

De Slimste Mens ter Wereld

De Slimste Handleiding ter Wereld

versie 2.5

I. Inleiding

Welkom bij de Slimste Handleiding ter Wereld, de gids die u zal leiden doorheen het voorbereiden en uitvoeren van "De Slimste Mens ter Wereld", met behulp van het bijgevoegde flash-programma en andere documenten.

2. Benodigheden

U vraagt zich nu waarschijnlijk af wat u allemaal zult nodig hebben voor u aan het programma begint. Een kort overzicht:

a) Hardware

U heeft in de eerste plaats natuurlijk een computer nodig. Als u dit aan het lezen bent is de kans daarop al vrij groot. Dit programma werkt met Flash-technologie, en werkt dus op Mac en Windows. Als u dit in een groep wilt spelen is een beamer ook aangeraden.

b) Software

Voor dit programma heeft u op zich geen speciale software nodig, u kunt het spelen in een normale webbrowser (zoals Firefox of Internet Explorer). Om de foto's en filmpjes aan te passen heeft u misschien wel extra software nodig. Daarover straks meer.

c) Vragen

Uiteraard. Dit zal waarschijnlijk het meest tijdrovende zijn, namelijk het zoeken van vragen. Momenteel heeft u 9 of 15 vragen nodig voor de 3-6-9 ronde, 3 maal 4 antwoorden voor de Open Deur, 9 puzzels bestaande uit elk 4 woorden met antwoord. 30 foto's voor de galerij, 3 maal 5 antwoorden voor het Collectief Geheugen en zoveel mogelijk antwoorden voor de finaleronde (tot 26 maximaal). Meer info daarover vindt u in de delen over de bijhorende rondes.

d) Tijd, kandidaten, en andere evidente dingen

3. De voorbereiding

Eens u uw materiaal heeft verzameld, is het tijd om alles in de quiz te plaatsen. Om hiermee te beginnen maakt u een map aan waar al het materiaal in zal belanden. Plaats hierin de bestanden "dsm2.5.swf" en "antwoorden.txt". We noemen deze verder de bronmap.

a) 3-6-9

Dit is vrij makkelijk voor te bereiden: u zorgt voor 9 of 15 vragen, de antwoorden moeten niet ingevoerd worden in het programma.

b) Open Deur

Voor de ronde "Open Deur" heeft u 3 filmpjes nodig. Als u deze filmpjes als bestand op uw computer heeft staan, dient u die te converteren naar een .flv bestand. U kunt daarvoor bijvoorbeeld de [Riva Flv Encoder](#) gebruiken op Windows of [ffmpegx](#) op Mac OS X. Zorg dat de filmpjes een 4:3 verhouding hebben en idealiter 800x600 pixels meten. Noem de filmpjes od1.flv, od2.flv en od3.flv, plaats daarna de filmpjes in de bronmap.

De antwoorden dient u in te vullen in het bestand "antwoorden.txt". U vervangt gewoon de tekst na de '=' van o11 door het 1ste antwoord van het 1ste filmpje, o12 voor het tweede antwoord en zo voort. Bijvoorbeeld: uw eerste vraag gaat over Parijs, dan zorgt u dat in antwoord.txt het volgende staat:

```
&o11=Frankrijk
&o12=Eifeltoren
&o13=10 miljoen
&o14=Lichtstad
```

Tenslotte heeft u 3 afbeeldingen nodig om te gebruiken op het keuzescherf. Deze moeten 320 op 240 pixels groot zijn, en ze moeten od1.jpg, od2.jpg en od3.jpg heten. Plaats ze ook in de bronmap.

c) Puzzelronde

Voor de puzzelronde vult u ook de antwoorden in in het bestand "antwoorden.txt". Alle lijnen die met 'p' beginnen moeten hier aangevuld worden. Het eerste cijfer duidt de ronde aan (voor speler 1, 2 en 3), het tweede de categorie (3 per speler) en het derde cijfer de verschillende gegeven woorden per categorie, en 'a' voor het antwoord. Vervang de tekst na '=' door het woord in kwestie, zoals in het voorbeeld hieronder:

```
&p111=Aardappel
&p112=Computer
&p113=Paprika
&p114=Zout
&p11a=Chips
&p121=Aftrekken
&p122=Delen
&p123=Optellen
&p124=Vermenigvuldigen
&p12a=Rekenen
&p131=Mardi Gras
&p132=Louisiana
&p133=Orkaan
&p134=Stad
&p13a=New Orleans
```

d) De Galerij

Hiervoor heeft u enkel de foto's nodig. Deze moeten in het jpg-formaat staan en de langste zijde is het best 480 pixels lang/breed. Hernoem de foto's van de eerste speler naar 10.jpg, 11.jpg,... tot en met 19.jpg. Voor speler 2: 20.jpg tot 29.jpg en voor speler 3 30.jpg tot 39.jpg.

