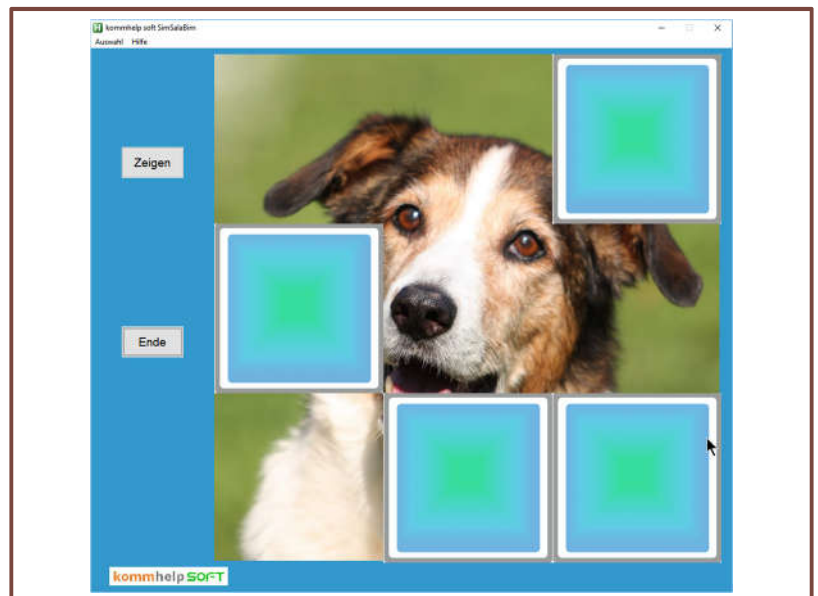


# iSIMSALABIM!

Installation  
Anpassung  
Benutzung



© 2018

---

# Inhalt

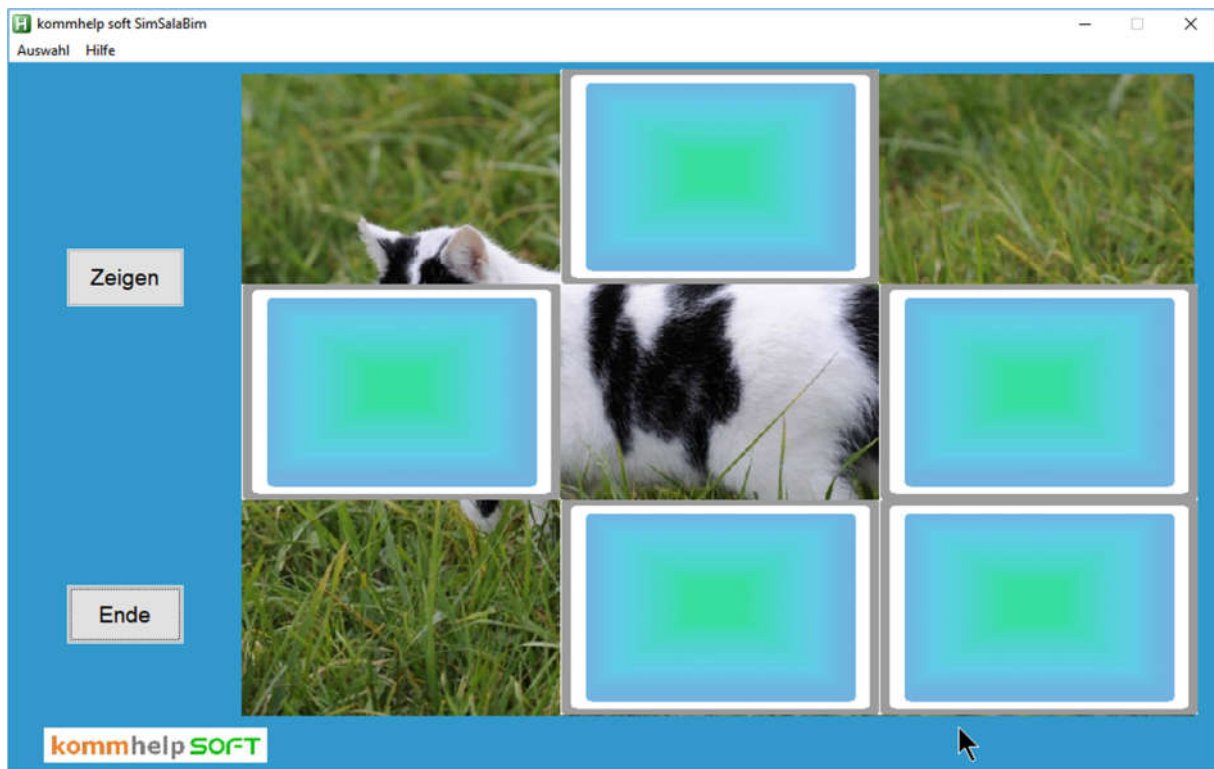
---

Über i S i m S a l a B i m ! .....	3
Technische Voraussetzungen .....	4
Installieren und Deinstallieren.....	5
Installation.....	5
Deinstallieren .....	6
Lizenz.....	7
Starten und Beenden.....	8
Starten.....	8
Beenden .....	8
Kurze Anleitung zur Benutzung.....	9
Wie Klicken?.....	9
Größe der Kacheln wählen.....	10
Bild auswählen.....	11
Spiel starten (Bild aufdecken) .....	12
Bild vorzeitig aufdecken .....	13
Neues Spiel starten .....	13
Spiel unterbrechen (anhalten): Leertaste.....	14
Programm beenden .....	14
Eigene Bilder verwenden.....	14
Beispiel für verschiedene Kachelgrößen.....	16
Häufige Fehlerursachen.....	17
Programm- und Computerinfo.....	18
Hinweise und Tipps für Windows.....	19
Programme beenden.....	19
Entpacken von ZIP-Dateien.....	20
Anschluss eines Tasters über den Mausadapter .....	21
Über kommhelp.....	22
Notizen .....	23

## ÜBER iSIMSALABIM!

iSIMSALABIM! ist ein Spiel für mehrere Personen.

Wie bei der Fernseh-Show von Hans Rosenthal soll bei iSIMSALABIM! ein Bild erraten werden, das Stück für Stück aufgedeckt wird.



Glaubt jemand aus der Runde zu wissen, was das Bild darstellt, kann er oder sie darum bitten, dass das Bild mit einem Klick auf die Schaltfläche **Zeigen** aufgedeckt wird.

Die Größe der Kacheln kann aus drei Voreinstellungen gewählt werden. Je kleiner die Kacheln, desto mehr werden gebraucht, um das Bild zu überdecken. Und desto länger dauert es vielleicht, bis erraten werden kann, was das Bild darstellt.

