

dePuzzleMe - Anleitung

Eigentlich sollte die Benutzung dieser App weitgehend selbsterklärend sein, denn es werden stets Hinweise gegeben, was als nächstes zu tun ist. Trotzdem kannst du hier nützliche Zusatzinformationen finden:

Übersicht

- > Puzzle Erzeugen und Versenden
- > Empfangenes Puzzle Lösen
- > Wie die Puzzle-Teile bewegen?
- > Üben mit einfachem Zahlen-Puzzle
- > Einstellmöglichkeiten

Puzzle Erzeugen und Versenden

Lade das Bild, aus dem du das Puzzle erzeugen möchtest.



Dabei ist es egal, ob du dazu ein neues Foto mit deiner Kamera schießt und dieses dann gleich nutzt ...



... oder aber ein bereits vorhandenes Bild aus deiner Sammlung wählst.

Vom gewählten Bild wird daraufhin zunächst der größtmögliche quadratische Ausschnitt um das Bildzentrum im Puzzle-Bereich dargestellt. Ein Gitter zeigt dir an, wie der Ausschnitt zum Puzzle zerschnitten werden wird.

Diesen Bildausschnitt kannst du verwenden so wie er ist - oder vorher noch mittels Doppel-Tap und 1- bzw. 2-Finger-Gesten verändern (Verschieben, Zoomen).



Tippe auf den Dim.-Button um die Anzahl der Puzzle-Teile zu verändern.



Solange du noch nicht den Würfel antippst können Bildausschnitt und Dimension noch verändert werden.

Wenn du auf den Würfel tippst, werden die Puzzle-Teile das erste Mal gemixt und gleichzeitig die aktuell eingestellte Dimension fixiert (Dim.-Button verschwindet). Du kannst nun so lange erneut würfeln, bis dir die „Mixtur“ gefällt. Dann kannst du durch einen Tap in den Puzzle-Bereich starten. Nun werden die „Ausweichparkplätze“ ausgefahren und es erscheinen



der Teilen-Button



und das Vorschau-Auge.

Bei Bedarf kannst du die Mixtur vor dem Versenden noch von Hand, unter Ausnutzung der Ausweichparkplätze bearbeiten. (-> [Wie die Puzzle-Teile bewegen?](#)) Der Teilen-Button ist immer nur dann vorhanden, wenn sich alle Puzzle-Teile im Quadrat befinden (die

Ausweichparkplätze leer sind). Dann gilt der Inhalt des Quadrats als „fertig angerichtetes, versandfähiges Puzzle“. Zum Versenden einfach auf den Teilen-Button tippen und dann den Empfänger und die Versandart wählen. Es muss eine Versandart sein, die es dem Empfänger ermöglicht, das Bild „so wie es ist“ unter „Fotos“ zu sichern.

Du kannst jedoch auch (anstatt Versenden) selbst versuchen, das Puzzle wieder zu lösen. Dabei kann das Vorschau-Auge nützlich sein: Solange, wie ein Finger auf dem Auge gehalten wird, ist die Lösung sichtbar.

[<- Zurück zur Übersicht](#)

Empfangenes Puzzle Lösen

Wenn dir jemand ein Bild mit einem auffälligen Textfeld (auf gelben Hintergrund in der Bildmitte) geschickt hat, dann handelt es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um ein von „dePuzzleMe“ erstelltes Puzzle. Sichere dieses Bild auf deinem Gerät, starte „dePuzzleMe“ und



wähle dieses Bild zur Verwendung aus. Die App erkennt am Bildinhalt, ob es sich wirklich um ein von „dePuzzleMe“ erstelltes Puzzle handelt

und geht dann sofort in den Lösungs-Modus. Das bedeutet, Bildausschnitt und Dimension sind nicht einstellbar (hat ja der Erzeuger des Puzzle bereits festgelegt), ein Vorschau-Auge gibt es nicht und es werden sofort die Ausweich-Parkplätze bereitgestellt.

Das alles klappt natürlich nur, wenn du das Bild vor der Verwendung nicht mit einer Bildbearbeitungs-Software manipulierst. Sollte nach dem Laden eines vermeintlich fertig angerichteten Puzzle der Lösungs-Modus NICHT

gestartet werden, wurden wichtige Erkennungsmerkmale im Bild nicht gefunden. Der Grund dafür kann eine mutwillige Bild-Manipulation sein oder auf dem Übertragungsweg wurde der Bildinhalt beschädigt. Das geladene (beschädigte) Bild wird nun so behandelt, als würdest du daraus ein neues Puzzle erzeugen wollen. Das geht zwar, ist aber wenig sinnvoll.

