



KanjiGym Light (Java™)

Documentación

Versión 1.1
Febrero de 2006

Introducción

¡Bienvenido a la versión Java de *KanjiGym Light*!

Este programa ofrece una base para practicar lo aprendido en los libros de kanji basados en el sistema de aprendizaje del profesor James W. Heisig:



Kanji para recordar

James W. Heisig con Marc Bernabé y Verónica Calafell
Curso mnemotécnico para el aprendizaje de la escritura y el significado de los caracteres japoneses

Editorial Herder, Barcelona



Remembering the Kanji

James W. Heisig
A complete course on how not to forget the meaning and writing of Japanese

Tokyo: Japan Publications Trading Co.



Les kanjis dans la tête

Yves Maniette
Une création francophone du livre de James Heisig "Remembering the Kanji"

Éditeur : Yves Maniette



Die Kanji lernen und behalten

James W. Heisig / Robert Rauther
Bedeutung und Schreibweise der japanischen Schriftzeichen

Vittorio Klostermann Verlag; Frankfurt/Main

KanjiGym Light está pensado para ayudarte a aprender tan rápido como sea posible los *jōyō kanji* con uno de estos libros. En las siguientes páginas detallaremos el funcionamiento del programa.

KanjiGym Light es gratis. Para utilizarlo, únicamente tienes que estar de acuerdo con los términos de la licencia adjuntos. Si tu intención es utilizar *KanjiGym Light* regularmente, agradeceríamos mucho que registraras tu copia en <http://www.kanjigym.de>

¡Esperamos que te diviertas y tengas éxito con *KanjiGym Light*!

Los editores
Vittorio Klostermann GmbH,
Frankfurt/Main



James W. Heisig, Nagoya, Japón

Los autores
James W. Heisig

Marc Bernabé
Verónica Calafell
Yves Maniette
Robert Rauther

El programador
Lars Grunewaldt
(con Robert Rauther)

Toma de contacto – Opciones

Cuando inicies el programa por primera vez, aparecerá una ventana con los términos de la licencia adjuntos al mismo. Confirma que has recibido, leído y aceptado los mismos, porque de lo contrario no deberías utilizar *KanjiGym Light*. Puedes obtener copias de los términos de la licencia en: <http://www.kanjigym.de>.

Atención: Antes de iniciar el programa, es necesario que Java™ Runtime Environment esté instalado en tu máquina. Puedes obtenerlo gratuitamente en: <http://www.java.com>

Tras la confirmación, podrás ver la pantalla de selección. El idioma por defecto para la interfaz y las palabras clave (significados de los kanji) es el inglés. Si quieres cambiar cualquiera de las dos configuraciones, haz clic en “File” (“Archivo”), a continuación en “Preferences” (“Opciones”) y configura “Interface Language” (“Idioma de la interfaz”) y “Keyword Language” (“Idioma de las palabras clave”) según te convenga. Elige una opción del menú desplegable que surgirá al hacer clic sobre la flecha contigua a la selección activa. A continuación, haz clic en “OK”.



Atención: Por razones técnicas, para cambiar el idioma de la interfaz es necesario reiniciar el programa. Cierra la aplicación y vuélvela a iniciar. El idioma de las palabras clave se puede cambiar sin necesidad de reiniciar.

Asimismo, es necesario seleccionar una fuente True Type capaz de mostrar caracteres japoneses en pantalla. Tienes que tener al menos una de ellas instalada en tu sistema, como por ejemplo *MSMincho* o *MSGothic* de *Microsoft*.

Atención: En sistemas con Windows XP puedes instalar fácilmente estas fuentes haciendo clic en "Configuración regional y de idioma" en el "Panel del control". Allí, en la pestaña "Idiomas", activa "Instalar archivos para los idiomas de Asia oriental" y confirma la selección con "OK".

Para otros sistemas operativos de Microsoft, instala el "Global Input Method Editor" para japonés. Puedes descargarlo gratuitamente en: http://www.microsoft.com/windows/ie_intl/de/download/ime5_win32/default.msp

En sistemas Apple, una fuente japonesa apropiada suele incluirse preinstalada.

En “Cambiar apariencia” puedes cambiar la apariencia general de la interfaz.

Con un clic en “OK”, confirmas las opciones y regresas a la pantalla de selección.

La pantalla de selección

Con *KanjiGym Light* puedes repasar los kanji por número de lección o por los números de cuadro del libro que elijas.

