

Programm Tasten und Symbol Erklärung



Neues Programm



Programm öffnen



Programm/Projekt speichern



Programm/Projekt auf
Gerät/Prozessor schreiben



Gerät/Prozessor auslesen



Gerät/Prozessor Inhalt löschen



Gerät/Prozessor Info



Default: Haupt Programm/Projekt Ebene

FN1 Erste Programm/Projekt Ebene

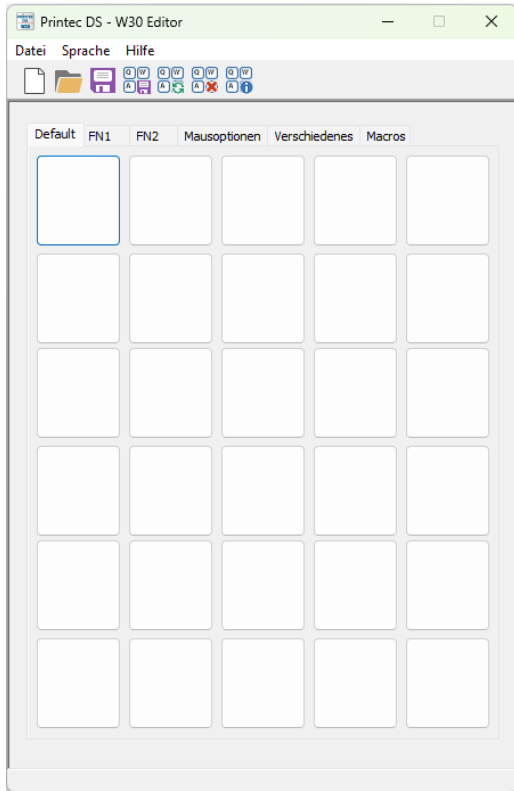
FN2 Zweite Programm/Projekt Ebene

Mausoption: Einstell-Ebene für Zusatz-Geräte (Trackball, Joystick, Touchpad, Quadratur)

Macros: Macros

Definition:

Ein Programm ist eine Datei, in der für eine ganze Tastatur die Definitionen von jedem Zeichen auf jeder Taste zusammen gefasst sind. Um eine Tastatur mit den gewünschten Funktionen der einzelnen Tasten programmieren zu können, müssen diese Funktionen für jede einzelne Taste festgelegt und in einer Datei gespeichert werden, die vom KW100 Editor dann zum Programmieren der Tastatur verwendet werden kann.



Belegung der Tasten definieren:

Nachdem Sie auf das Kästchen geklickt haben, öffnet sich das Dialogfenster. Die Tastatur kann auf verschiedenen Ebenen programmiert werden. D.h., dass mittels einer/ mehrerer Umschalt-Tasten (die auch definiert werden können) versch. Levels programmiert werden können (z.B. Default wird die Tastatur in einem best. Layout programmiert und in Level 1 in einem anderen Layout und in Level 2 die Helligkeit gesteuert. Mittels der Taste kann dann zwischen beiden Layouts hin und her geschaltet werden.

Tastenzuweisung

Modifier: None

Taste: None

Oder

Macro: None

Leeren OK Schließen

Tastenzuweisung

Modifier: None

Taste: L-CTRL, L-Shift, L-ALT, L-GUI, R-CTRL, R-Shift, R-ALT, R-GUI

Macro: None

Leeren OK Schließen

Tastenzuweisung

Modifier: None

Taste: Keyboard RightAlt (Option)

Macro: None

Leeren

Keyboard a and A
Keyboard b and B
Keyboard c and C
Keyboard d and D
Keyboard e and E
Keyboard f and F
Keyboard g and G
Keyboard h and H
Keyboard i and I
Keyboard j and J
Keyboard k and K
Keyboard l and L
Keyboard m and M
Keyboard n and N
Keyboard o and O
Keyboard p and P
Keyboard q and Q
Keyboard r and R
Keyboard s and S
Keyboard t and T
Keyboard u and U
Keyboard v and V
Keyboard w and W
Keyboard x and X
Keyboard y and Y - German: z and Z
Keyboard z and Z - German: y and Y
Keyboard 1 and !
Keyboard 2 and @ - German: 2 and *
Keyboard 3 and # - German: 3 and Å&

Nachdem Sie auf das Kästchen geklickt haben, öffnet sich das Dialogfenster. Die Tastatur kann auf verschiedenen Ebenen programmiert werden. D.h., dass mittels einer/ mehrerer Umschalt-Tasten (die auch definiert werden können) versch. Levels programmiert werden können (z.B. Default wird die Tastatur in einem best. Layout programmiert und in Level 1 in einem anderen Layout und in Level 2 die Helligkeit gesteuert. Mittels der Taste kann dann zwischen beiden Layouts hin und her geschaltet werden.

