

Instrukcja obsługi programu **Matrix Maker** **dla klawiatur programowalnych S65A** Wersja 2.3

ELZAB S.A.
41-813 Zabrze
ul. Kruczkowskiego 39
tel. 032 272 20 21
www.elzab.com.pl

I. Instalacja programu

Aby zainstalować program, uruchom plik Setup.exe.

Folderem domyślnym dla instalacji jest

“C:\Program Files\Matrix Maker\Programmable Keyboard”.

II. Instalacja sterownika

Jedynie dla użytkowników Windows NT/2K (2000)/XP.

Folderem domyślnym dla plików sterownika jest katalog “C:\Program Files\Matrix Maker\KB Driver”. Szczegółowe instrukcje można znaleźć w pliku, POSKB_DRV_SETUP.pdf. .

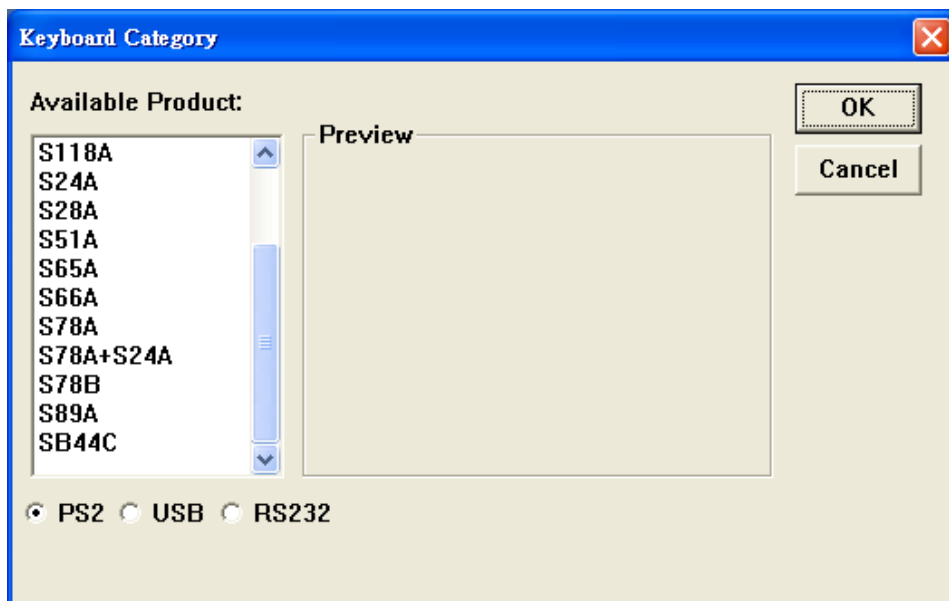
III. Programowanie Klawiatury

Domyślna lokalizacja pliku typu .exe jest następująca:

“C:\Program Files\Matrix Maker\Programmable Keyboard\MatrixMaker.exe”

1. Wybierz klawiaturę

Po rozpoczęciu programu ukazuje się okno dialogowe Keyboard Category .



