

WordFlash 2008 사용자 설명서 (2010년 1월 20일 버전)

손형민 (<http://mycyclopedia.tistory.com>)

1. 사용 환경

운영체제: Windows XP, Windows Vista, Windows 7에 .NET Framework 3.5 이상이 설치된 x86기반 컴퓨터

기타: 화면 크기 640x480 (VGA) 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.

3. 기능 소개

본 프로그램의 기능은 다음과 같습니다.

- *사용자 단어장 기반 (Main)*: 본 프로그램은 자체적인 단어장을 생성하여 사용할 수 있으며, 사용자가 텍스트 파일로 만든 단어 목록을 불러들여 사용할 수도 있습니다.
- *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. 또한 Micro 모드를 지원하여 기타 작업을 하면서 작은 창을 통해 어휘-뜻을 학습할 수 있습니다.
- *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.

또한 본 프로그램에서 생성한 단어장 파일은 WordFlash 2008 Mobile 버전과 호환됩니다.

4. 사용 방법

4.1 프로그램 복사 및 실행

본 프로그램은 단일 실행 파일(.exe)로 되어 있으며 이를 사용자 컴퓨터에 복사한 후 더블 클릭하여 실행합니다. 실행 후 처음 나오는 화면은 아래와 같으며 사용자가 단어장을 구성하거나 파일을 불러들인 후에는 이 화면에 단어 목록이 보이게 됩니다. 아래 그림에 표시된 바와 같이 각 버튼들은 Ctrl 키와 각 버튼의 괄호 안 알파벳 글자의 조합으로 마우스를 사용하지 않고 입력이 가능합니다. 또한 Sound 글자를 마우스 왼클릭하면 발음기호 키보드가 생성됩니다. 현 버전 기준으로 발음기호 키보드의 버튼을 누르면 발음 입력 칸의 가장 뒤에 해당 기호가 입력되며 이는 차후 수정될 예정입니다.

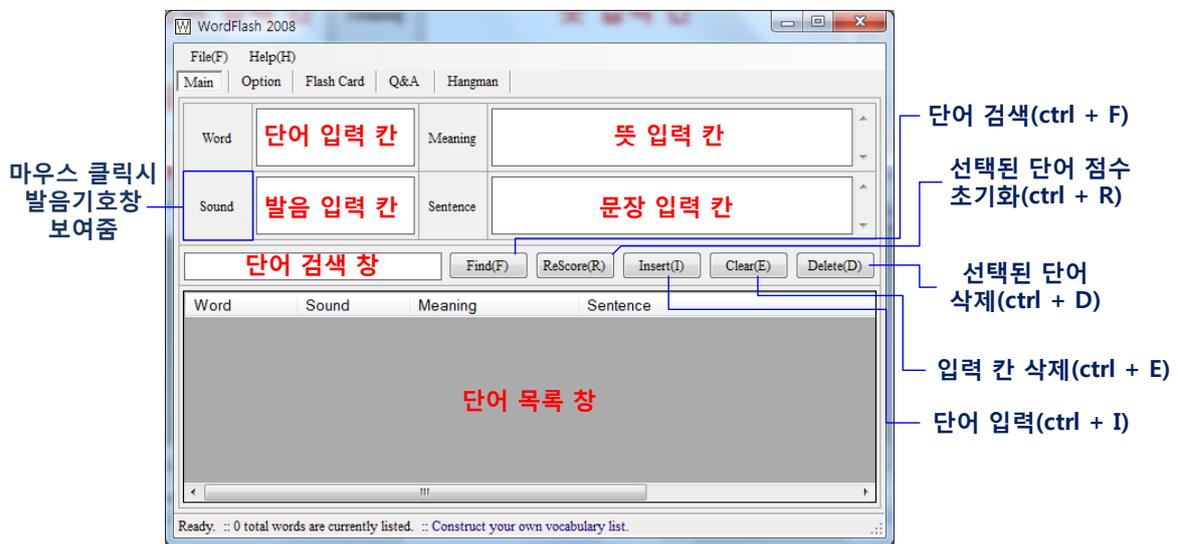


그림 4.1.1 Main 탭 화면

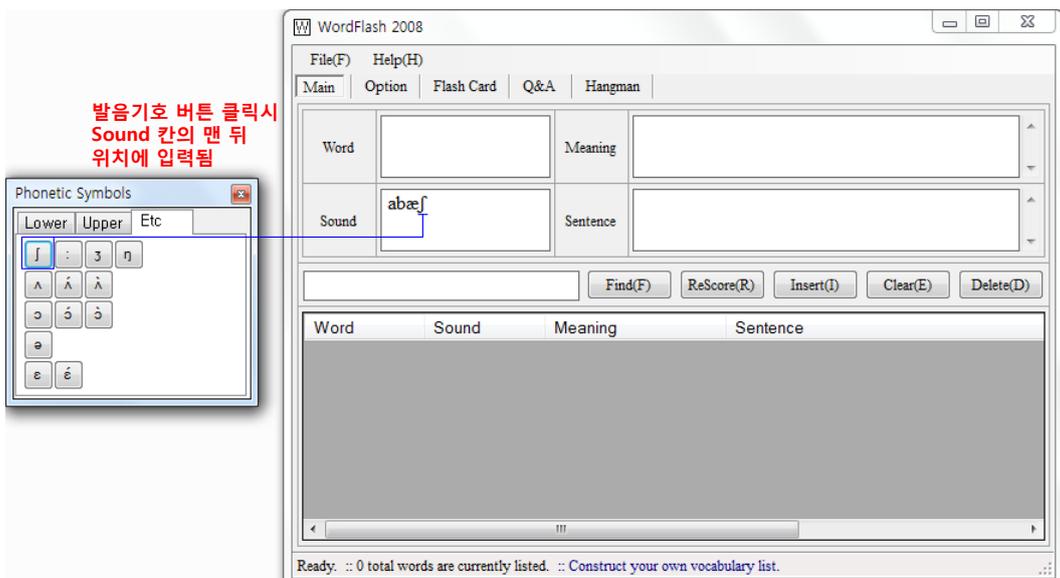


그림 4.1.2 발음기호 키보드 작동 화면

4.2 사용자 단어 목록 작성

4.2.1 프로그램 상에서 직접 단어장 작성

본 프로그램의 단어장은 다음 4가지 요소로 구성되어 있습니다:

단어(Word), 뜻(Meaning), 발음(Sound), 문장(Sentence)

Word, Meaning, Sound, 그리고 Sentence 우측의 각 칸(이하 입력 칸)에 입력을 완료 한 후 'Insert' 버튼을 누르면 하단 목록에 등록이 됩니다.