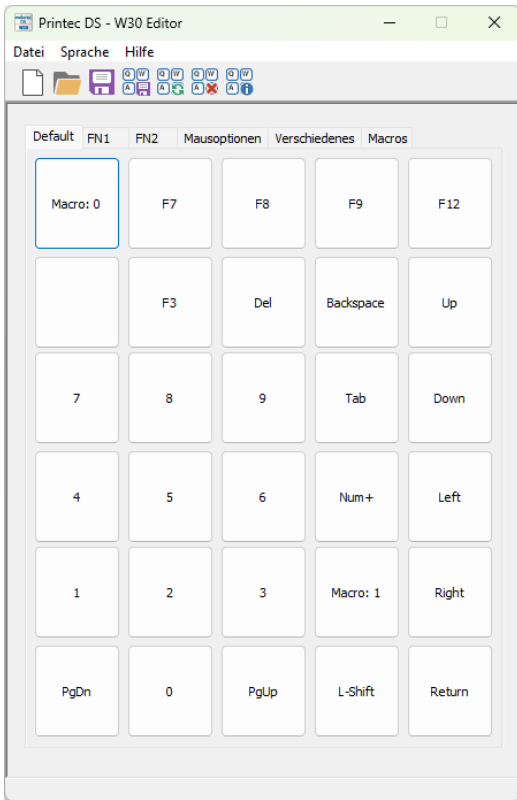
Bei dem Reiter Modifier, haben Sie die Möglichkeit, ein Zeichen/Symbol mit nur einem Tastendruck abzubilden, welches normalerweise nur mit einer Tastenkombination geht z.B. Backslash \ (Kombination aus ALT GR und ß)

Bei dem Reiter Taste, können Sie alle vordefinierten Funktionen eines Computersystems einstellen. Sie können hier nicht einfach neue Funktionen erfinden. D.h. das Sie lediglich eine vordefinierte Funktion auf eine beliebige Taste legen können.

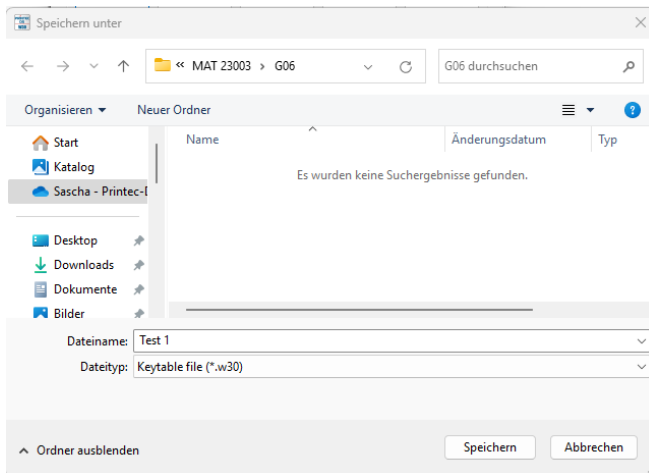
Drücken Sie dazu den zu programmierende Befehl auf Ihrer Eingabe-Tastatur (nicht auf der zu programmierenden) und bestätigen Sie mit **OK**. Damit ist zuvor über die Matrix ausgewählte Taste mit dem definierten Befehl programmiert.

Möchten Sie die Tastenfunktion nochmals ändern, gehen Sie zurück in das Feld Taste, und wählen den neuen Befehl aus. Anschließend bestätigen Sie wieder mit **OK**.