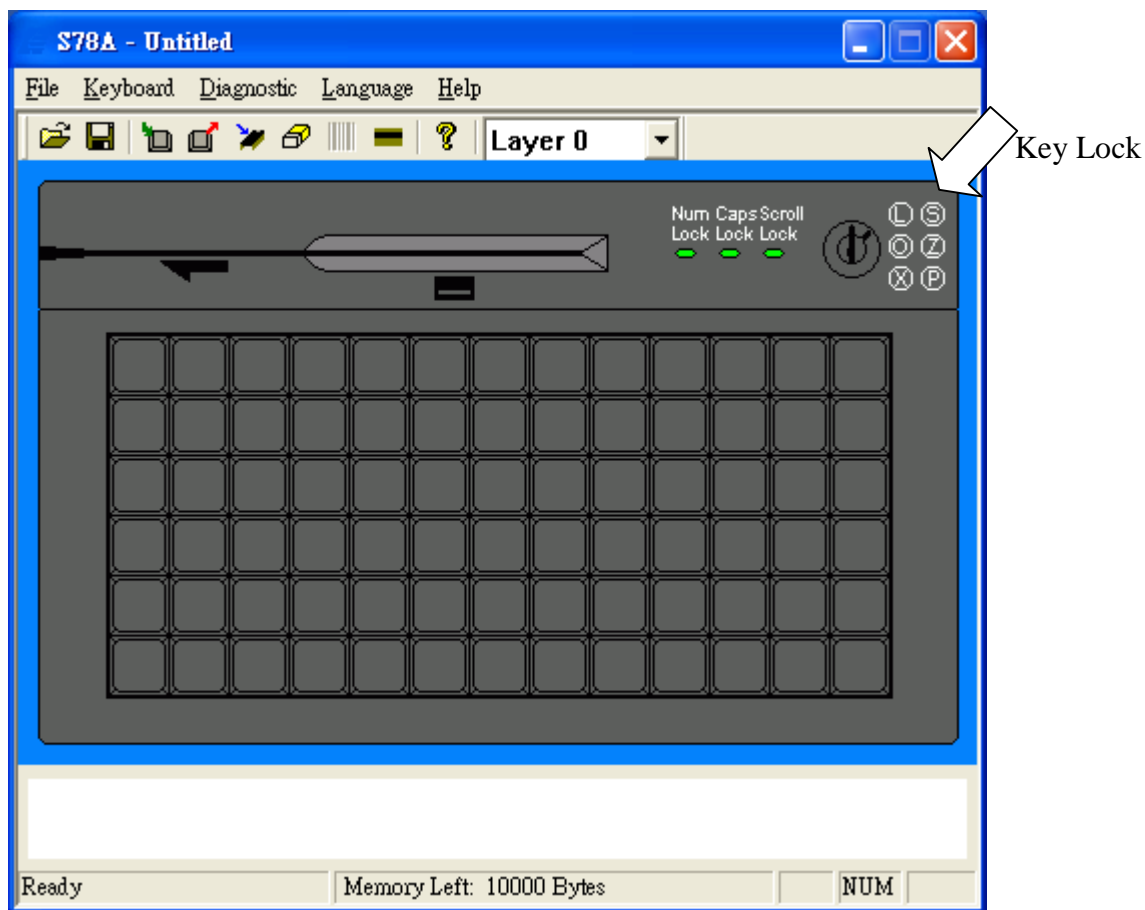
Wybieramy typ klawiatury, którą chcemy programować i naciskamy klawisz OK.

Niniejsza instrukcja odnosi się do typu S78A, ale można ją zastosować również dla innych modeli.

2. Definiowanie układu klawiatury

Klawisz na pokazanym rysunku klawiatury w momencie gdy wskazujemy go kursorem zmienia swój kolor na ciemnoszary, co oznacza, że może on być programowany.