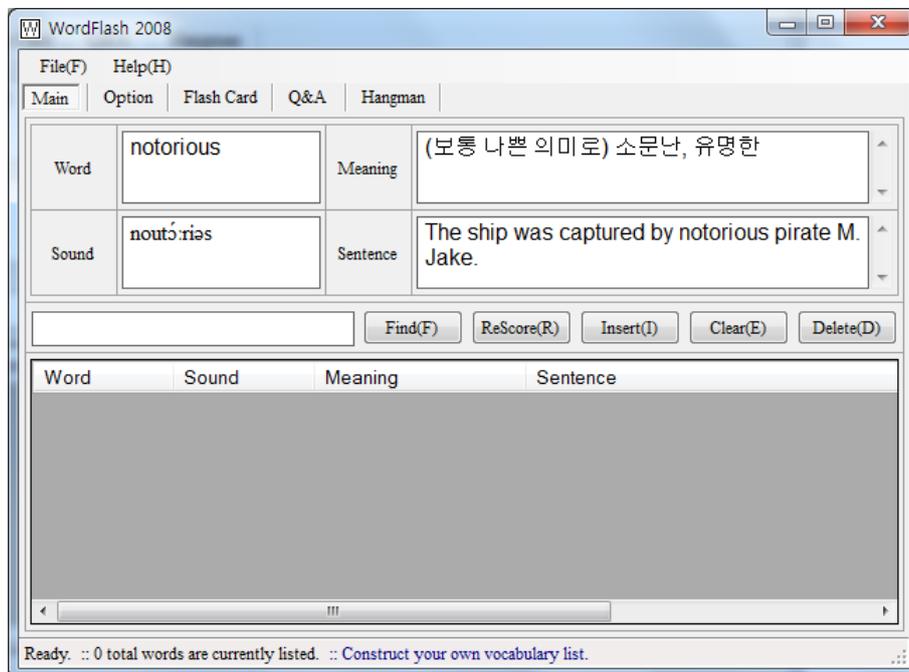


그림 4.2.1.1 단어 입력 화면

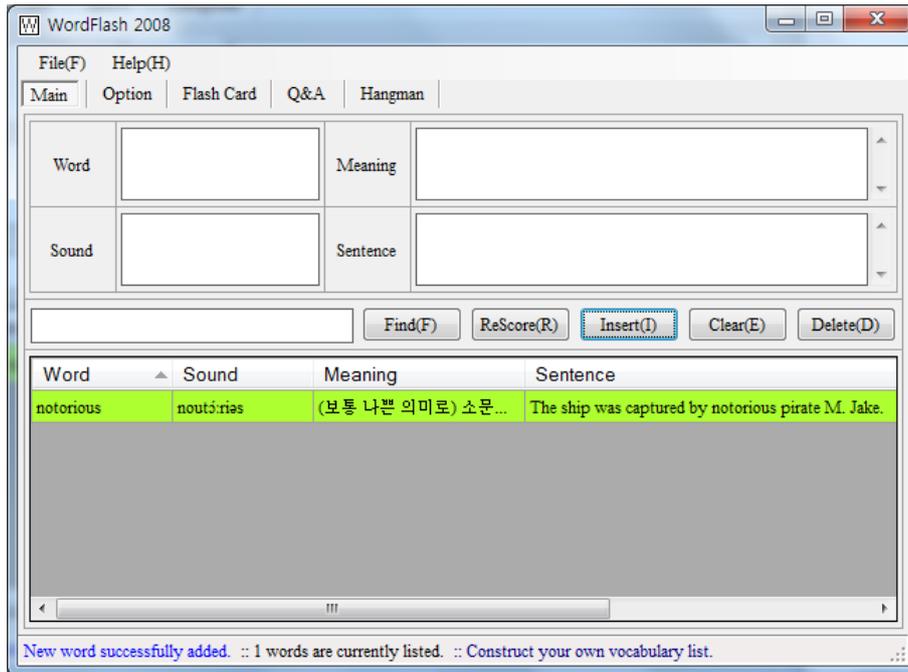


그림 4.2.1.2 단어 입력 후 Insert 버튼을 누른 후의 화면

입력한 단어의 내용을 수정하려면 단어 목록에서 수정하고자 하는 단어를 마우스 왼쪽 버튼으로 더블 클릭합니다. 아래 그림처럼 입력 칸에 목록에서 선택된 단어 내용이 표시됩니다.