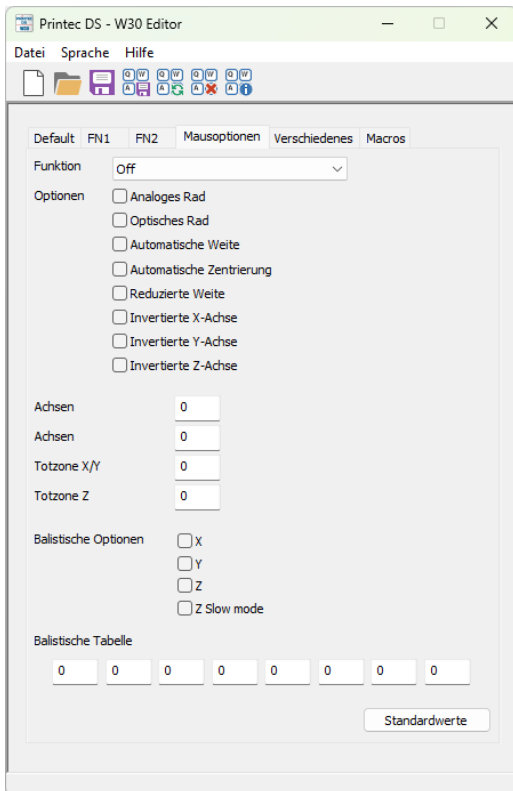
Programm Speichern



Wenn Sie das ganze Programm erstellt haben speichern Sie es über den Button . In der Dialogbox wählen Sie Ihr Laufwerk sowie das Verzeichnis aus, und geben unten den File-Namen ein.

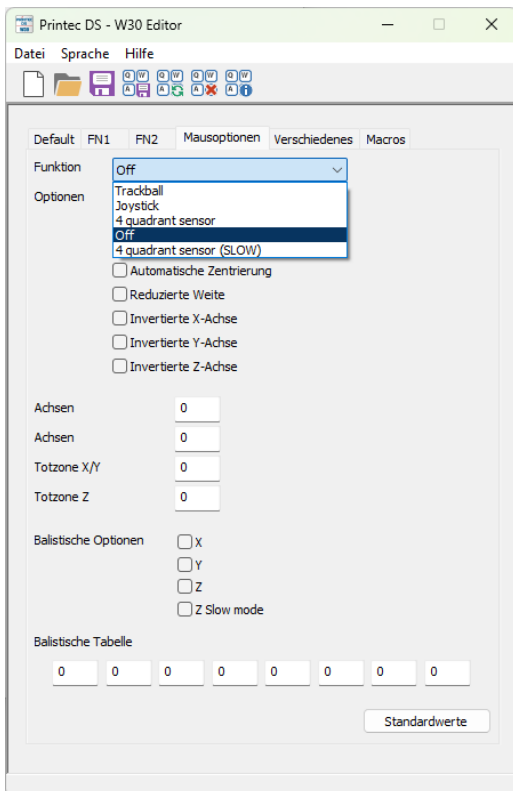


Weiterführende Informationen zur Programmierung

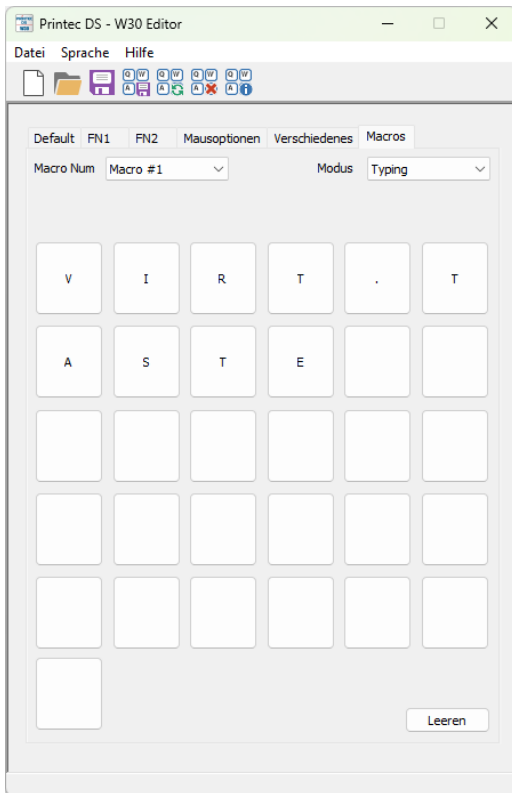


Nachdem die Grundfunktionen des Programmierens mit dem W30/30T Editor erklärt wurden, wird nachfolgend auf dessen weiteren Funktionen eingegangen. Öffnen Sie dazu zunächst den Reiter „**Mausoptionen**“

Hier können Sie Achs-Bewegungen invertieren wenn nötig, Achsen Begrenzen und eine Bewegungs-Geschwindigkeits Rampe Programmieren.

