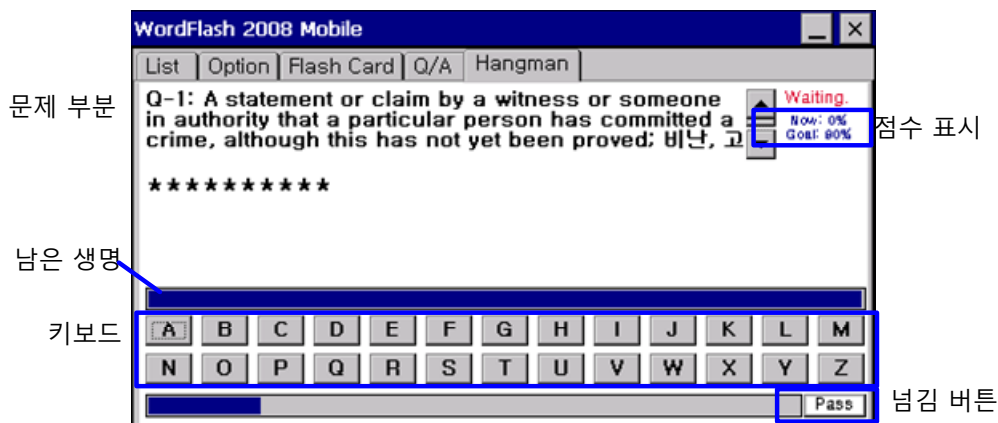
4.7 Option 설정 (Hangman)

4.3, 4.5 절에서 Hangman에서 추가로 설정이 필요한 부분만 부연 설명하도록 하겠습니다.

5. 행맨 숨김 글자: 행맨 게임에서 글자를 숨길 때 대신 보여주는 문자입니다.

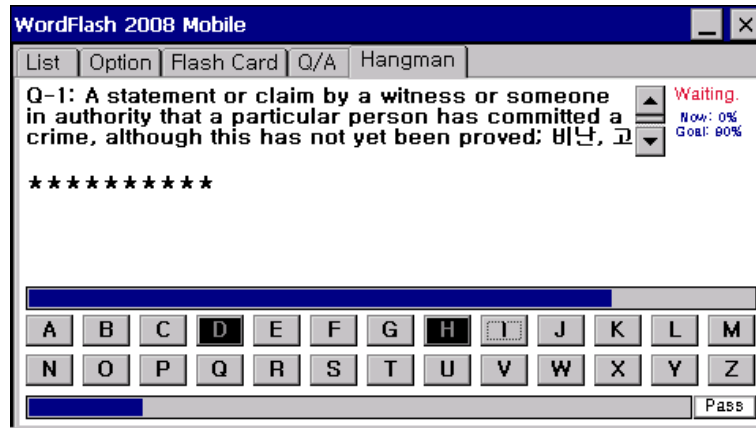
4.8 Hangman 사용

4.3, 4.5, 4.7 절에서 설정을 마친 뒤 Hangman 탭을 눌러 Hangman을 시작합니다.



문제를 보고 키보드의 버튼을 눌러 숨겨진 문자를 맞추게 되며 모든 규칙은 행맨 게임을 따릅니다. 다만 사람이 목매다는 모습은 중앙 하단의 막대기가 줄어드는 것으로 대체하였습니다.

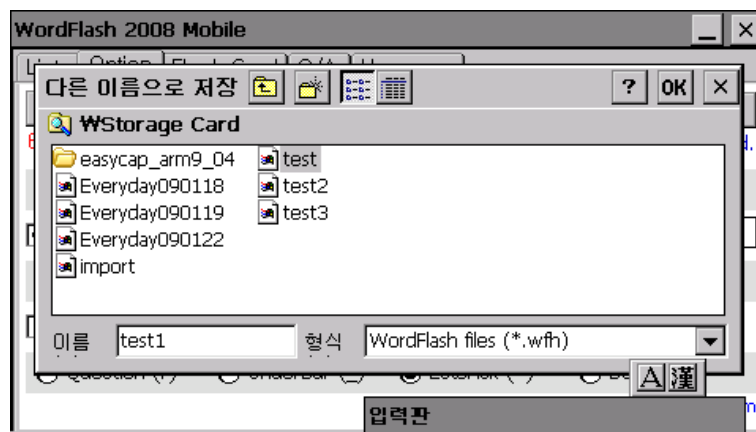
단어 철자를 잘못 맞추게 되면 아래 그림과 같이 생명 막대기가 줄어들게 되며 사용된 단어 철자 버튼은 비활성화 됩니다.



Pass 버튼과 점수 표시 부분 그리고 목표 점수를 넘겼을 때의 동작은 4.6 절과 동일합니다.

5 단어장 저장

프로그램을 종료 전에 반드시 Option 탭에서 "Save" 버튼을 눌러 단어장을 저장해 줍니다. 이때 확장자는 wfh로 저장되며 단어별 시험 (Q/A, Hangman) 관련 정보가 같이 저장됩니다.



차후 단어장을 다시 사용하려면 "Import" 버튼이 아니라 "Open" 버튼을 눌러 불러오면 됩니다.