Por defecto, está activada la selección por lecciones. Haz clic en la lección que prefieras para seleccionar todos los kanji incluidos en ella. Puedes seleccionar varias lecciones manteniendo pulsada la tecla “Ctrl” del teclado mientras haces clic con el ratón.

Manteniendo pulsada la tecla “Shift” puedes seleccionar todas las lecciones que haya entre tu primer y segundo clics.

Haciendo clic repetidas veces, puedes corregir tu selección.

Alternativamente, puedes seleccionar una sección de kanji a repasar según los números de cuadro indicados en el libro. Haz clic en el círculo situado al lado de “Seleccionar por nº Heisig” y escribe el inicio y el final de la selección que desees.

A continuación, haz clic en “Iniciar”. Aparecerá la pantalla de repaso.

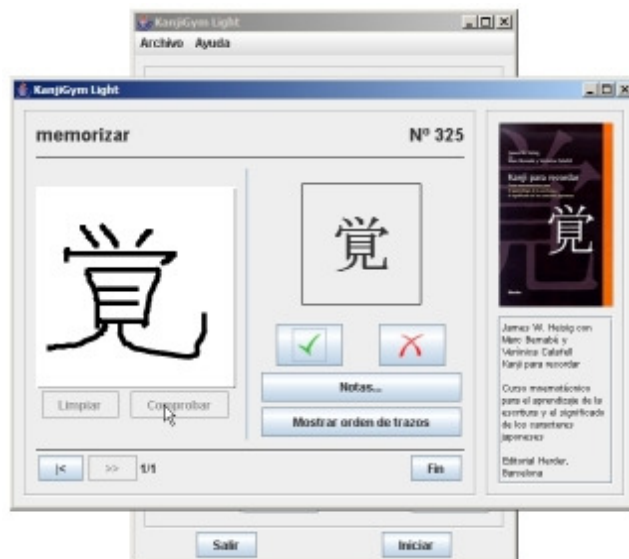


La pantalla de repaso

En la esquina superior izquierda de la pantalla de repaso verás la palabra clave de un kanji de “Kanji para recordar”. *KanjiGym Light* siempre hace aparecer palabras clave al azar. Puedes comprobar la conveniencia de este método de repaso con lo indicado al principio de la Lección 5.

Ahora puedes escribir el kanji correspondiente a la palabra clave en el panel de dibujo de la parte izquierda. Para hacerlo, mantén pulsado el botón izquierdo del mouse y muévelo. Haciendo clic en “Limpiar” podrás empezar de nuevo tantas veces como lo requieras, hasta que estés satisfecho del resultado.

A continuación, haz clic en “Comprobar”.



En la esquina superior derecha aparece el número de cuadro del kanji en el libro. Además, en la ventana de control de la parte derecha aparece el mismo carácter a revisar. Si hubiese problemas a la hora de visualizar el kanji, comprueba que una fuente japonesa apropiada esté instalada y seleccionada, tal como se ha descrito anteriormente en “Toma de contacto – Opciones”.

Para un repaso más exhaustivo, puedes hacer clic en el botón “Mostrar orden de trazos”, con lo que se abrirá una ventana con una animación.

La ventana de animación

Una característica particularmente útil de *KanjiGym Light* es su capacidad de mostrar dinámicamente el orden de trazos en una ventana de animación. Haz clic en “Dibujar” en la base de la ventana y observa el orden de trazos. Puedes repetir la presentación tantas veces como quieras. Es posible colocar la ventana de animación en cualquier punto del escritorio; con el siguiente kanji se abrirá de nuevo en la misma posición. Vuelve a



la pantalla de revisión cerrando la ventana de animación como lo harías con cualquier otra ventana o haciendo clic en el botón “Ocultar orden de trazos”.

Las animaciones del orden de trazos se basan en la base de datos gratuita "Taka" (<http://taka.sourceforge.net>), © 2002-2004 M. Francis et al. Puedes encontrar especificaciones jurídicas completas en los términos de la licencia que has recibido conjuntamente con KanjiGym Light. No puedes utilizar el programa si no estás de acuerdo con los mismos. Si es necesario, puedes obtener una copia en: <http://www.kanjigym.de>

La base de datos Taka puede ser incompleta o incorrecta. A razón de ello, no es posible asumir una garantía para los datos del orden de trazos. Compara siempre el orden de trazos con las indicaciones proporcionadas en el libro. Si encuentras errores, por favor avisa de ellos.