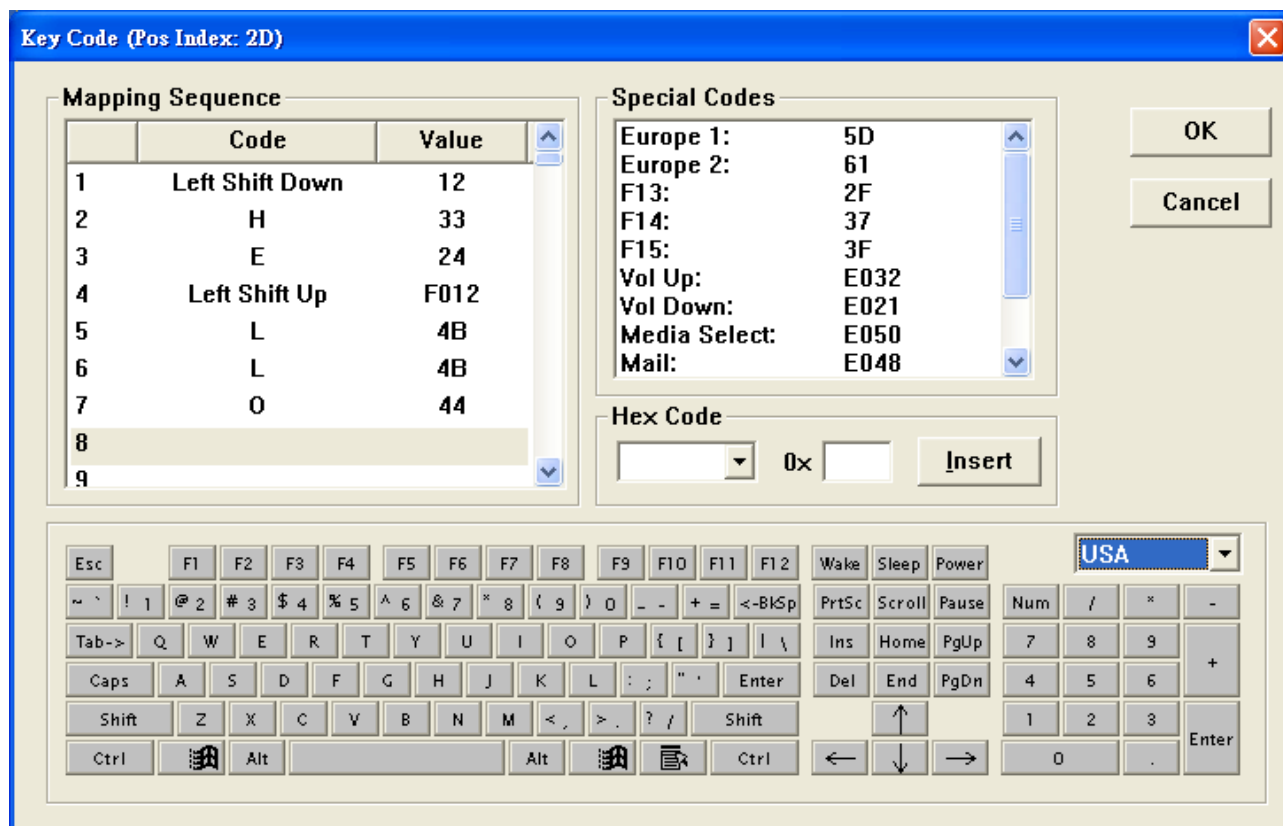
Gdy kursor znajduje się na klawiszu, który chcemy zaprogramować naciśnij lewy klawisz myszy- ukaże się okno wyboru z opcjami wyboru sposobu programowania. Są dwie metody definiowania układu klawiatury. Jedna nazywana jest 'Key Code' a druga 'ASCII Code'. W tym oknie wyboru widoczne jest również CLEAR – używamy, gdy chcemy usunąć przyporządkowane wcześniej do klawisza kody.. Aby przyporządkować do klawisza indeks warstwy wybierz "Layer Index.



Uwaga:
Nie wszystkie modele posiadają Key Lock.

i. Key Code

Posługując się tą metodą można przyporządkować dowolny kod do klawisza.



W powyższym oknie dialogowym pokazana jest wirtualna klawiatura z najbardziej popularnymi kodami klawiszy. Niektóre kody specjalne umieszczone są w polu "Special Codes". Wybranie klawisza z klawiatury lub podwójne kliknięcie na pozycję z listy "Special Codes" dodaje ten kod do listy "Mapping Sequence", która pokazuje to, co będzie przyporządkowane do jednego klawisza. Do pojedynczego klawisza może być przyporządkowanych do 256 kodów. Kody, których nie można wybrać przy pomocy ekranu, mogą być zdefiniowane poprzez bezpośrednie wprowadzenie kodu szesnastkowego w okienko obok "0x" i naciśnięcie "Insert".

Przykład

Jeśli naciśniemy "Shift", "H", "E", "Shift", "L", "L", i "O" klawisze na „klawiaturze wirtualnej”, ukażą się one kolejno w oknie "Mapping Sequence".