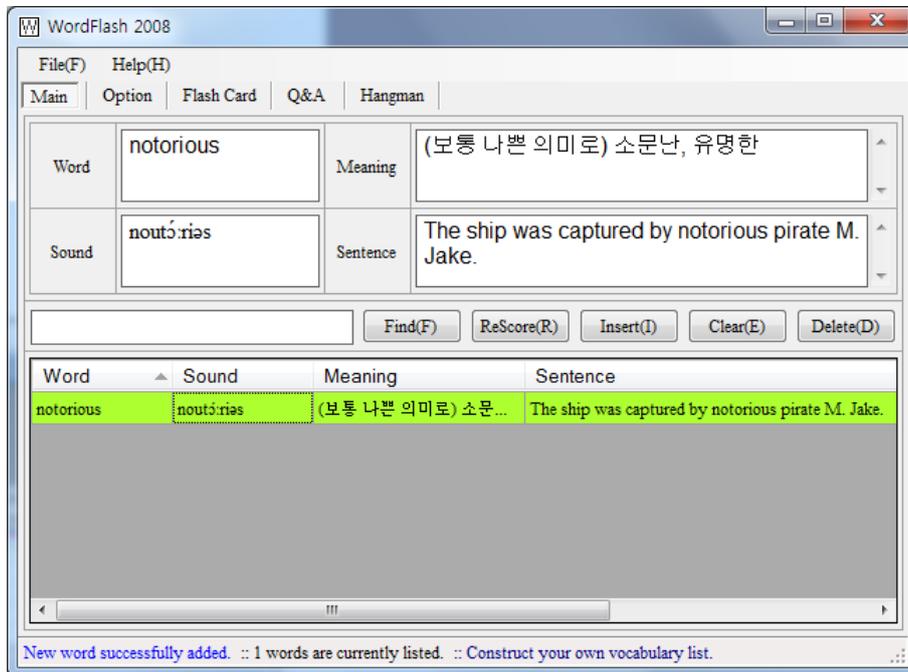


그림 4.2.1.3 목록의 단어를 더블 클릭 후의 화면

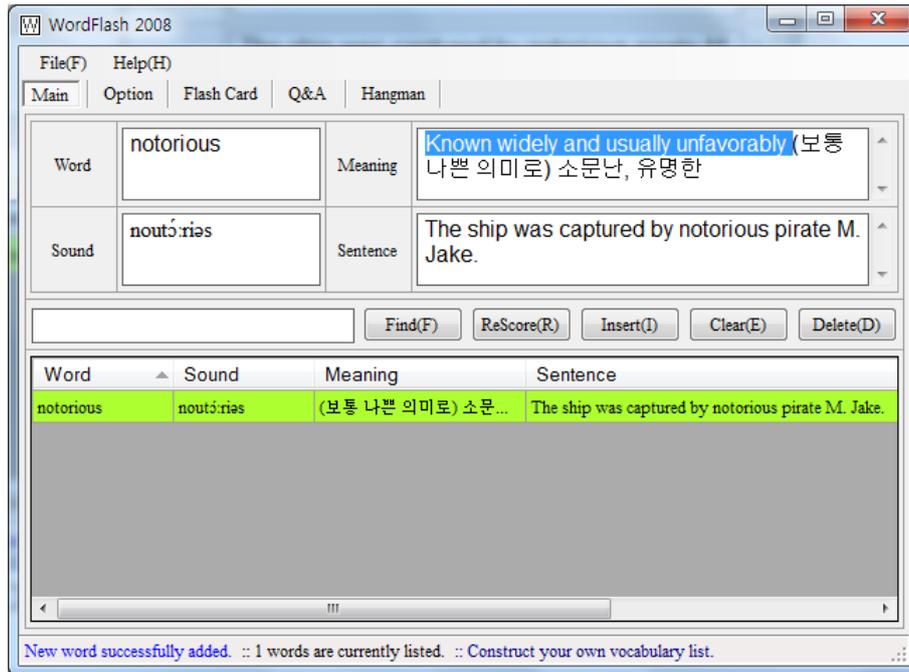


그림 4.2.1.4 단어 내용을 수정중인 화면

수정한 내용을 반영하려면 'Insert' 버튼을 누른 후 나타나는 대화 상자에서 '예' 버튼을 눌러주면 됩니다.

'Clear' 버튼은 입력 칸의 내용을 전체적으로 지울 때 사용됩니다.

목록 상의 단어를 삭제하고 싶으면 먼저 원하는 단어를 마우스 왼쪽 버튼으로 더블 클릭하여 정보 칸에 단어 내용을 나타나게 한 후, 'Delete' 버튼을 누른 후 이후 나타나는 대화상자에서 '예' 버튼을 눌러주면 됩니다.

단어 검색 창에 찾고자 하는 단어를 입력한 후 "Find" 버튼을 누르면 해당 단어에 대한 정보를 볼 수 있습니다. 단어 검색 창에는 자동 완성 기능이 포함되어 있으므로 찾고자 하는 단어의 일부만 입력하여도 해당 철자로 시작되는 목록 전체를 볼 수 있습니다.

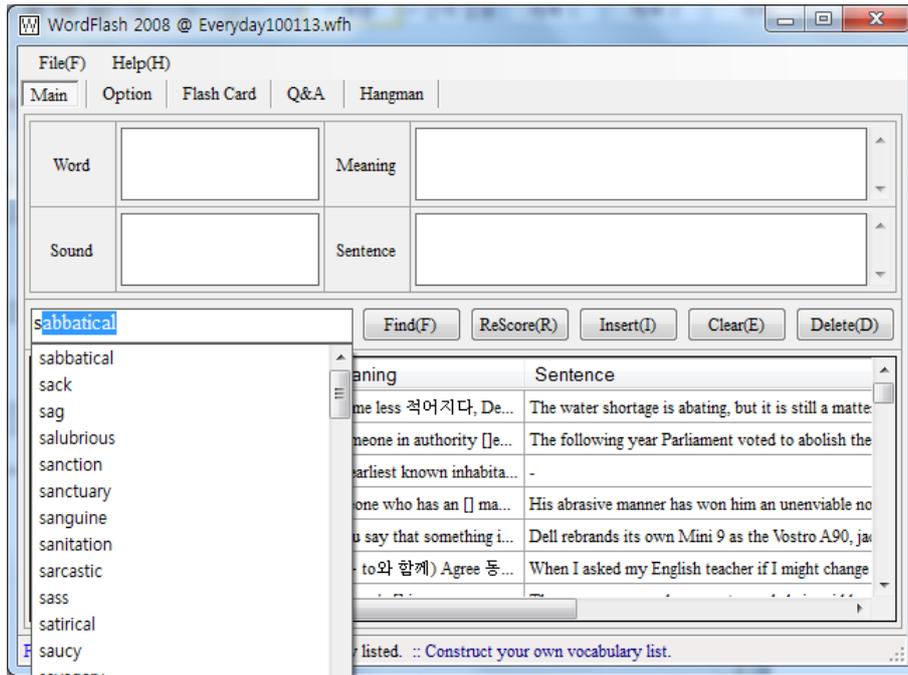


그림 4.2.1.5 단어 검색 창의 자동 완성 기능

4.2.2 텍스트 단어 목록을 프로그램에 입력

WordFlash 2008 Mobile 버전과 동일하게 본 프로그램에 사용할 사용자 단어 목록은 다음과 같은 형식으로 작성하며 파일 확장자는 일반텍스트인 "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

작성한 사용자 단어 목록 파일을 저장한 후 프로그램을 실행합니다. 단어장을 저장할 때에는 반드시 유니코드 옵션으로 저장하여야 합니다. 이후 프로그램 상단의 File->Import(I)->Text(T)를 클릭하면 다음 그림과 같이 파일 탐색 창이 나타납니다.