Du solltest deshalb in der oberen Leiste auf „< Haupt-Menü“ tippen.

[<- Zurück zur Übersicht](#)

Wie die Puzzle-Teile bewegen?

Einen Finger auf das zu verschiebende Puzzle-Teil legen, dann in Richtung einer freien Position schieben und Finger erst wieder abheben, wenn das Teil am neuen Ort eingerastet ist. Du kannst (wenn es die Situation erlaubt) auch mehrere Teile bewegen (andere vor dem gewählten herschieben).

[<- zurück](#)

[<- Zurück zur Übersicht](#)

Üben mit einfachem Zahlen-Puzzle

Nachdem du im Startbildschirm auf diesen Button



getippt hast, wird dir zunächst das einfachste 3x3 Puzzle angeboten.

Unterhalb des Puzzle-Bereiches sind dann ein Würfel und ein Button zum Ändern der Dimension vorhanden. Nach dem ersten Antippen des Würfels ist die aktuell eingestellte Dimension nicht mehr änderbar und es kann nur noch gewürfelt werden.

Sollte dir die gerade gewürfelte Ausgangssituation als Übungsbeispiel gefallen, kannst du durch Tippen auf ein beliebiges Puzzle-Teil mit dem Üben beginnen. Dann werden die Ausweich-Parkplätze angelegt und es erscheint ein Vorschau-Auge. Solange du dieses berührst, wird das angestrebte Ergebnis angezeigt. Das kann nützlich sein wenn man zwar glaubt die Lösung erreicht zu haben, aber immer noch nicht dazu beglückwünscht wurde.

Übrigens: Die erste Würfelung nach dem Start liefert immer die gleiche Ausgangssituation und ist bei Dimension 3x3 in 5 Schritten lösbar!

Alle weiteren Ausgangssituationen werden vom Zufall bestimmt. Anhand der Zahlen-Puzzle kannst du Lösungsstrategien entwickeln.

Du kannst aber auch eine Vorstellung von der Herausforderung bekommen, die ein von dir erstelltes Bilder-Puzzle für den Empfänger bedeuten würde.

Weil er das Ergebnis nicht kennt! Und ein Vorschau-Auge wird ihm auch nicht geboten!

[<- Zurück zur Übersicht](#)

Einstellmöglichkeiten

Sprache: Die App kann nur auf englisch oder deutsch benutzt werden. Bei der Installation der App erfolgt die Voreinstellung in Abhängigkeit von der eingestellten Sprache deines Gerätes. Ist diese deutsch, wird das so übernommen. In allen anderen Fällen wird englisch voreingestellt. Umschalten kannst du durch Antippen der entsprechenden Flagge. Die Umschaltung ist sofort wirksam.

Lautstärke: Mit den beiden Schiebe-Reglern kann die Lautstärke von Null bis zur momentan eingestellten Geräte-Lautstärke eingestellt werden. Durch Antippen des Button rechts neben einem Regler kann das entsprechende Geräusch auch schnell ein- und ausgeschaltet werden.

Signatur: In das Bild, welches du beim Teilen eines Puzzle versendest, wird (zum leichteren Auffinden in der Foto-Sammlung) in die Bildmitte eine auffällige Signatur auf gelben Hintergrund eingebaut. Diese Signatur enthält:

-  dieses Absenderbild,

- einen textlichen Hinweis auf den Absender

und einem Hinweis auf die „dePuzzleMe“-App als Lösungsmöglichkeit.

Du kannst das so lassen oder aber ein persönlicheres Bild auswählen (auf einen

dieser  Bildauswahl-Button tippen)

und/oder einen geeigneteren Absender-Hinweis eingeben (das Namensfeld antippen).

In „Fotos“ sichern: Mit den beiden Schaltern kannst du festlegen ob du geteilte Puzzle oder Beweise für gelöste Puzzle für dich abspeichern willst. Die Schalterstellungen gelten natürlich nicht rückwirkend - sondern erst beim nächsten Teilen bzw. bei nächster erfolgreicher Puzzle-Lösung!

[<- Zurück zur Übersicht](#)