Bei iSIMSALABIM! können die Kacheln entweder durch Anklicken oder automatisch nach dem Zufallsprinzip aufgedeckt werden.

Beim automatischen Aufdecken wird die Geschwindigkeit vom Programm an die Anzahl der Kacheln angepasst.

Für Menschen mit eingeschränkten motorischen Möglichkeiten gibt es das kostenlose Mausemulationsprogramm [XMAUS](#). Damit kann sowohl die Bewegung des Mauszeigers als auch das Klicken mithilfe eines einfachen Tasters gesteuert werden.



Mehr zum [Anschluss eines Tasters an den Computer](#) unter Hinweise und Tipps zu Windows.

## Technische Voraussetzungen

### Hardware

Windows-Betriebssystem ab XP SP2.

(Evtl. Mausadapter beim Einsatz externer Schalter)

### Software

PDF-Reader (zum Lesen der Hilfedatei)



## INSTALLIEREN UND DEINSTALLIEREN

### Installation

¡SIMSALABIM! ist ein sogenanntes portables Programm, das heißt, es erfordert *keine besondere Installation*, da es keine Werte in der Windows-Registry ablegt. Nachdem der Programm-Ordner auf die Festplatte kopiert wurde, ist ¡SIMSALABIM! sofort einsatzbereit.

Sie können das Programm daher auch auf einen **USB-Stick** kopieren und so ganz einfach an mehreren Computern benutzen.

¡SIMSALABIM! benötigt einige zusätzliche Dateien, um ordnungsgemäß funktionieren zu können. Diese Dateien sind zusammen mit dem eigentlichen Programm SIMSALABIM.EXE in dem Installationspaket SIMSALABIM\_DOWNLOAD.ZIP enthalten.



**Tipp:**

Kopieren sie Ihre kommhelp-Programme in ein einheitliches Verzeichnis, zum Beispiel D:\kommhelp oder C\Eigene Dateien\kommhelp.

Entpacken Sie die Datei SIMSALABIM\_DOWNLOAD.ZIP in einen neuen Ordner auf Ihrer Festplatte.



Mehr zum Thema „Entpacken“ unter [Hinweise und Tipps für Windows](#).

Die extrahierte(n) Datei(en) finden Sie nun in dem beim Entpacken gewählten Speicherort.



**Diese Dateien bzw. Ordner dürfen nicht gelöscht oder verändert werden!**

Ordner	Dateien	Funktion
SIMSALABIM	SIMSALABIM.EXE	Das eigentliche Programm
SIMSALABIM	SIMSALABIM 3.0 ANLEITUNG.PDF	Diese Anleitung
SIMSALABIM	SIMSALABIM.INI	INI-Datei zum Speichern Ihrer Einstellungen
SIMSALABIM\PIC	LOGO_KH.JPG	Bilddatei
SIMSALABIM\PIC	LOGO_KHSOFT.JPG	Bilddatei
SIMSALABIM\BILDER	BILDDATEIEN (JPG)	Ordner für Bilder zur Anzeige

**Tipp:**



Die Datei SIMSALABIM\_DOWNLOAD.ZIP brauchen Sie jetzt nicht mehr. Sie sollten sie aber nicht löschen, weil sie damit jederzeit das Programm wiederherstellen können, falls es einmal ein Problem geben sollte.

## Deinstallieren

Zum Deinstallieren löscht man einfach den Ordner SIMSALABIM wieder von der Festplatte oder von dem Stick.

## LIZENZ

Copyright (C) 2017, Dr. Julius Deutsch

Dieses Programm ist freie Software. Sie können es unter den Bedingungen der GNU General Public License, wie von der Free Software Foundation veröffentlicht, weitergeben und/oder modifizieren, entweder gemäß Version 3 der Lizenz oder (nach Ihrer Wahl) jeder späteren Version.

Die Veröffentlichung dieses Programms erfolgt in der Hoffnung, dass es Ihnen von Nutzen sein wird, aber OHNE IRGEND EINE GARANTIE, sogar ohne die implizite Garantie der MARKTREIFE oder der VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. Details finden Sie in der GNU General Public License.

Sie sollten ein Exemplar der GNU General Public License zusammen mit diesem Programm erhalten haben. Falls nicht, siehe <http://www.gnu.org/licenses/>

## STARTEN UND BEENDEN

### Starten



Starten Sie das Programm durch einen Doppelklick auf das Programmsymbol oder einen vorher erzeugten Link.

Sie können das Programm auch automatisch beim Hockfahren von Windows starten lassen. Hinweise dazu finden Sie unter

### Beenden

Um das Programm zu beenden, gibt es mehrere Möglichkeiten:

#### Über das Menü:

Klicken Sie auf Datei | Beenden

#### Über das Programmfenster:

Schließen Sie das Programm-Fenster durch einen Klick auf das rote Feld mit dem Kreuz rechts oben.

#### Über den HotKey (Schnelltaste):

Die Tastenkombination LShift + Esc beendet das Programm.

(Linke Umschalttaste und die Escape-Taste gleichzeitig gedrückt halten.)




Diese Methode funktioniert auch als „Notausgang“, falls die anderen Methoden einmal versagen sollten, z. B., wenn das Programm mit anderen auf dem Computer laufenden Programmen sich „verhaken“ sollte.

Unter Umständen müssen Sie die Tastenkombination ein zweites Mal drücken.

#### Über die Taskleiste:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programm-Symbol in der Taskleiste. (Eventuell müssen Sie zuerst auf das kleine Dreieck im rechten Teil der Taskleiste und dann in dem Fenster auf das Programmsymbol klicken.)

In dem Kontext-Menü können Sie dann zwischen folgenden beiden Möglichkeiten wählen:

1. **Exit:**  
Beendet das Programm, das Symbol verschwindet aus der Taskleiste.
2. **Pause Skript:**  
Unterbricht die Ausführung des Programms.  
 Das Symbol verändert sich zu einem H auf rotem Hintergrund, verbleibt aber in der Taskleiste.  
 Sie können das Programm später erneut aktivieren, wenn Sie in dem Kontext-Menü das Häkchen vor Pause Skript durch einen Links-Klick entfernen.



Mehr Methoden und Info zu diesem Thema unter: [Hinweise und Tipps zu Windows](#).



## KURZE ANLEITUNG ZUR BENUTZUNG

### Wie Klicken?

Kacheln werden durch Anklicken aufgedeckt. Das kann sowohl von Hand geschehen als auch vom Programm übernommen werden.

Welche Methode zum Einsatz kommt, hängt von den motorischen Fähigkeiten und natürlich auch von den Vorlieben der Spielenden ab.

Die Einstellung zum Klicken nehmen Sie im Menü am oberen Rand des ;SIMSALABIM! -Fenster vor.