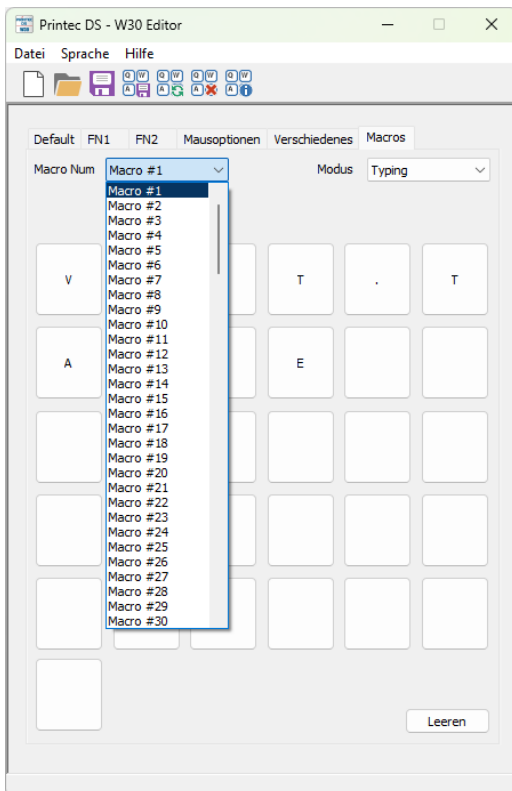


Wenn Sie ein zusätzliches Eingabegerät wie z.B. ein Trackball an die Tastatur anschließen, können Sie hier einstellen um welches es sich handelt.

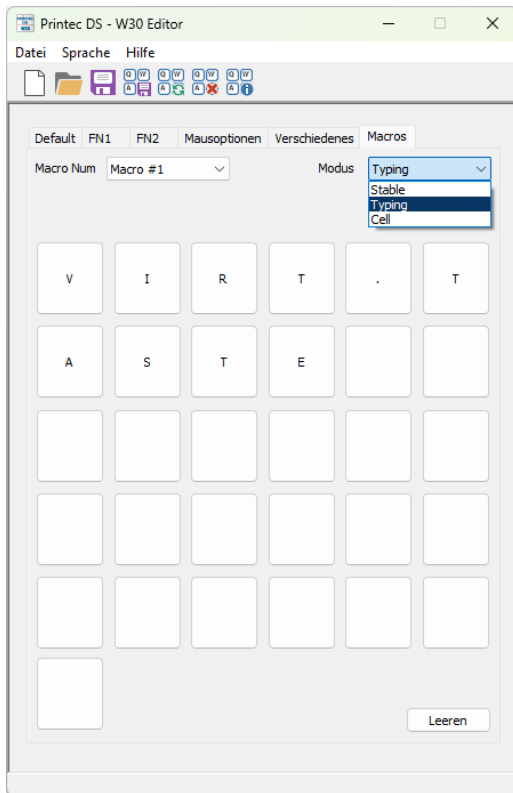


Nachdem die Grundfunktionen des Programmierens mit dem W30/30T Editor erklärt wurden, wird nachfolgend auf dessen weiteren Funktionen eingegangen. Öffnen Sie dazu zunächst den Reiter „**Macro**“

Hier haben Sie die Möglichkeit über einen Tastenbefehl ein ganzes Word anzeigen zu lassen. Wie im Beispiel Links “virt.taste”.
Zu beachten ist hier das man jedes Zeichen bzw. Leertaste einzelt Feld für Feld definieren muss.



Sie können 176 Macros erstellen, mit jeweils 31 Stellen



Über die Einstellung Modus, können Sie einstellen wie das Macro ausgegeben werden sollen.

Typing: ein Tasten Druck/ Taste Halten gibt 1x Macro aus

Stable: ein Tasten Druck/ Taste Halten gibt bis zum wieder los lassen das Macro aus

Cell: „Cell Phone“