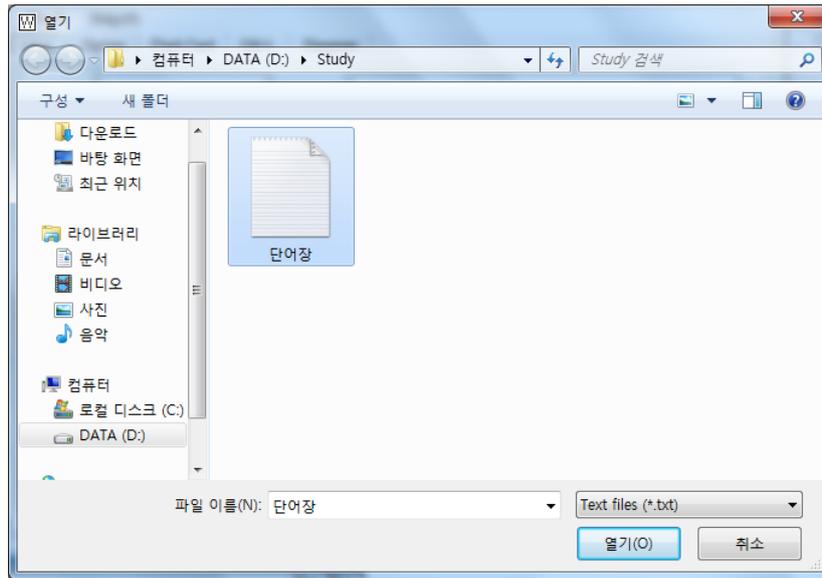


그림 4.2.2.1 단어장 탐색 화면

원하는 단어장 텍스트 파일을 선택한 후 '열기' 버튼을 눌러 단어장을 불러들입니다. 위에 설명한 단어장 내용 형식을 준수하였다면 성공적으로 단어 목록이 프로그램에 입력되며, 프로그램 하단에 총 입력된 단어 수가 표시됩니다.

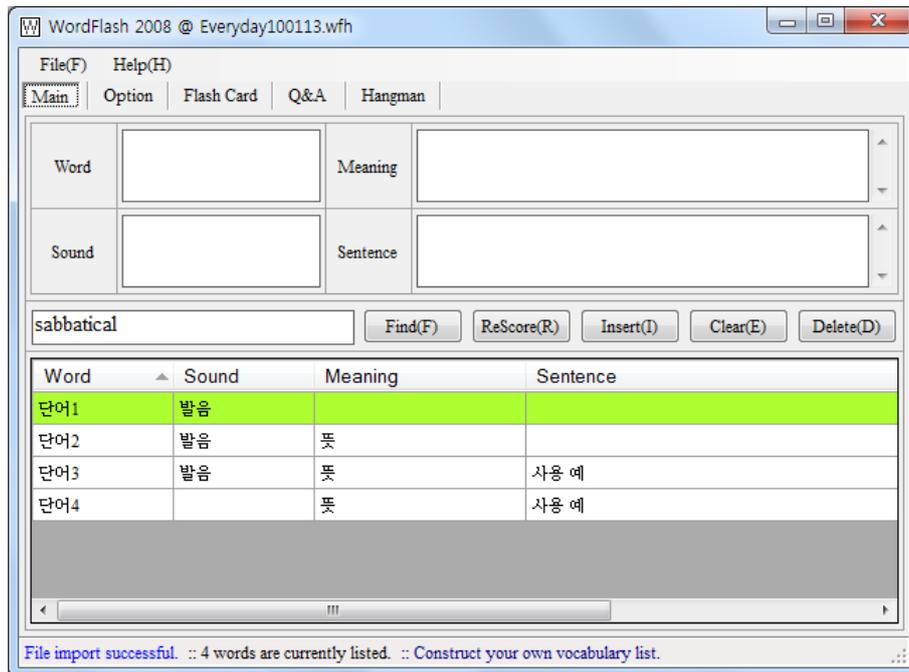


그림 4.2.2.2 단어장을 불러들인 후의 화면

단어장을 불러들인 후에는 반드시 File(F)메뉴의 Save as(A)의 New(N) 버튼을 눌러 단어장 파일(.wro)로 저장해 주어야 단어별 시험 점수가 같이 저장됩니다.

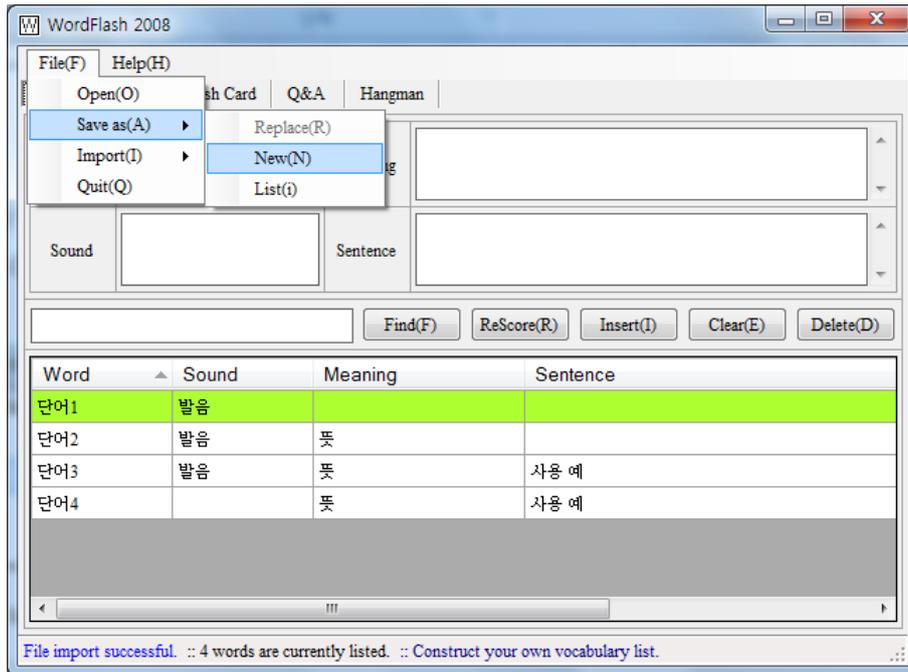


그림 4.2.2.3 불러들인 단어장 저장

또한 사용자가 작성한 단어장은 File(F)메뉴의 Save as(A)의 List(i) 버튼을 눌러 텍스트 파일로 추출할 수 있습니다. 이때 추출 순서와 개수는 Option 탭에서 설정한 정렬 순서를 따릅니다. 정렬 순서가 Random이 선택되어 있는 경우에는 A-Z와 동일하게 적용됩니다.

