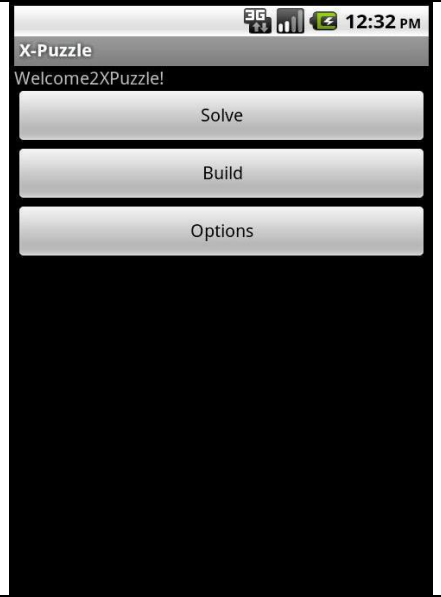
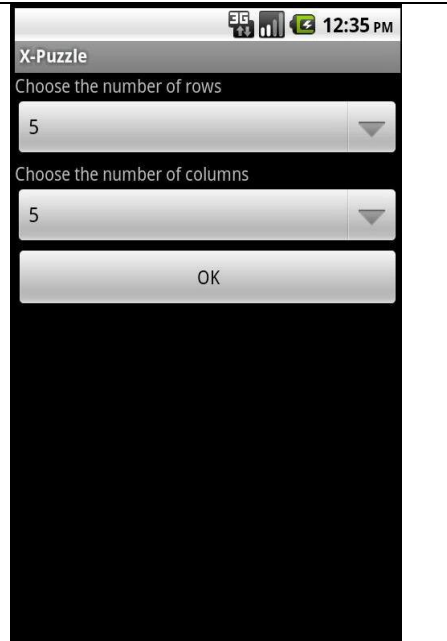


HANDLEIDING CrossPuzzle

<p>1. Dit is het hoofdmenu. Als je op 'Solve' klikt, verschijnt scherm 2; als je op 'Build' klikt, verschijnt scherm 4; als je op 'Options' klikt verschijnt scherm 8.</p>	
<p>2. Op dit scherm is een lijst te zien van alle puzzels die je kan gaan oplossen. Behalve de naam van de puzzel, wordt ook de grootte van de puzzel getoond. Verder worden de puzzels gesorteerd op grootte van het bord. CHECK</p>	
<p>3. In dit scherm kunnen puzzels worden opgelost. Door op de hokjes van het bord te klikken veranderen de kleuren van de hokjes. Als je op een grijs hokje kikt wordt het zwart, als je op een zwart hokje klikt wordt hij wit en als je op een wit hokje klikt wordt hij grijs. Als je op 'Reset' klikt, worden alle hokjes van het bord grijs; als je op 'Fill up' klikt worden alle grijze hokjes wit; als je op 'Check' klikt verschijnt er een venster waarin staat of de puzzel opgelost is of niet; als je op 'Save' klikt wordt de puzzel opgeslagen en ga je terug naar scherm 2.</p>	
<p>4. Op dit scherm is een lijst te zien van puzzels die je al hebt gebouwd, maar nog niet als puzzel hebt opgeslagen. Als je op een van deze puzzels klikt gaat je naar scherm 8. Helemaal bovenaan in de lijst staat 'New puzzle. Als je hierop klikt ga je naar scherm 5.</p>	

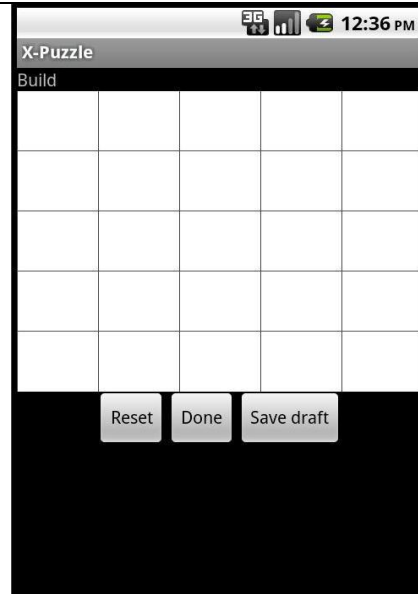
5. Je kan bij dit scherm de grootte van het puzzelbord kiezen. Als je op de keuzebalk klikt kom je in scherm 6. Als de bordgrootte gekozen is kan je op 'Ok' klikken. De gebruiker komt dan in scherm 7.



6. Je krijgt hier een aantal opties te zien met rondjes erachter. Als je één rondje aanklikt ga je terug naar het vorige scherm waarin de keuze te zien is in de keuzebalk.



7. In dit scherm kunnen puzzels gebouwd worden. Door op de hokjes van het bord te klikken veranderen de kleuren van de hokjes. Als het hokje zwart is wordt het na 1x klikken wit en als het hokje wit is wordt het na 1x klikken zwart. Als je op 'Reset' klikt worden alle hokjes wit; als je op "Save Draft" klikt wordt de puzzel opgeslagen als 'draft' en kom je terug in scherm 4 **CHECK**; als je op 'Done' klikt wordt de puzzel opgeslagen en komt terecht bij het rijtje puzzels in solve van scherm 2 en kom je terug in scherm 1.



8. **CHECK** Als je op de keuzebalk klikt komt je in scherm 6 (met als opties de talen). Als hij op 'Ok' klikt wordt de taal van de applicatie ingesteld op de taal die in de keuzebalk staat.