***Diese Auswahl kann während des Aufdeckens nicht mehr geändert werden!***

Beim ersten Start nach der Installation ist die klassische Methode mit einem von Hand ausgelösten Linksklick voreingestellt (Häkchen vor Klick).

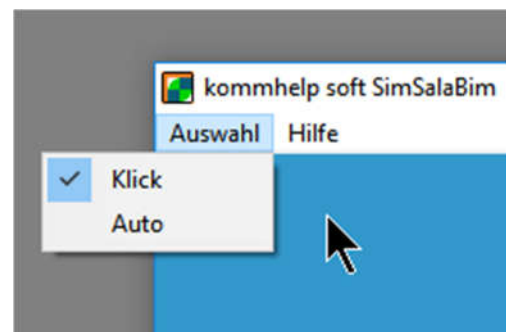
Nach einem Neustart erinnert sich ;SIMSALABIM! an die zuletzt gewählte Einstellung.

### Klassisch: Zeigen und Klicken mit der Desktopmaus

Klicken Sie auf Auswahl und danach auf die Option Klick. Setzen Sie dann den Mauszeiger auf die Kachel, die aufgedeckt werden soll und klicken Sie mit der linken Maustaste, damit ;SIMSALABIM! den Bildausschnitt hinter der Kachel freigibt.

Sie müssen aber den Mauszeiger nicht von Hand bewegen, jede andere Methode, mit der sich der Mauszeiger auf die gewünschte Kachel setzen lässt, funktioniert ebenso. Die folgende Liste nennt beispielhaft drei Methoden:

- Ein-Taster-Steuerung (z. B. mit XMAUS<sup>1</sup>)
- Kopfsteuerung
- Augensteuerung



Ebenso wenig muss der Klick über eine klassische Desktop-Maus ausgelöst werden. Auch sog. Dwell-Klicker<sup>2</sup> (das sind Programme, die einen Klick an der Stelle auslösen, an der der Mauszeiger für eine Mindestzeit stillgehalten wird) oder andere Geräte, die Klicks auslösen, können verwendet werden.

### Automatisch: der Auto-Modus

Klicken Sie auf Auswahl und danach auf die Option Auto.

Klicken Sie danach auf die Schaltfläche SIMSALABIM, um das Aufdecken zu starten.

<sup>1</sup> Kostenloser Download bei kommhelp: <http://www.kommhelp.de/index.php/hilfsmittel-top/mausersatz-top/mausersatz-software-top/264-xmaus>

<sup>2</sup> Zum Beispiel POINT-N-CLICK: <http://www.kommhelp.de/index.php/hilfsmittel-top/mausersatz-top/mausersatz-software-top/167-point-n-click>

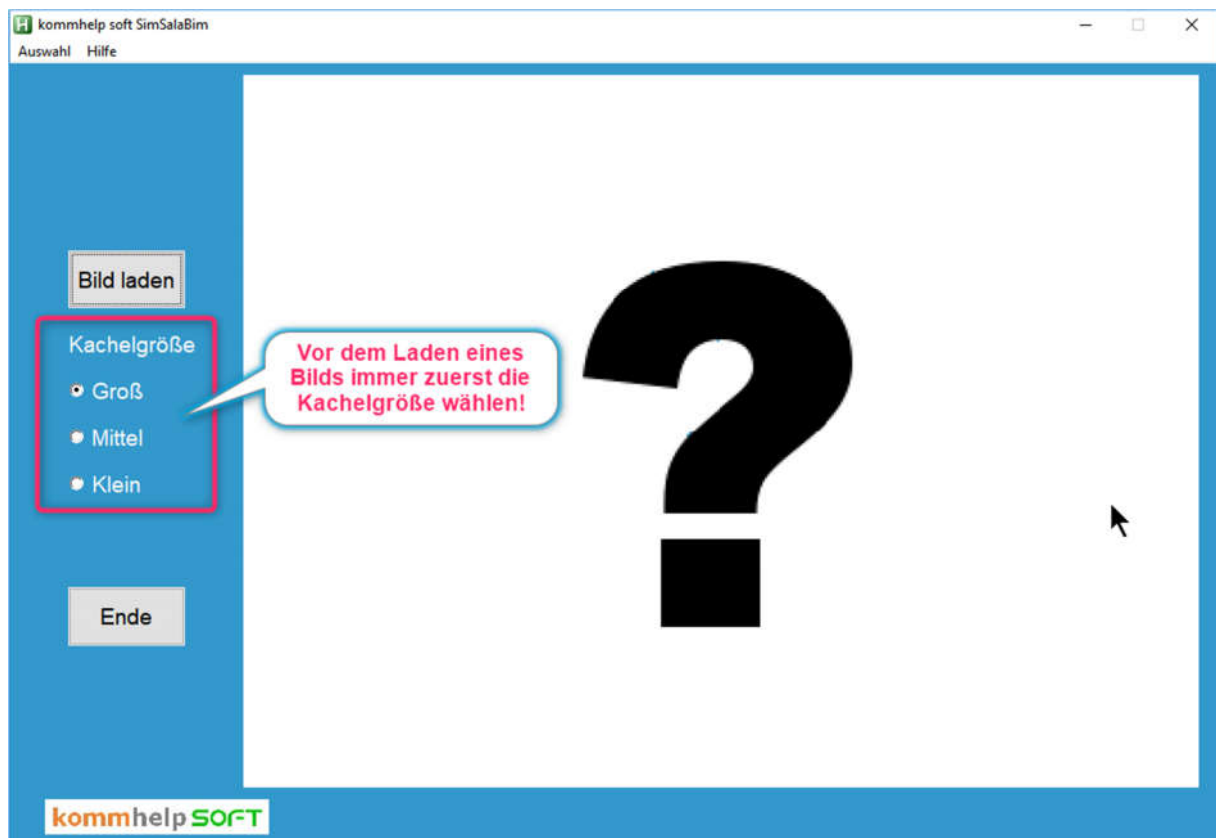
## Größe der Kacheln wählen

Vor jedem Spiel können Sie die Größe der Kacheln, mit denen das Bild verdeckt wird, festlegen. Es gibt drei Größen:

- **Klein:** Je nach Bildformat 9 oder 12 Kacheln
- **Mittel:** Je nach Bildformat 20 oder 25 Kacheln
- **Groß:** Je nach Bildformat 42 oder 49 Kacheln

Zur Auswahl klicken Sie in einen der drei Kreise vor den Kachelgrößen.

Wenn Sie nichts festlegen, wird die bestehende Voreinstellung übernommen.



*Diese Auswahl nach dem Laden des Bilds nicht mehr geändert werden!*

Danach fahren Sie mit dem Laden eines Bilds fort.



¡SIMSALABIM! hat sechs verschiedene Kacheln zur Abdeckung, die jeweilige Kachel zum Abdecken wird nach dem Zufallsprinzip ausgewählt.

