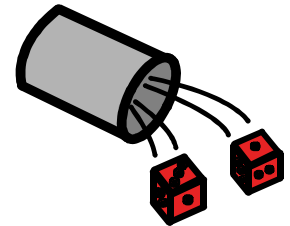
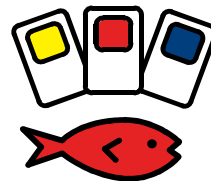


# DynaVox MT4 /DV4 /V /Vmax: Würfel- oder Zufallsfunktion programmieren

Ein Spielchen zwischendurch macht Spaß, fördert die Akzeptanz des Geräts bei seinem Anwender und trainiert ganz nebenbei die sichere Bedienung des Touchscreens. Wenn Sie eine eigene Spieleseite programmieren möchten, können Sie sehr leicht einen beliebigen Button, z.B. eine Würfeltaste, mit einer Zufallsgenerator-Funktion belegen.



**Tipp:** Der Zufallsgenerator lässt sich nicht nur für Spiele und nicht ausschließlich als Würfel verwenden. Auch ein Spielkartenbutton oder Farben können sehr leicht mit der Zufallsfunktion kombiniert werden.



## Und so geht's:

- Drücken Sie den grünen Bearbeiten-Button
- Drücken Sie den Button, den Sie mit der Würfel- oder Zufallsfunktion belegen möchten
- Wählen Sie unter *Aktionen* die Kategorie *Sprachausgabe*
- Wählen Sie die Aktion: *Beliebigen Text des Buttons sprechen*
- Wählen Sie *Hinzufügen*
- Geben Sie Zahlen, Spielkarten-Bezeichnungen oder Farben über die Tastatur ein
- Bestätigen Sie alle Fenster mit *OK*
- Der ausgewählte Button wurde erfolgreich mit der Zufallsfunktion belegt

## Sollen die Aussage nicht direkt gesprochen werden, sondern ins Nachrichtenfenster gesetzt werden, verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie den grünen Bearbeiten-Button
- Drücken Sie den Button, den Sie mit der Würfel- oder Zufallsfunktion belegen möchten
- Wählen Sie unter *Aktionen* die Kategorie *Nachrichtenfenster Funktionen*
- Wählen Sie die Aktion: *Beliebigen Text des Buttons ins NF*
- Wählen Sie *Hinzufügen*
- Geben Sie die Zahlen, Spielkarten-Bezeichnungen oder Farben über die Tastatur ein
- Bestätigen Sie alle Fenster mit *OK*
- Der ausgewählte Button wurde erfolgreich mit der Zufallsfunktion belegt