U kunt in het begin ervoor kiezen om na het spelen van een ronde de foto's opnieuw te bekijken. Als u dan ook kiest om andere foto's te bekijken, dan moet u nog zorgen dat u voor elke foto een alternatieve foto heeft, aangeduid door een 'a' na het cijfer, dus 10a.jpg, 11a.jpg...

Deze 30 of 60 foto's plaatst u allemaal in de bronmap. Om foto's te bewerken kunt u bijvoorbeeld werken met [PIXresizer](#), op Windows of met voorvertoning op Mac OS X.

e) Collectief Geheugen

Dit werkt op dezelfde manier als de ronde 'Open Deur'. De filmpjes noemt u ch1.flv, ch2.flv en ch3.flv en deze plaatst u in de bronmap. In antwoord.txt vult de 3x5 antwoorden in op de lijnen beginnend met "&c**="

f) Finale

Hiervoor heeft u telkens groepen van 5 antwoorden nodig. Deze vult u ook in in antwoorden.txt. Bijvoorbeeld:

```
&f11=Händel  
&f12=Haydn  
&f13=Mozart  
&f14=Beethoven  
&f15=Bach
```

er is plaats voor 26 finalevragen, maar u hoeft deze natuurlijk niet allemaal in te vullen.

4. De quiz spelen

in deze bijlage vindt u een overzicht van hoe u het programma "De Slimste Mens" moet bedienen. Aangezien dit een ingewikkeld programma is, gemaakt door een incompetent maker, zijn er veel dingen die kunnen misgaan. In noodgevallen kunt u altijd de tijden van de spelers aanpassen met het oeps-paneel. Dit kunt u oproepen met de knop "o".

a) Vooraf

Na het voorbereiden van uw programma opent u het bestand "dsm2.swf" met een webbrowser zoals Internet Explorer of Firefox. Op het eerste paneel kunt u de namen van de deelnemers invoegen. Klik op de play-knop om te beginnen.

b) De bediening

Druk op 'n' om naar een volgend onderdeel te gaan. Gebruik '1', '2' en '3' om spelers te selecteren. In de meeste rondes begint hun tijd dan ook te lopen. Druk op '4' om alle spelers te deselecteren, bijvoorbeeld om de tijd te stoppen. De linkse en rechtse pijltoetsen worden gebruikt om binnen een onderdeel voor-en achteruit te gaan. a,z,e,r,t,... worden gebruikt om antwoorden aan te duiden. De punten gaan naar de actieve speler.

c) Specifieke opmerkingen per ronde

1. 3-6-9

Gebruik achtereenvolgens a,z,e,r,t,y, q,s,d,f,g,h x,c,v om punten toe te kennen en naar de volgende vraag te gaan. Hier loopt de tijd nog niet. In het begin kunt u een korte versie kiezen die negen vragen bevat maar op elke vraag punten geeft. Dan heeft u enkel de eerste 9 letters nodig.

2. Open Deur

Gebruik 1,2 of 3 om een filmpje te selecteren. Druk op 'n' om na een filmpje naar de vragen er over te gaan, druk dan op p om terug te keren naar het keuzescherf voor de filmpjes. Druk na het laatste filmpje op n om naar de volgende ronde te gaan.

3. Puzzelronde

De drie categorieën zijn van boven naar onder: a,z en e. De volgorde is die waarmee u ze hebt ingegeven in antwoorden.txt

4. Galerij

Druk op a om punten toe te kennen, gebruik de pijltoetsen om vooruit te gaan met de foto's

5. Collectief Geheugen

Druk op de rechterpijltoets om een filmpje te starten, en dan nog eens om naar de vragen te gaan na het filmpje. Druk op n om naar het volgende filmpje te gaan.

6. Finale

Druk bij de titel 'Finale' op het cijfer van de verliezende speler, bijvoorbeeld op '2' om een finale met speler 1 en 3 te spelen. Gebruik de pijltoetsen om te navigeren tussen de verschillende finalevragen.\$