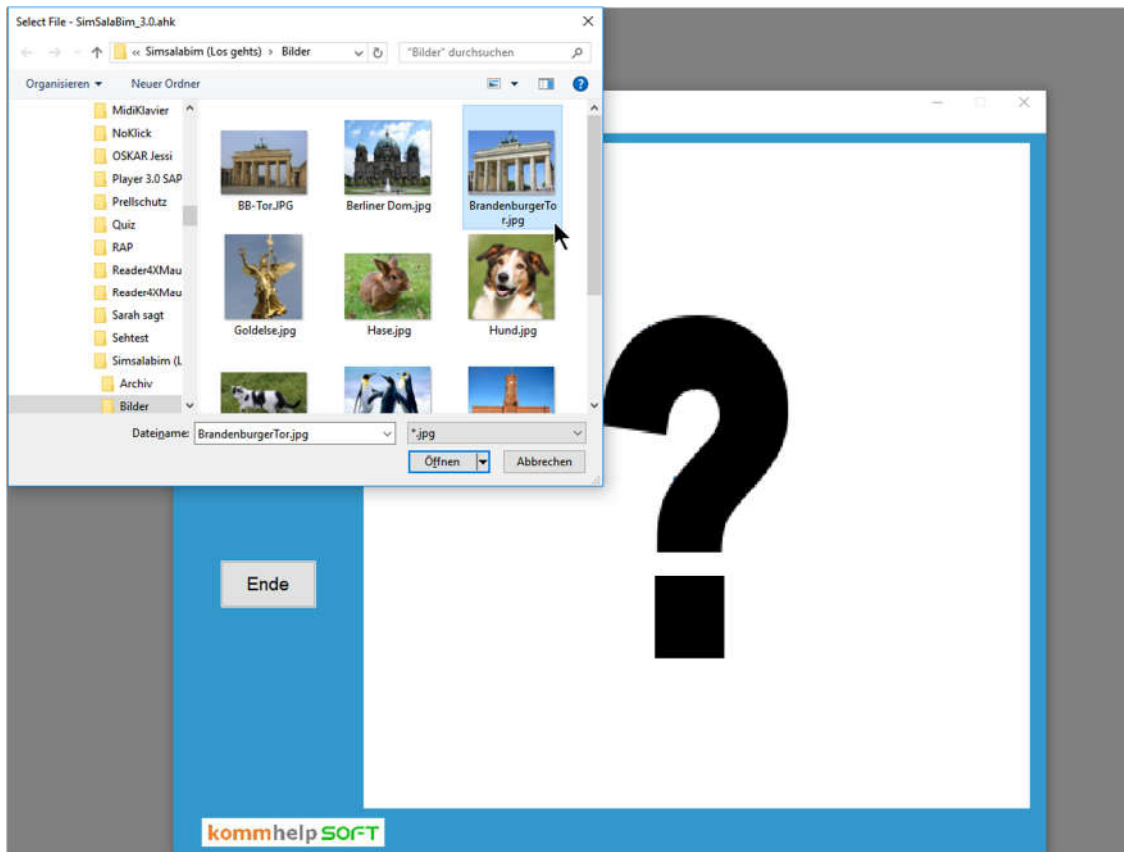
Wenn Sie eigene Kachelbilder verwenden wollen, finden sie im Abschnitt „[Eigene Bilder verwenden](#)“ weitergehende Information.

## Bild auswählen



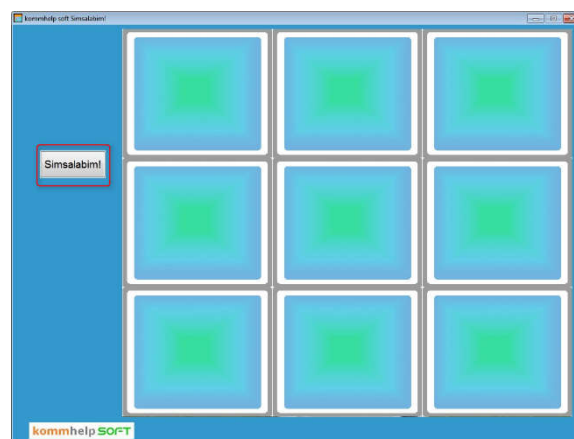
Klicken Sie dazu im Startbildschirm auf den Button „Bild laden“.

Es öffnet sich das Windows-Auswahlfenster.



Doppelklicken Sie auf ein Bild oder markieren Sie ein Bild mit einem Mausklick und klicken dann auf die Schaltfläche Öffnen.

Das Bild wird geladen und sofort mit Kacheln verdeckt.



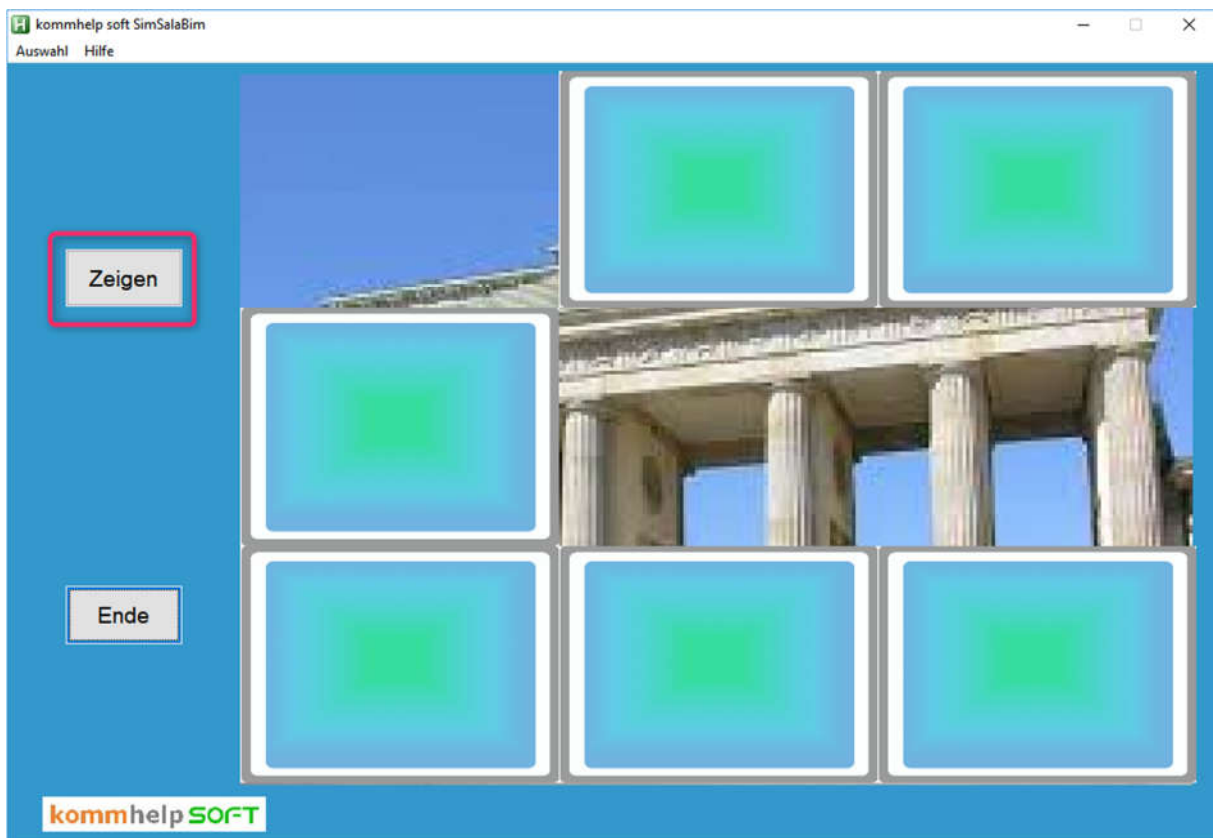
## Spiel starten (Bild aufdecken)