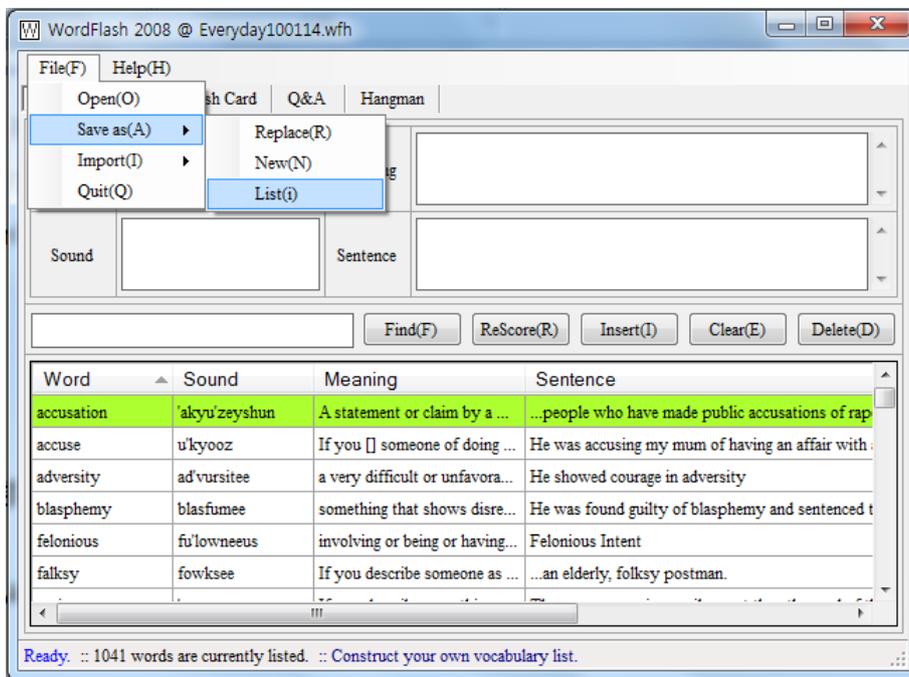


그림 4.2.2.4 텍스트 파일로의 단어 추출 메뉴

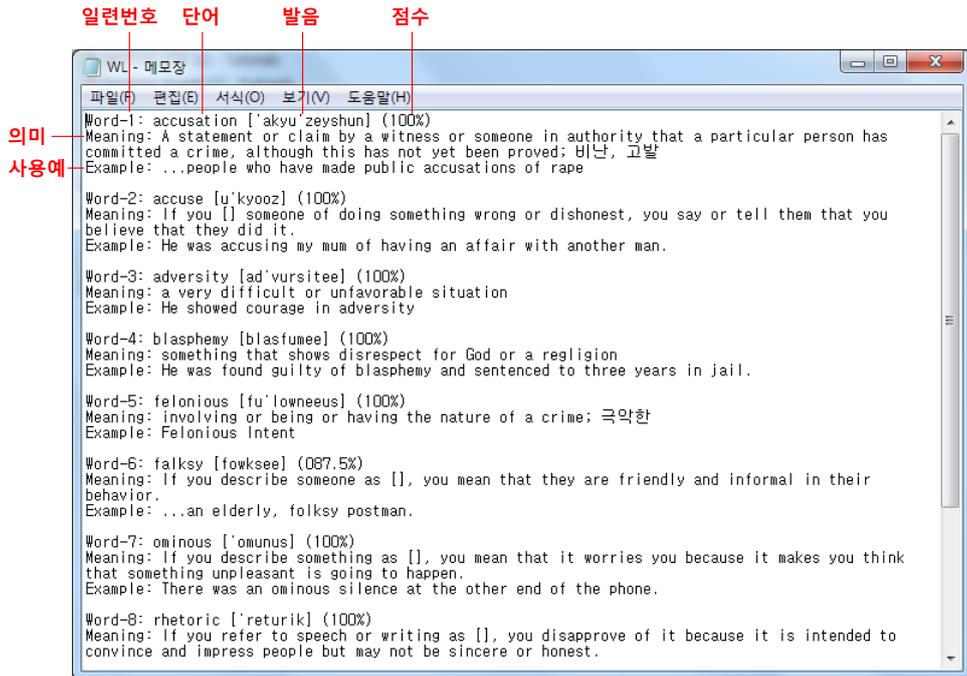


그림 4.2.2.5 추출된 텍스트 단어 목록 예

4.3 Option 설정 (Flash Card)

Flash Card, Q&A*, Hangman* 기능을 사용하려면 Option 탭의 설정 방법을 잘 숙지하고 있어야 합니다.

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

먼저 Flash Card를 사용하는 것을 목적으로 옵션을 조작해 보겠습니다.

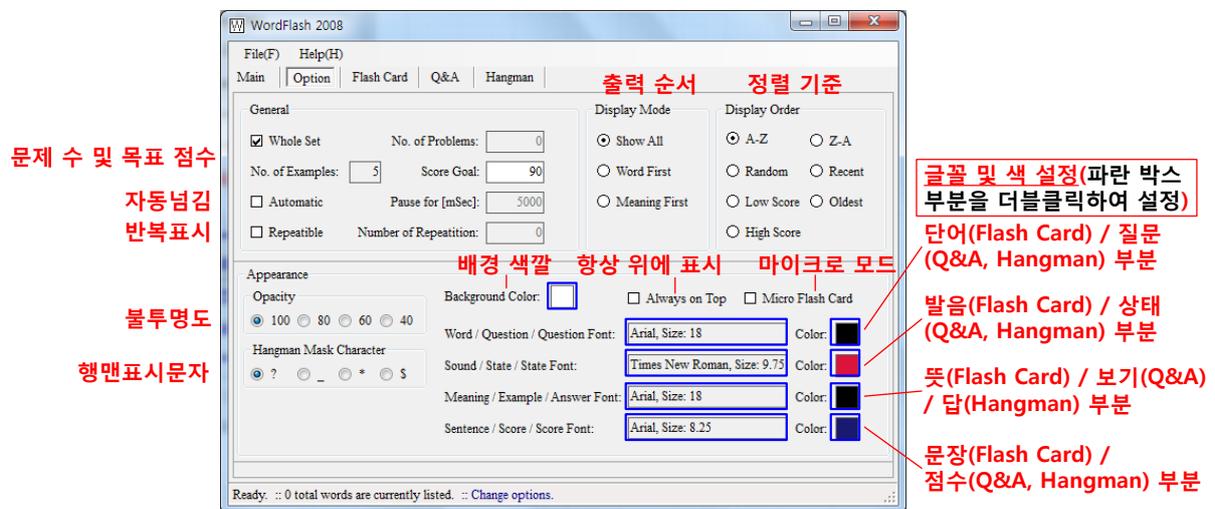


그림 4.3.1 Option 탭 화면

Flash Card에서는 마지막 행맨표시문자 옵션을 제외한 나머지 옵션에 영향을 받습니다. 옵션에 대한 세부 설명은 다음과 같습니다.