5. Nawoord

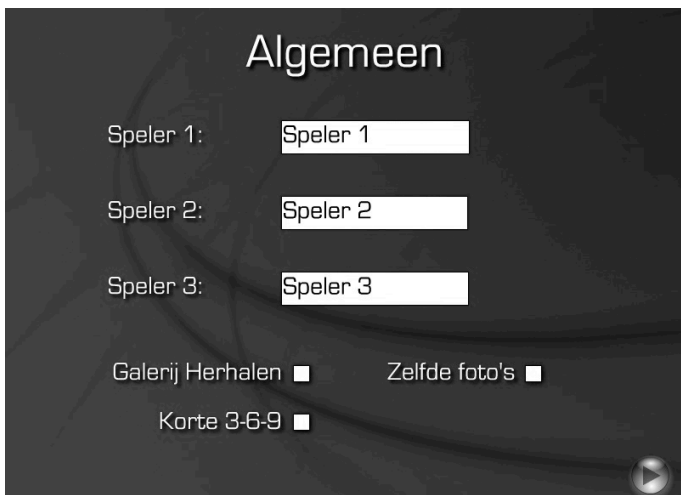
Het is altijd leuk om te horen als iets waar je veel tijd in hebt gestoken nuttig is geweest. Laat daarom alsjeblieft iets weten op jonathanhuyghe@mac.com als je het spel hebt gespeeld, wat er beter kan, wat er zeker in moet blijven,... ik stel dat ten zeerste op prijs.

Wat ook ten zeerste welkom is zijn vrijwillige bijdragen via [Paypal](#). De uren die in dit project zijn gekropen zijn ontelbaar, en hoewel het programma vrij beschikbaar is, is een kleine financiële steun wel een teken van dankbaarheid.

De volgende pagina's kunt u afdrukken als hulp bij het uitvoeren van het programma. U vindt er bij elke ronde de beschikbare knoppen en u kunt er ook de antwoorden van uw quiz invullen.

Dan rest me enkel nog te zeggen dat u mij met alle vragen, opmerkingen,... kunt e-mailen op jonathanhuyghe@mac.com. En voor de rest, veel quizplezier!

Jonathan Huyghe



<- Scherm I

vul hier de 3 namen in van de spelers. Kies dan de gewenste opties. Druk op de play-toets om te beginnen

Scherm 2 (titelscherm)

druk op 'n' om met de quiz te beginnen

3-6-9 ronde

vragen:

- a _____
- z _____
- e _____
- r _____
- t _____
- y _____
- q _____
- s _____
- d _____

spelers:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 Deselecteer elke speler
- n Volgende ronde
- b Vorig scherm

Open Deur ronde - Keuzescherf

Druk 1,2 of 3 om de video te kiezen

n Volgende ronde

b Vorig scherm



Open Deur ronde - Video

Vraag 1

a _____

z _____

e _____

r _____

Vraag 2

a _____

z _____

e _____

r _____

Vraag 3

a _____

z _____

e _____

r _____

Spelers

1 _____

2 _____

3 _____

4 Deselecteer elke speler

p Terug naar keuzescherf

n Volgende ronde

b Vorige ronde

Puzzelronde

Ronde I

a _____
z _____
e _____

Ronde I

a _____
z _____
e _____

Ronde I

a _____
z _____
e _____

Spelers

1 _____
2 _____
3 _____

4 Deselecteer elke speler

n Volgende ronde

b Vorige ronde

De Galerij

- a** Geef 15 punten aan actieve speler
- Volgende foto
- ←** Vorige foto
- n** Volgende ronde
- b** Vorige ronde

- 1** _____
- 2** _____
- 3** _____
- 4** Deselecteer elke speler

Collectief Geheugen

ronde I

- a** _____
- z** _____
- e** _____
- r** _____
- t** _____

Spelers

- 1** _____
 - 2** _____
 - 3** _____
 - 4** Deselecteer elke speler
 - n** Volgende ronde
 - b** Vorig scherm
- Start filmpje
 - Ga naar vragen

ronde 2

a

z

e

r

t

ronde 3

a

z

e

r

t

De Finale

vraag 1

a

e

z

r

t



Vorige vraag



Volgende vraag

1

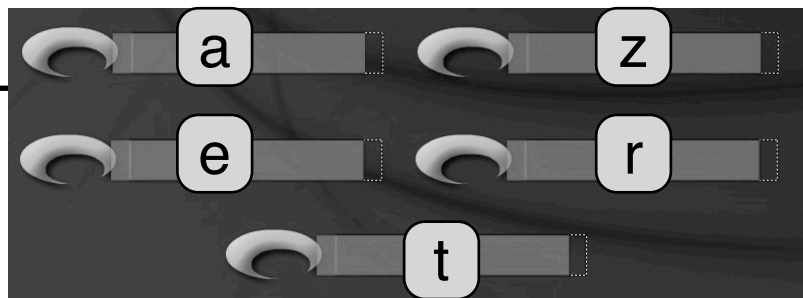
2

4

Deselecteer elke speler

b

Vorige ronde



vraag 2

vraag 3

vraag 4

vraag 5

vraag 6

vraag 7

vraag 8

vraag 9

vraag 10

vraag 11

vraag 12

vraag 13

vraag 14

vraag 15

vraag 16

vraag 17

vraag 18

vraag 19

vraag 20

vraag 21

vraag 22

vraag 23

vraag 24

vraag 25

vraag 26