Im **Klick-Modus** beginnt das Spiel dadurch, dass jemand die erste Kachel anklickt. Jede weitere Kachel wird ebenfalls durch einen einfachen Linksklick entfernt.

Wenn Sie den **Auto-Modus** gewählt haben, sehen Sie jetzt die Schaltfläche Simsalabim!

**Simsalabim!**

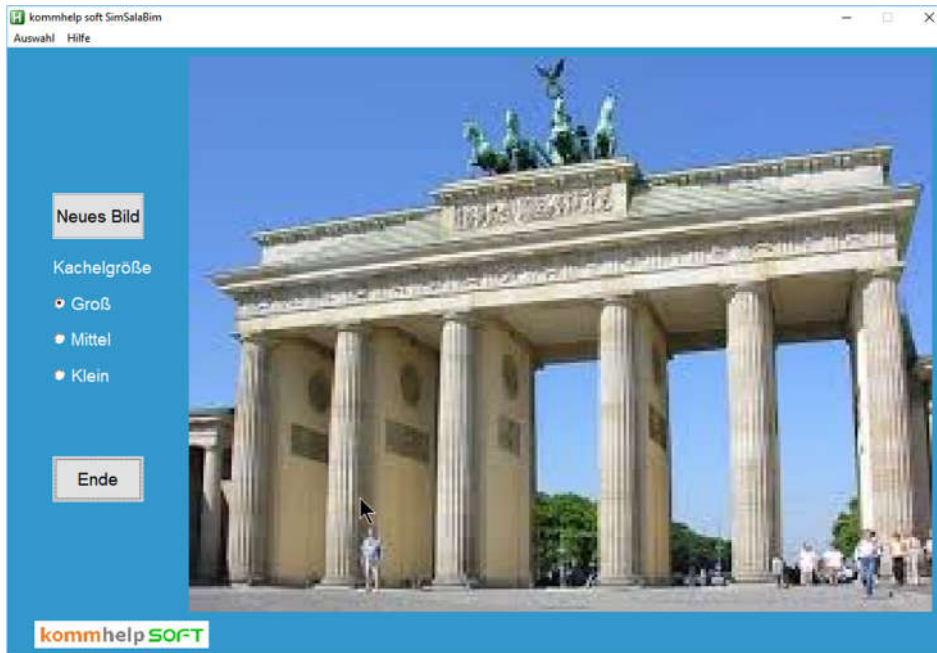
Nach einem Klick auf diese Schaltfläche öffnet das Programm, gesteuert durch einen Zufallszahlengenerator, eine Abdeckung nach der anderen.



## Bild vorzeitig aufdecken

Zeigen

Durch Anklicken der Schaltfläche wird das Bild sofort aufgedeckt.



Danach können Sie ein neues Bild laden oder das Spiel beenden.

## Neues Spiel starten

Kachelgröße

- Groß
- Mittel
- Klein

Bevor Sie ein neues Bild wählen, können Sie die Größe der Kacheln ändern. Wenn Sie nichts festlegen, wird die Einstellung vom letzten Spiel übernommen.

Neues Bild

Um ein neues Bild auszuwählen, klicken Sie auf „Neues Bild“.

## Spiel unterbrechen (anhalten): Leertaste

Das laufende Aufdecken eines Bildes kann mit der Leertaste unterbrochen werden, durch erneutes Betätigen der Leertaste wird das Aufdecken fortgesetzt.



## Programm beenden



Zum Beenden klicken Sie auf die Schaltfläche „Ende“

oder drücken die linke Umschalttaste + Esc.



## Eigene Bilder verwenden

Um den Download möglichst klein zu halten, bringt ¡SIMSALABIM! nur wenige Beispiele zur Anzeige mit. Sie können und sollen natürlich Ihre eigenen Fotos oder Bilder benutzen.

**Bilder zur Anzeige müssen im JPG- oder PNG-Format vorliegen,  
also die Endung \*.JPG oder \*.png haben.**

Das Umwandeln von Bildern aus anderen Formaten in das JPG- oder PNG-Format gelingt mit den meisten gängigen Bildbearbeitungsprogrammen, z. B. der Windows-App PAINT 3D (aus dem Windows Store) oder dem freien und kostenlosen Programm IRFAN VIEW<sup>3</sup>.

Die Bilder sollten, müssen aber nicht im Ordner SIMSALABIM\BILDER liegen. Dieser Ordner wird vom Programm zuerst geöffnet.

Bilder, die in anderen Ordnern auf Ihrem Computer liegen, können Sie über einen Link in den Bilderordner integrieren. Das Bild wird dann angezeigt, als läge es im Ordner „BILDER“.

Sie können zum Laden eines Bildes aber auch jeden beliebigen Ordner Ihres Computers durchsuchen; das kann dann nur etwas länger dauern.

Die Bilder sollten nicht zu klein sein. ¡SIMSALABIM! zeigt alle Bilder in der vorgegebenen Standardgröße an (mindestens 700 px Breite oder Höhe). Sehr kleine Bilder sehen dann schnell unscharf und verwaschen aus.


Sehr kleine Bilder können Sie mit dem freien und kostenlosen Programm SMILLAENLARGER<sup>4</sup> vergrößern, ohne dass es zu Unschärfen kommt.