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.
- High Score: 점수가 높은 단어부터 보여줍니다.
- Random: 임의의 순서로 단어를 보여줍니다.

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 보여주게 됩니다.
- Score Goal: Flash Card에서는 사용되지 않은 기능으로 후에 Q/A 부분에서 설명하도록 하겠습니다.

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.

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.

반복 표시: Repeatable에 체크한 후에 활성화된 우측 상자에 반복 수를 입력하면 Flash Card에서 다음 버튼을 눌러도 해당 수만큼 동일한 단어가 반복되어 보여집니다. 자동 넘김 옵션과 함께 사용할 수 있습니다.

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

불투명도: 100%(완전 불투명)이 기본 값으로 낮은 값을 선택할수록 프로그램의 투명도가 높아지게 됩니다.

추가적으로 Option 탭에서는 그림 4.3.1에 설명된 것처럼 마우스 더블클릭을 통해 배경화면 색, 글꼴 설정을 바꿀 수 있습니다. 또한 항상 위에 옵션(Always on Top)을 체크할 경우 프로그램이 항상 다른 프로그램 위에 보이게 되므로 해당 옵션과 불투명도(Opacity) 옵션을 적당히 조합하면 다른 작업 중에도 WordFlash 프로그램을 활용할 수 있습니다.



그림 4.3.2 항상 위에 옵션과 불투명도 옵션의 활용 예

4.4 Flash Card 사용

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

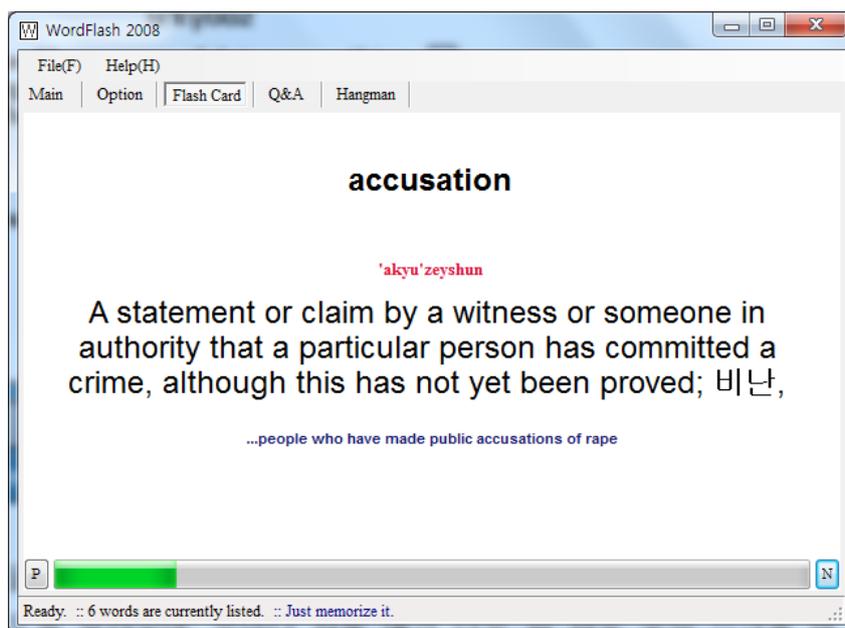


그림 4.4.1 Flash Card 탭 화면

다음 카드로 진행하려면 "N" 버튼(또는 화살표 →, ↓)을, 이전 카드로 진행하려면 "P" 버튼(또는 화살표 ←, ↑)을 누릅니다.

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

4.3 절에서 자동 넘김 시간을 설정한 경우에는 버튼을 누르지 않아도 자동으로 다음 단어로 진행 됩니다.

또한 Micro Flash Card를 선택하고 출력 순서를 Word First 또는 Meaning First를 선택한 후 Flash Card 탭을 누를 경우 WordFlash 2008 메인 화면이 사라지고 아래 그림과 같이 Micro 모드 창이 활성화됩니다.

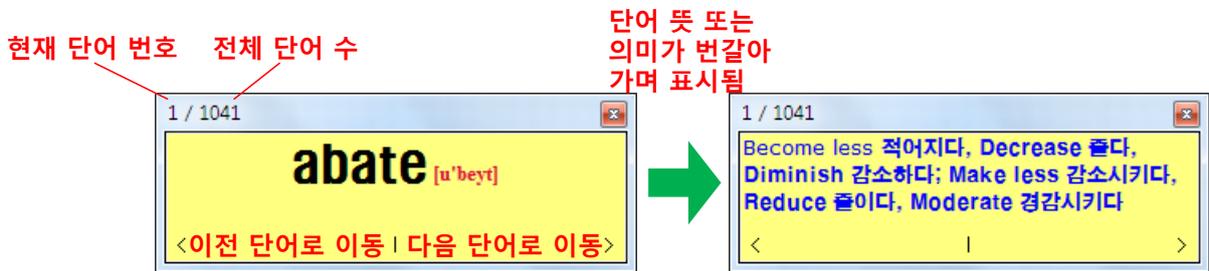


그림 4.4.2 Micro 모드 화면

여기서는 아래 그림처럼 메인 화면의 Option 탭에서 설정한 항상 위에 옵션, 불투명도 옵션, 단어, 발음 및 뜻의 글꼴 설정, 배경 색 설정이 그대로 적용됩니다. 또한 자동 넘김 및 반복 표시 설정도 적용됩니다. 그리고 창 하단의 화살표 버튼을 통해 앞/뒤 단어로 이동할 수 있습니다.