Jeśli chcemy skasować "O" w liście "Mapping Sequence", ustawiamy kursor na tym znaku i naciskamy prawy klawisz myszy. Rozwinięcie wskaże opcje DELETE – ta usuwa wybraną pozycję, lub CLEAR ALL – wybranie tej opcji spowoduje usunięcie wszystkich pozycji listy z okienka "Mapping Sequence".

Jeśli chcemy wstawić "S" przed "H" w powyższej liście, naciskamy najpierw pozycję "H" na liście, a następnie naciskamy "S" na obrazku klawiatury. Pamiętajmy jednak, aby po tej operacji wrócić na koniec listy (ustawiamy się na pierwszej wolnej pozycji).

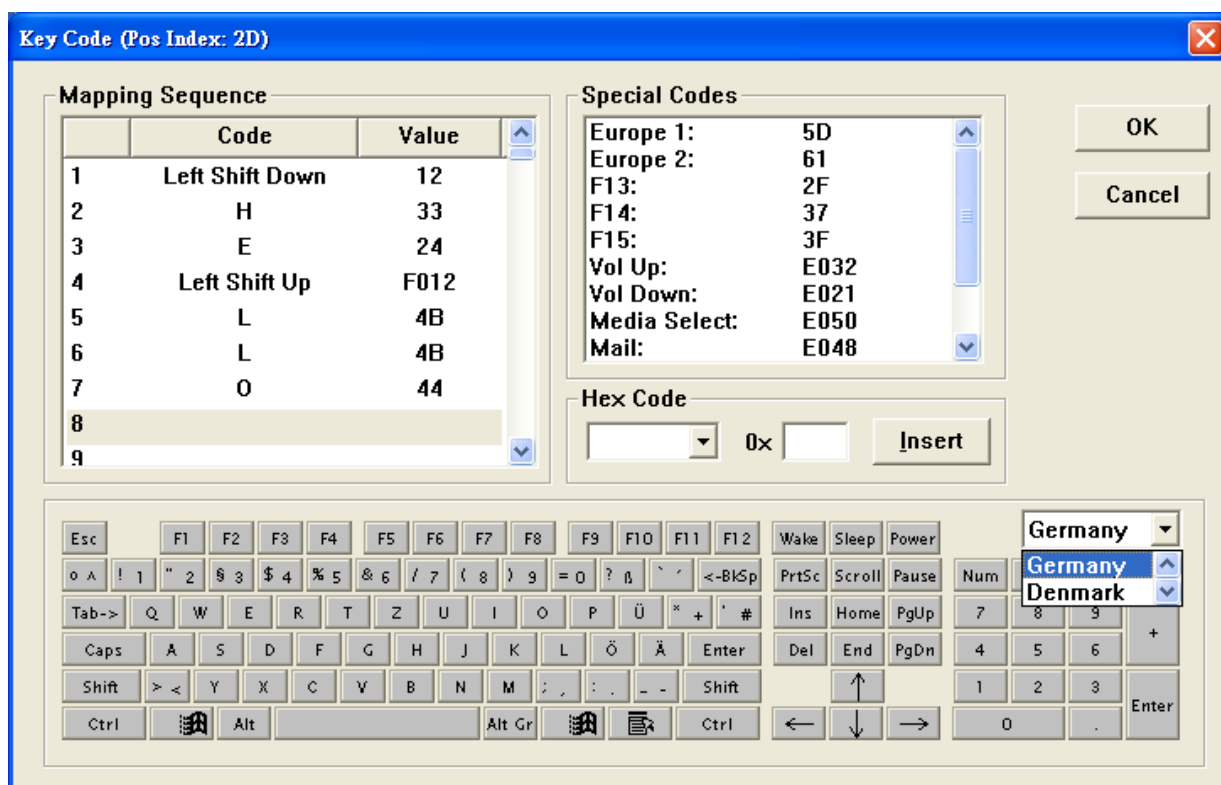
Po zaprogramowaniu tego klawisza, jeśli wskażemy ten klawisz w Notatniku, wyświetli się "HEllo" jeśli Caps

Lock jest wyłączony. Jeśli Caps Lock jest włączony wyświetli się "heLLO" .