<sup>3</sup> Download-Link: <http://www.irfanview.de/>

<sup>4</sup> Download-Link: <https://www.heise.de/download/product/smillaenlarger-66542>

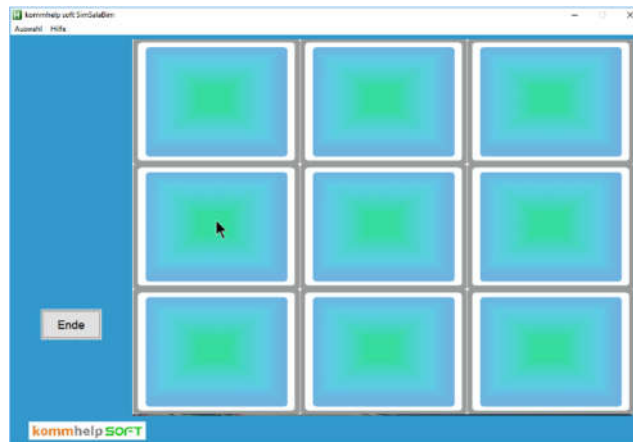
## Eigene Kacheln

Wenn Sie eigene Kacheln verwenden wollen, müssen diese im Ordner SIMSALABIM\PIC liegen. Der Name jeden Bilds muss mit den 4 Buchstaben **TILE** beginnen, z. B. **Tile**4711.jpg oder **Tiler**alala.png.

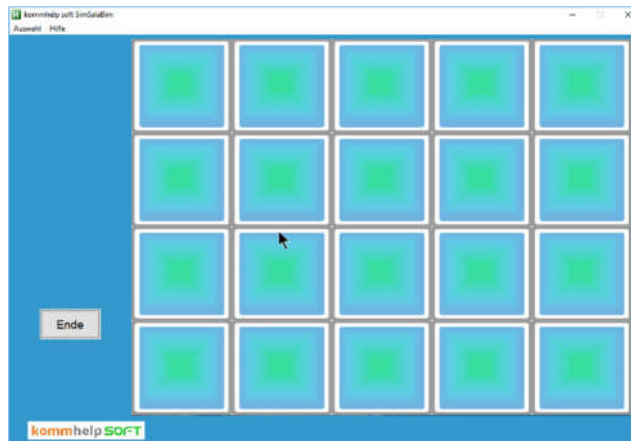


## BEISPIEL FÜR VERSCHIEDENE KACHELGRÖßEN

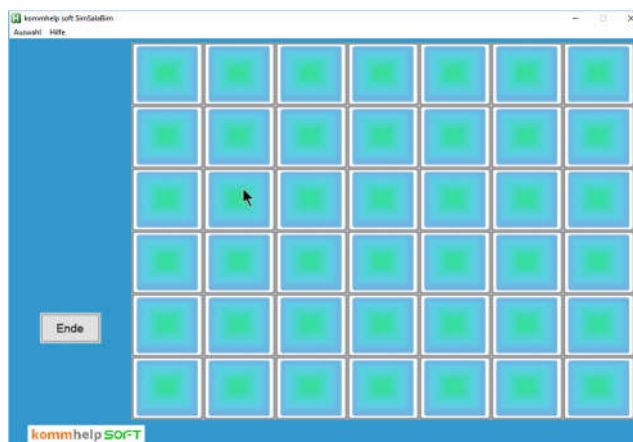
**Groß**



**Mittel**



**Klein**





## HÄUFIGE FEHLERURSACHEN

Wo sind meine Bilder?

Ich habe eigene Bilder in den Ordner gelegt, sie werden aber nicht angezeigt.

Es werden nur Bilder im JPG- oder PNG-Format angezeigt. Haben Ihre Dateien die Endung JPG oder PNG?

Falls nein: Sie können Bilder aus anderen Formaten leicht in das JPEG- oder PNG-Format umwandeln. Öffnen Sie das Bild in einem Bildbearbeitungsprogramm, z. B. Irfan View<sup>5</sup> oder Paint 3D von Microsoft (aus dem Microsoft Store) und speichern Sie es einfach als JPG- oder PNG-Bild wieder ab.

---

<sup>5</sup> DKostenloser ownload unter <http://www.irfanview.com/>

## PROGRAMM- UND COMPUTERINFO

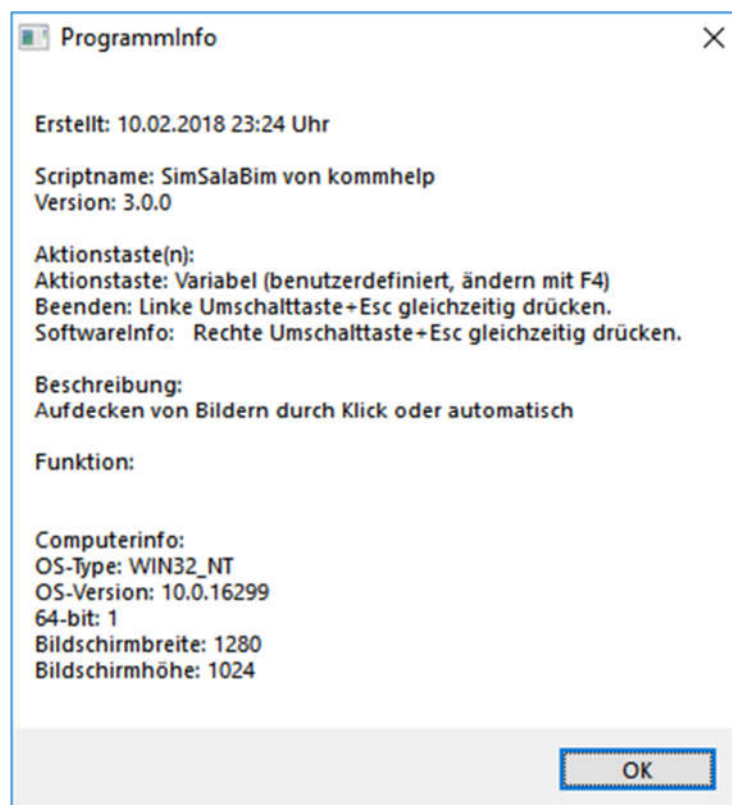
Mit der Tastenkombination **RShift + Esc**  
(Rechte Umschalttaste und die Escape-Taste  
gleichzeitig gedrückt halten.)

können Sie bei unseren AHK-Skripten genauere  
Informationen über das Programm und Ihren  
Computer abrufen.



Das kann hilfreich bei der Fehlersuche sein, wenn ¡SIMSALABIM! nicht so funktioniert, wie es sollte.

Nach Drücken der Tastenkombination öffnet sich ein Fenster, das Informationen zum Programm und darunter Informationen zum Computer zeigt (Beispiel).



Mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja können Sie den unteren Teil (Computerinfo) in der Datei `MYDATA.TXT` auf dem Desktop speichern und so gegebenenfalls technische Details Ihres Computers an uns weiterleiten, falls ¡SIMSALABIM! nicht so funktioniert, wie Sie es erwarten oder benötigen.