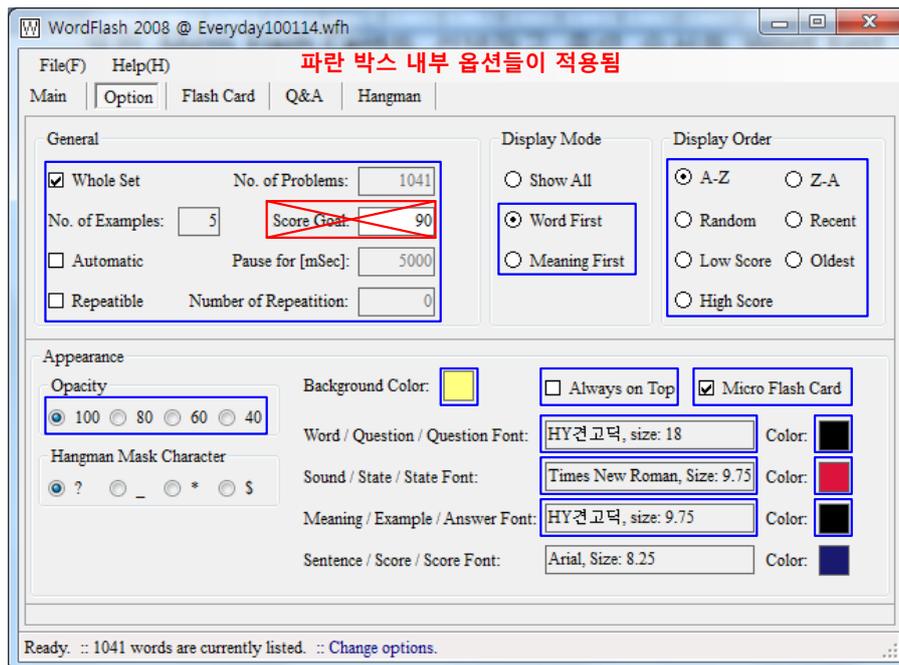


그림 4.4.3 Micro 모드에 적용 가능한 옵션들

4.5 Option 설정 (Q&A)

Q&A 탭에서 추가로 설정이 필요한 부분만 부연 설명하도록 하겠습니다.

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 누적 시험 점수 기록 기능을 추가할 예정입니다.)

출력 순서:

- Show All: Q/A에서는 사용할 수 없는 옵션입니다.
- Word First: 문제란 에 단어를 보여주고 보기로 뜻을 보여줍니다.
- Meaning First: 문제란 에 뜻을 보여주고 보기로 단어들을 보여줍니다.

자동 넘김: Automatic이 체크되어 있을 경우 문제를 맞추거나 틀렸을 경우 설정된 시간 동안 답이나 추가 정보 (문장 사용 예)를 보여줍니다.

4.6 Q&A 사용

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

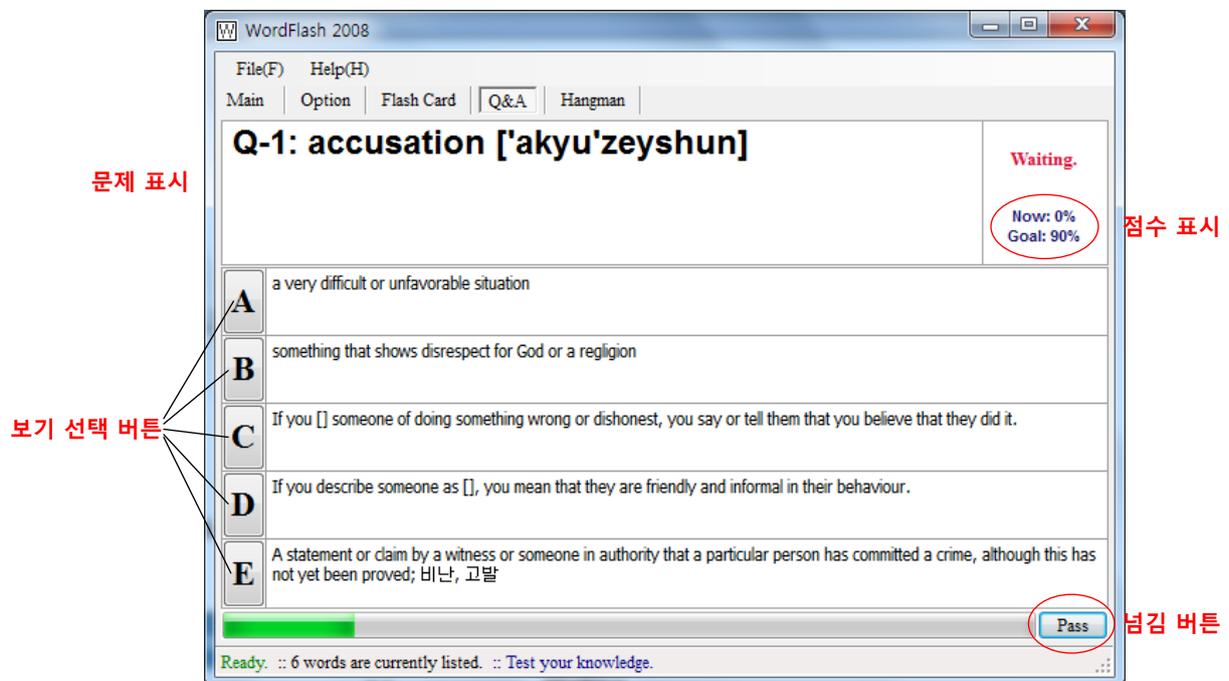


그림 4.6.1 Q&A 탭 화면

문제를 보고 해당하는 선택 문항 버튼을 누르면(마우스 왼쪽클릭 또는 키보드 A, B, C, D, E) 되며 정

답일 경우 다음 문제로 넘어갑니다.

넘김 버튼(또는 화살표 ↓, →)을 누르면 해당 문제를 포기하는 것으로 간주되며 점수가 낮아지게 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 대화 상자에서 “예”를 선택하면 됩니다.