Otra ventana se abrirá si haces clic en “Notas...” en la pantalla de repaso. En ella, puedes escribir tus comentarios acerca del kanji repasado. Estas notas se guardarán al salir y reiniciar el programa en otra ocasión. Ten en cuenta que no podrás exportar tus notas a un archivo separado (lee las instrucciones de desinstalación al final de este documento).

Cuando termines tu tarea con los kanji que estés revisando, valora tu respuesta haciendo clic en “correcto” (marca verde de asentimiento) o “incorrecto” (cruz roja). El resultado quedará guardado para determinar la puntuación final y aparecerá la siguiente palabra clave.

Con los botones de navegación de la esquina inferior izquierda puedes saltarte el kanji mostrado (botón derecho) o volver al inicio de la secuencia de preguntas (botón izquierdo). El número contiguo indica el número del kanji actual en la secuencia actual de preguntas y el número total de kanji de la misma.

Cuando hayas llegado al final de la secuencia de repaso tras responder a todas las preguntas o saltártelas, se abrirá la pantalla de resultados.

Lo mismo ocurre cuando se interrumpe la secuencia al hacer clic en "Fin".

La pantalla de resultados

Al final de la secuencia de preguntas, la pantalla de resultados te mostrará:

- > de cuántos kanji estaba compuesta la secuencia
- > cuántas respuestas has marcado como correctas
- > cuántas respuestas has marcado como incorrectas
- > cuántos kanji te has saltado.



Además, la pantalla mostrará el número de kanji no respondidos si has interrumpido la secuencia antes de que ésta llegase a su fin.

Haz clic en “Repetir los fallados” para repasar de nuevo, en orden aleatorio, los kanji que te has saltado o has marcado como incorrectos.

Haz clic en “Cancelar” para volver a la secuencia de preguntas actual (esto sólo se aplica cuando hayas interrumpido antes de terminar la secuencia).

Haz clic en “Cerrar” para volver a la pantalla de selección.

Desde la misma, puedes hacer clic en “Salir” para cerrar *KanjiGym Light*.

Otras consideraciones

Desinstalación

Para desinstalar la versión Java de *KanjiGym Light*, haz clic en “Desinstalar” en el menú “Archivo” de la pantalla de selección. Lee y ten en cuenta la nota de aviso. **¡Al desinstalar, se perderán todas tus opciones y todas las notas que hayas introducido!**

Para eliminar completamente el software de tu sistema, borra también el archivo Java "KanjiGymLight-1.1.jar".

Requerimientos de sistema

Para el funcionamiento de *KanjiGym Light*, Es necesario tener Java Runtime Environment igual o superior a la versión 1.4.2, así como una fuente japonesa apropiada. Este software es gratuito, por lo que no se puede ofrecer ninguna garantía de que pueda funcionar en todos los sistemas que se desee.

KanjiGym Palm® OS

Para PC de mano con Palm OS, utiliza la versión Palm OS de KanjiGym Light. Puedes obtenerla gratuitamente en: <http://www.kanjigym.de>

Finalmente:

Puedes utilizar *KanjiGym Light* gratuitamente siempre que sea dentro de los límites de los términos de la licencia adjuntos. Registra tu copia en: <http://www.kanjigym.de>

Si estás estudiando kanji sin uno de los libros mencionados en la página 2, este método de estudio puede parecerle peculiar. Por supuesto, puedes utilizar *KanjiGym Light* de todos modos, pero al menos deberías familiarizarte con el método leyendo sobre él en cualquiera de las muestras gratuitas del mismo disponibles en Internet.

Si tienes preguntas o sugerencias acerca de *KanjiGym Light*, envía un e-mail a: mail@kanjigym.de

¡Diviértete y consigue tu propósito utilizando *KanjiGym Light*!

Legal notice

“Java” is a trademark of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and/or other countries.

“Palm” is a registered trademark owned by Palm, Inc.

The *KanjiGym Light* software is not affiliated with, or authorized, endorsed or licensed in any way by PalmSource Inc., Palm Inc. or any of their affiliates or subsidiaries.

Nota

Esta documentación fue elaborada por Robert Rauther; Traducción Española: Marc Bernabé
<http://www.nipoweb.com>
<http://www.kanji-lernen.de>

Febrero de 2006