## HINWEISE UND TIPPS FÜR WINDOWS

### Programme beenden

Manchmal lassen sich Programme nicht mehr schließen. Die beiden folgenden Methoden helfen fast immer.

#### Über Alt + F4

Unter Windows können Sie (in allen Versionen) das jeweils aktive Programm immer über die Tastenkombination Alt + F4 beenden. Das Programm wird dann ohne weitere Rückfrage geschlossen

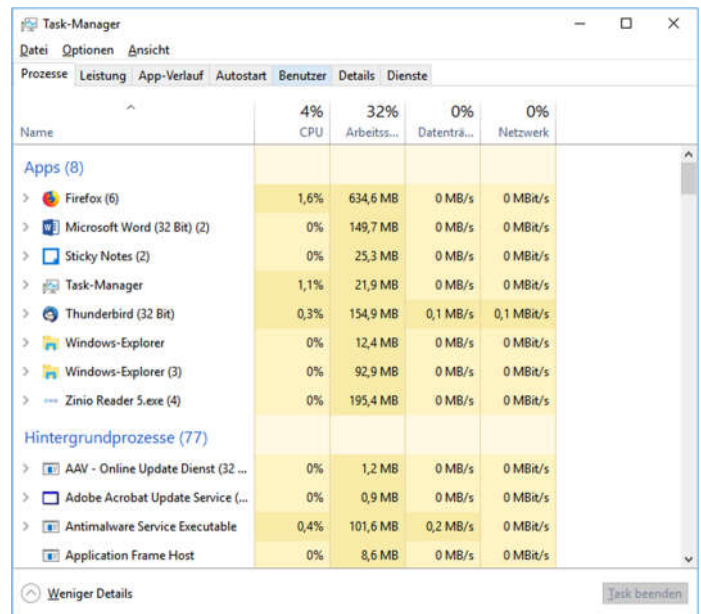
#### Über den Windows-TASKMANAGER

Falls Ihr PC nicht mehr auf Tastatur und Maus reagiert, gibt es (fast) immer noch die Möglichkeit, den Windows-TASKMANAGER zu starten.

1. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten Strg + Alt + Entf (auch bekannt als der „Affengriff“).
2. Wählen Sie den TASKMANAGER .
3. Suchen Sie auf dem Reiter Prozesse die Anwendung, die Probleme verursacht, markieren sie mit einem einfachen Klick und klicken danach rechts unten auf die Schaltfläche Task beenden.

Wenn Sie damit keinen Erfolg haben, können Sie noch versuchen, den Computer normal (über Start | Ein/Aus) herunterzufahren.

Klappt auch das nicht, stellen Sie sicher, dass Windows nicht gerade im Hintergrund eigene Aktivitäten (wie Updates einspielen) verfolgt. Warten Sie am besten noch eine halbe Stunde. Danach können Sie relativ guten Gewissens, **aber auf eigene Gefahr**, den **Aus-Schalter** für fünf Sekunden drücken.



**Sie sollten danach sicherheitshalber unbedingt jemanden mit Computer-Sachverstand zu Rate ziehen, der Ihnen helfen kann, das Problem einzugrenzen oder sogar zu lösen.**

## Entpacken von ZIP-Dateien

Beim „Zippen“<sup>6</sup> oder „Packen“ einer oder mehrerer Dateien oder Ordner wird die Dateigröße verkleinert und die Datei oder die Dateien gleichzeitig in einem Container, der sogenannten ZIP-Datei, zusammengefasst. Damit lassen sich Dateien besser per Mailversenden oder im Internet herunterladen. Gezippte Dateien haben häufig (aber nicht immer!) die Endung „zip“.

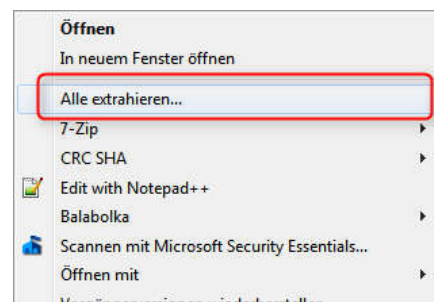
An den Inhalt des Containers gelangt man durch *Entzippen*, *Extrahieren* oder *Entpacken*.

Windows hat seit Windows 7 ein Zip-Programm an Bord, mit dem sich gezippte Dateien extrahieren lassen; ein weitverbreitetes, kostenloses Programm ist **7ZIP**<sup>7</sup>; es erzeugt Container mit der Endung „7z“, kann aber auch mit „normalen“ ZIP-Dateien umgehen. 7ZIP ist kostenlos und ein sehr vielseitiges Programm, mit dem man auch selbst Dateien packen kann.

### Auspacken einer Datei (Windows)

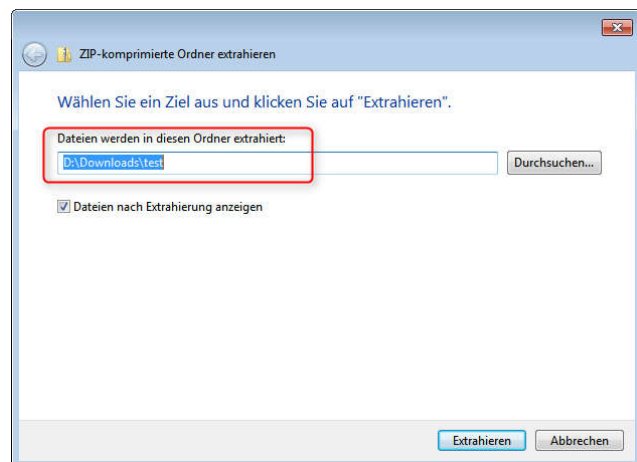
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei.

In dem Kontextmenü klicken Sie dann auf  
Alle extrahieren ...



Es öffnet sich ein Fenster, in dem ein Speicherort („Ziel“) für die zu extrahierenden Dateien vorgeschlagen wird. Bestätigen Sie den Vorschlag mit **Extrahieren** oder wählen Sie mit **Durchsuchen** einen anderen Ordner zum Speichern aus.