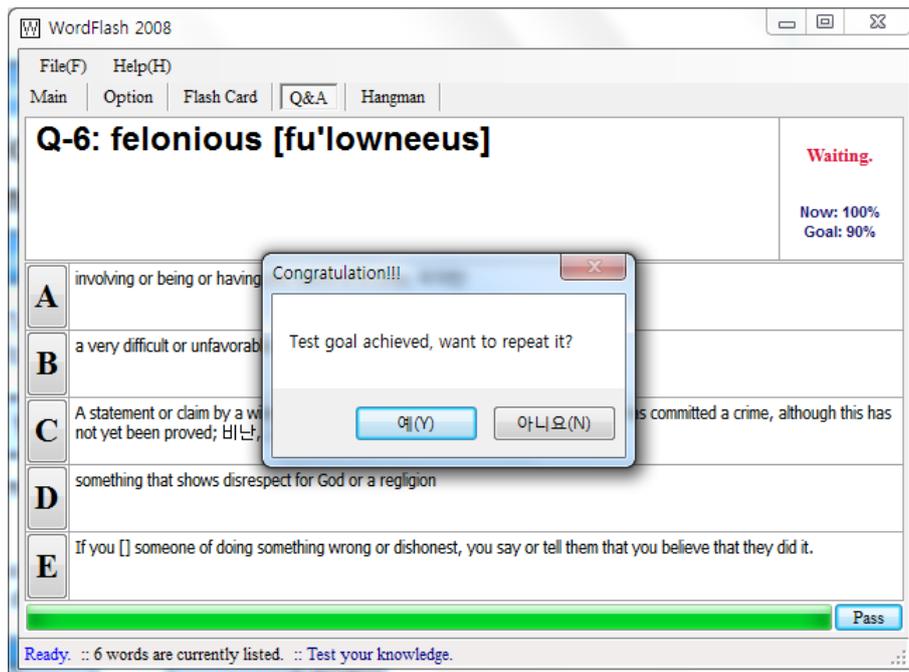


그림 4.6.2 진행 여부를 묻는 대화 상자

4.7 Option 설정 (Hangman)

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

자동 넘김: Automatic이 체크되어 있을 경우 문제를 맞추거나 틀렸을 경우 설정된 시간 동안 답이나 추가 정보 (문장 사용 예)를 보여줍니다.

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.

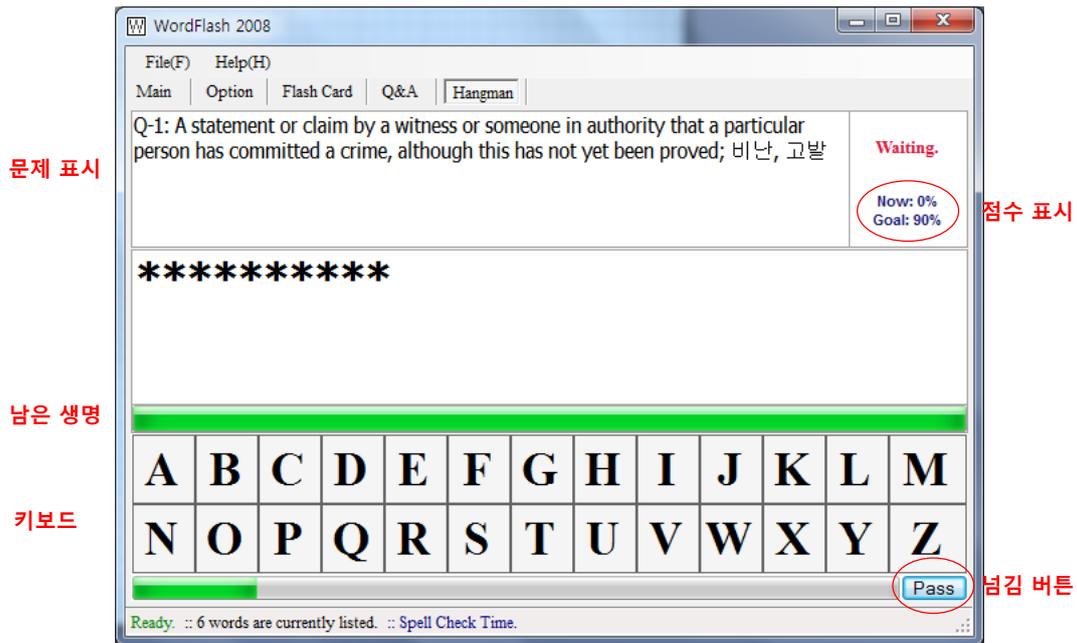


그림 4.8.1 Hangman 탭 화면

문제를 보고 키보드의 버튼(화면상의 키보드를 마우스로 클릭하거나 실제 키보드의 해당 키를 사용)을 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.

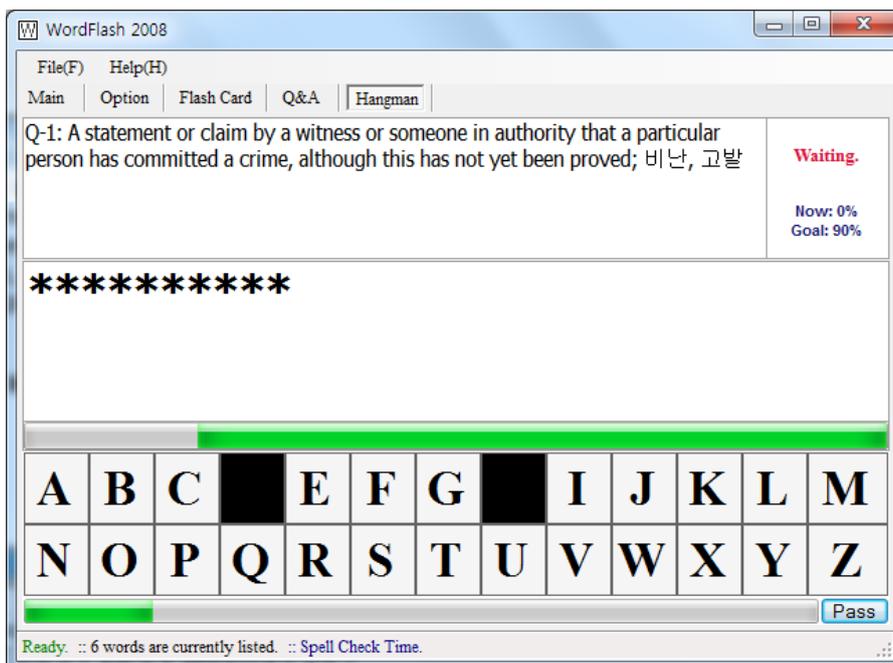


그림 4.8.2 Hangman 탭 화면(잘못된 철자 버튼을 눌렀을 경우)

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

5 유의 사항

본 프로그램은 공개용 프로그램으로 자유로운 배포가 가능하며, 어떠한 경우에도 상업적인 용도로 사용될 수 없습니다.

본 프로그램을 사용하면서 발생할 수 있는 어떠한 문제에 대해서도 제작자는 책임을 지지 않습니다.

본 프로그램을 사용하면서 궁금한 점이나 개선 사항은 제작자의 블로그 (<http://mycyclopedia.tistory.com>)에 남겨 주시길 바랍니다.