Uwaga:

1. Jeśli, na przykład, chcemy przyporządkować kod Left Shift (żadnych innych kodów), naciskamy raz klawisz lewy Shift na obrazku klawiatury. Ale jeśli naciśniemy raz i w okienku dialogowym pojawi się Left Shift down, musimy nacisnąć go powtórnie, tak, aby pojawiło się Left Shift up w okienku "Mapping Sequence". W przeciwnym razie, po zakończeniu programowania naciśnięcie tego klawisza dałoby rezultat jak przy permanentnym naciskaniu klawisza Shift. Ta uwaga odnosi się również do kodów Right Shift, Left Alt Code, Right Alt Code, Left Ctrl Code i Right Ctrl Code. Dlatego przyporządkowywanie tych kodów należy przeprowadzać bardzo uważnie..
2. Dla interfejsu PS2, jeśli przyporządkowujemy kod <Pause> żadne inne kody nie mogą być dodane. Podobnie, gdy do klawisza jest przyporządkowany jakikolwiek kod nie można przyporządkować kodu <Pause>.

W zależności od wersji programu, można zmienić układ klawiatury poprzez wybór kraju, który chcemy.

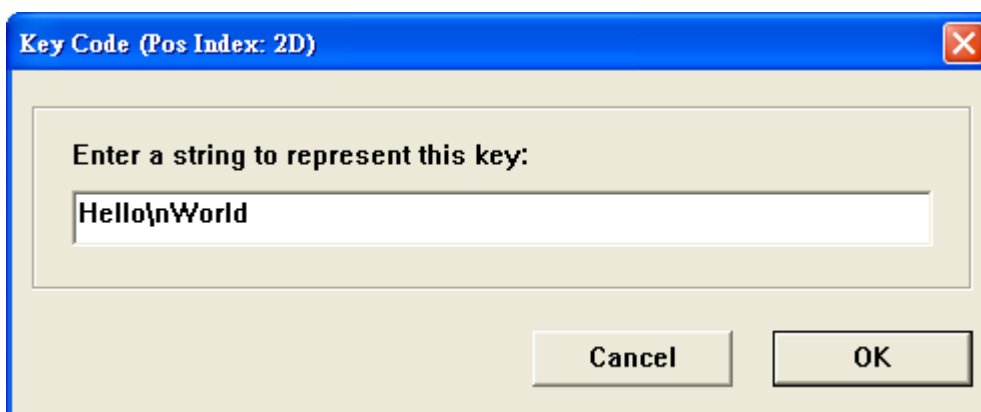


ii. ASCII Code

Ta metoda umożliwia przyporządkowanie kodów znaków widocznych ASCII, np. A-Z, a-z, 0-9, +, -, *, /, i znaków przestankowych. Przyporządkowanych do jednego klawisza może być do 255 kodów ASCII. Pięć symboli specjalnych może być przyporządkowanych poprzez użycie następującej reprezentacji :

Symbol	Reprezentacja
Enter Character	\n lub \N
Esc Character	\e lub \E
Tab Character	\t lub \T
\ Character	\\
Delay 0.5 second	\d lub \D

Na przykład, jeśli programujemy klawisz jako Hello\nWorld, jak pokazano w poniższym diagramie,



po zaprogramowaniu i naciśnięciu klawisza w Notatniku, wyświetli się:
Hello
World

Uwaga:

1. Przy użyciu tej metody, bez względu na to czy klawisz Caps Lock został wciśnięty, czy też nie zawsze wyświetli się ten sam łańcuch znaków.
2. Łańcuch znaków zostanie zaprogramowany prawidłowo jeśli wybrany zostanie wcześniej właściwy Country Code in the Keyboard Setting dialogue (Section 3).

iii. Indeks warstwy (układu klawiatury)

W zależności od rodzaju klawiatury można zaprogramować aż do 16 układów klawiatury (warstw- layers). Każda warstwa ma swój numer (index). Indeks warstwy może być przyporządkowany do dowolnego klawisza. .