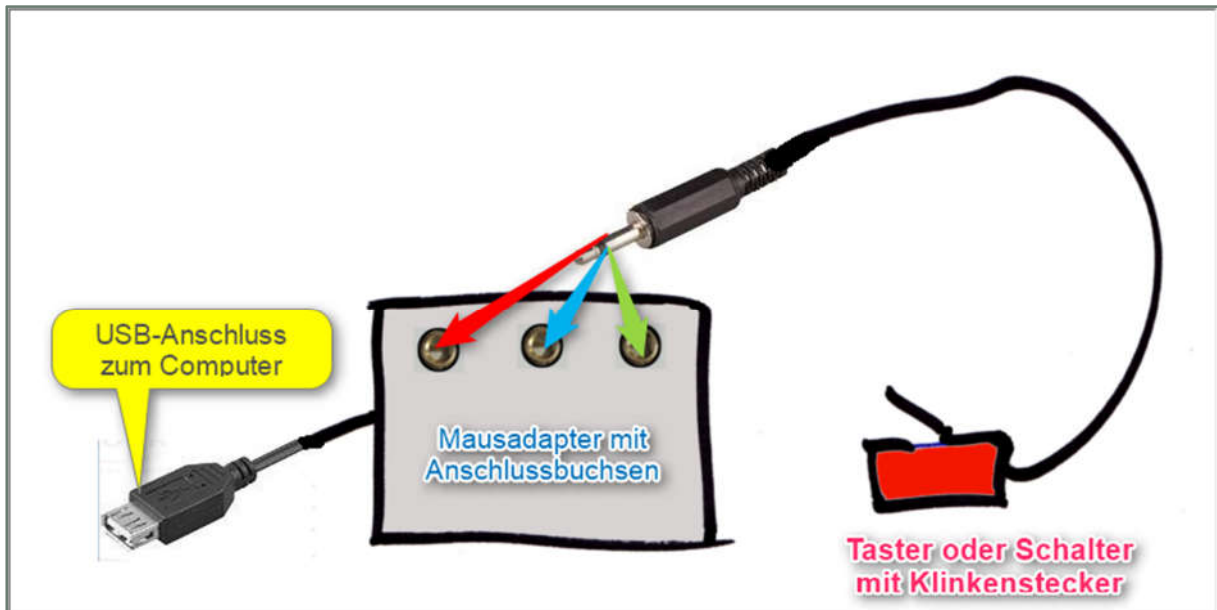
Die extrahierte(n) Datei(en) finden Sie nun in dem eben gewählten Speicherort.



<sup>6</sup> Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/ZIP-Dateiformat>

<sup>7</sup> Download: <http://sourceforge.net/projects/sevenzip/>

## Anschluss eines Tasters über den Mausadapter



Da Computer und Tablets die einfachen Schaltsignale eines Tasters nicht „verstehen“, ist ein Adapter als „Übersetzer“ notwendig.

Ein Maus-Adapter hat meist mehrere Anschlüsse in Form von 3,5 mm-Klinkenbuchsen, von denen jede einer Maustaste oder einer Taste der Tastatur entspricht. Diese Tasten lassen sich dann über den Taster steuern.

Steckt man den Klinkenstecker des Tasters z. B. in den Anschluss für die linke Maustaste ein, wird bei jedem Betätigen des Tasters oder Sensors die linke Maustaste geklickt.

Steckt man den Stecker in den Anschluss für die rechte Maustaste, wird beim Betätigen des Tasters eben die rechte Maustaste geklickt.

Genau so lassen sich auch Tasten der Tastatur ansteuern, falls der Mausadapter entsprechende Anschlüsse bereit stellt.

*Welcher Anschluss genutzt wird, hängt davon ab, welche Mausklicks das zu steuernde Programm erwartet.*

Programme von kommhelp sind meist so beschaffen, dass man auswählen kann, welche Maustasten man benutzen will.

Je nach Ausführung und Preis haben kommerzielle Mausadapter von 1 bis zu 8 Anschlüssen. Alle Anschlüsse können gleichzeitig genutzt werden, allerdings braucht man für jeden Anschluss einen separaten Taster.

Daraus ergibt sich, dass mehr als drei Anschlüsse schon viel feinmotorische Fertigkeit (oder eine spezielle Tasterkonstruktion) erfordern.

Mit etwas Geschick kann man jedoch auch eine normale Maus selbst zu einem Taster oder Mausadapter umbauen; mehr dazu finden Sie in einem [Artikel](#) auf unserer Website.

## ÜBER KOMMHELP

*kommhelp ist ein gemeinnütziger Verein ohne wirtschaftliches Interesse. Wir erhalten keinerlei finanzielle Unterstützung, weder von staatlicher Seite noch aus der Wirtschaft und sind daher auch niemanden verpflichtet.*

*Diese Unabhängigkeit ist nur möglich, wenn wir weiterhin regelmäßig und großzügig durch Spenden unterstützt werden.*

Kontakt	Spendenkonto
<a href="mailto:info@kommhelp.de">info@kommhelp.de</a> Tel.: 030 3260 2572 Fax: 030 3260 2573	Deutsche Skatbank, 04626 Schmölln IBAN: DE85 8306 5408 0004 0145 10 SWIFT/BIC: GENODEF1SLR

### Aus der Satzung (§ 2 Vereinszweck)

(1) Der Verein verfolgt ausschließlich und unmittelbar die Förderung der Zwecke der amtlich anerkannten Verbände der freien Wohlfahrtspflege im Sinne des Abschnitts "Steuerbegünstigte Zwecke" der Abgabenordnung (§§ 52 ff. AO) in der jeweils gültigen Fassung.

Zweck des Vereins ist die Förderung und Entwicklung der kommunikativen Möglichkeiten Behinderter mit technischen Hilfsmitteln. Schwerpunkt ist die Förderung behinderter Kinder und Jugendlicher bei der Nutzung technischer Kommunikationshilfen, um behinderungsbedingte Nachteile in Schule und Ausbildung weitestgehend zu überwinden. Hierdurch werden die Möglichkeiten zur gesellschaftlichen und beruflichen Integration und zur Teilhabe am gesellschaftlichen Leben verbessert.

(2) Der Verein kann seine Betreuungsmaßnahmen durch individuelle Beratung, Schulung und Betreuung Behinderter an entsprechenden Geräten in geeigneten Räumen durchführen. Die Entwicklung oder die Initiierung der Entwicklung neuer, zweckdienlicher elektronischer und technologischer Hilfen soll Teil dieser Maßnahmen sein.

(3) Der Satzungszweck wird verwirklicht durch die Bereitstellung von Beratungs- und Schulungsangeboten auf dem Gebiet elektronischer und/oder technologischer Hilfsmittel für behinderte Personen in ihrer alltäglichen Lebensumgebung (Wohnung, Schule, Arbeitsplatz), gegebenenfalls verbunden mit individueller Betreuung sowie die Entwicklung neuer, an die jeweilige Behinderung angepasster elektronischer/technischer Hilfsmittel, gegebenenfalls unter Heranziehung anerkannter Experten.

Der Verein betreibt elektronische Informationssysteme und bietet darüber entsprechende Informationen und Dienstleistungen an. Die Systeme dienen zur Kommunikation und Informationsbeschaffung für Personen mit eingeschränkter Mobilität.

Der Autor dankt dem Deutschen Autohotkey-Forum (<https://www.autohotkey.com/>) für wertvolle Hinweise und Unterstützung.

## NOTIZEN