Jeśli, na przykład, chcemy zaprogramować klawiaturę w drugiej warstwie, wybieramy na pasku narzędzi opcję Layer 2. Następnie przyporządkowujemy kody metodą Key Code lub ASCII Code. Jeśli nie zaprogramujemy klawisza do warstwy o indeksie 2, w tej warstwie klawisz nie będzie miał swojej reprezentacji znakowej.



3. Ustawienia klawiatury

W podstawowym menu należy kliknąć 'Keyboard' a potem 'Keyboard Setting', ukaże się następujące okno dialogowe,



Jeśli chcemy mieć włączony brzęczyk towarzyszący naciskaniu klawiszy na klawiaturze, wybieramy opcję 'Beep Enable'. Można również wybrać czy opcja ta ma dotyczyć wszystkich klawiszy ('All Keys') czy tylko klawiszy programowalnych ('Only Programmed Keys').

Można również włączyć opcję powtarzalnego wyświetlania podczas ciągłego naciskania klawisza poprzez włączenie 'Repeat Enable'.


W zależności od wybranego typu klawiatury można włączyć opcję kod kraju w ustawieniach klawiatury. Dotyczy to klawiatur z czytnikiem kart magnetycznych i klawiszy programowanych metodą ASCII.

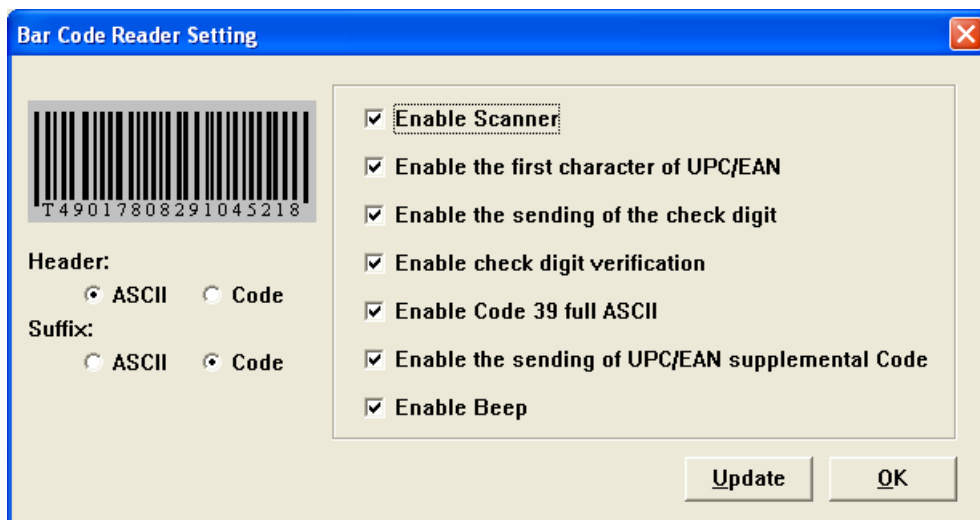
Po zakończeniu programowania ustawień należy nacisnąć klawisz 'Update' – ustawienia zostaną przesłane do klawiatury i okno dialogowe zostanie automatycznie zamknięte.

4. Ustawianie czytnika kart magnetycznych (Opcja)

Tylko dla modeli z takim czytnikiem.

5. Ustawianie czytnika kodów kreskowych (Opcja dla określonego typu czytników)


Kliknij 'Keyboard' w menu, następnie w rozwinięciu 'Bar Code Reader Setting', lub ikonę  na pasku narzędzi. Ukaże się następujące okno dialogowe:



Nagłówek i sufiksy mogą być programowane podobnie jak klawisze na klawiaturze.

Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciskamy klawisz 'Update' – ustawienia zostaną przesłane do klawiatury i okno dialogowe zostanie automatycznie zamknięte. Można również kliknąć 'OK' – wtedy również ustawienia zostaną zapamiętane i okno dialogowe zostanie automatycznie zamknięte.

6. Aktualizacja firmware'u (oprócz urządzeń USB)

Na pasku narzędzi należy kliknąć 'Keyboard', a potem 'Update Firmware', lub ikonę  na pasku narzędzi, po otwarciu okna dialogowego należy wskazać lokalizację pliku firmware'u.

Podczas uaktualniania nie należy naciskać żadnych klawiszy na klawiaturze.

7. Diagnostyka (Diagnostic)

i. Enter Test Mode

Wybranie tej opcji menu powoduje automatyczne uruchomienie się trybu testowego i zawieszenie działania klawiatury. **(Nie towarzyszy temu żaden komunikat, dlatego należy uważać, aby nie nastąpiło przypadkowe wybranie tej opcji.)** Po jej wybraniu należy przejść do dowolnego edytora. Klawiatura przesyła na ekran pozycje klawiszy (szesnastkowo poczynając od lewego dolnego rogu 00).

ii. Exit Test Mode

Wybranie tej opcji kończy działanie trybu testowego.


iii. Reset

Jedynie przy testowaniu klawiatury.

iv. Firmware Version

Pobranie aktualnej wersji firmware'u.

8. Definiowanie klawiszy (Update Key Mappings)

Po zdefiniowaniu klawiszy konieczne jest wysłanie programu do klawiatury: należy kliknąć w menu 'Keyboard', a następnie 'Update Key Mappings', lub na pasku narzędzi ikonę . **Konieczne należy zapisać układ klawiatury do pliku !!!<CTRL+S>** W przeciwnym wypadku po rozprogramowaniu klawiatury trzeba będzie definiować wszystko od nowa (patrz punkt 12).


Podczas uaktualniania nie należy naciskać żadnych klawiszy na klawiaturze.

9. Definiowanie klawiatury (Update Whole Keyboard)

Opcja przydatna tylko dla klawiatur z czytnikiem kart magnetycznych.


Po zdefiniowaniu klawiszy i ustawieniu konfiguracji czytnika kart magnetycznych i czytnika kodów kreskowych należy wybrać w menu „Keyboard”, a następnie „Update Whole Keyboard”.

10. Odczytywanie klawiatury (Retrieve Keyboard)


W celu odczytania kodów przyporządkowanych do poszczególnych klawiszy lub ustawień klawiatury należy wybrać z menu 'Keyboard', a następnie 'Retrieve Keyboard' lub kliknąć ikonę  na pasku narzędzi.

Podczas odczytywania nie należy naciskać żadnych klawiszy na klawiaturze.


11. Kasowanie

Jeśli chcemy skasować wszystkie przyporządkowane klawiszom kody, ustawienia klawiatury lub czytnika kart magnetycznych (jeśli jest w danym modelu) należy w menu kliknąć 'Keyboard', a następnie 'Clear All' lub ikonę  na pasku narzędzi. Takie postępowanie kasuje jedynie pamięć programu. Nie kasuje natomiast wszystkich aktualnych ustawień klawiatury.

12. Zapamiętywanie

W celu zapamiętania w pliku przyporządkowanych klawiszom kodów, czy ustawień klawiatury należy kliknąć w menu 'File', a następnie 'Save' lub kliknąć ikonę  na pasku narzędzi (albo <CTRL+S>)

13. Odczytywanie (Open)

Można odczytać zawartość plików zapisanych wcześniej wg opisu z punktu 12. Należy w menu kliknąć 'File' , a następnie 'Open' lub kliknąć ikonę  na pasku narzędzi.

IV. Przetwarzanie wsadowe (Batch Update)- patrz instrukcja obsługi w języku ang.

ELZAB S.A.
41-813 Zabrze
ul. Kruczkowskiego 39
tel. 032 272 20 21
www.elzab.com.pl