



Programmera Kontaktlåda USB i Mac

Med programvaran för Mac kan du göra så att ett tryck på din kontakt ger dig:

- text, kortkommandon och macron
- musrörelser, musklick och scroll
- multimedialkommandon
- starta program eller öppna dokument i Finder
- m.m.

Kompatibilitet

Programvaran är kompatibel med Mac OS X 10.4.11 och senare.

Kontakta oss om du vill använda programvaran i en dator med äldre version av Mac OS X.

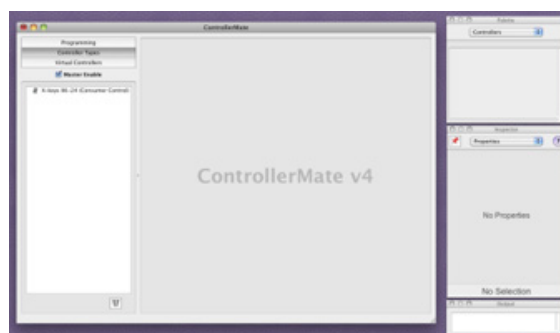
Installera programmet

På USB-minnet finns en installationsfil av programvaran. Dubbelklicka på filen för att installera programvaran och följ därefter instruktionerna på skärmen.

Startskärmen

När du startar programvaran kommer du att se fyra olika fönster:

- ControllerMate
- Palette
- Inspector
- Output

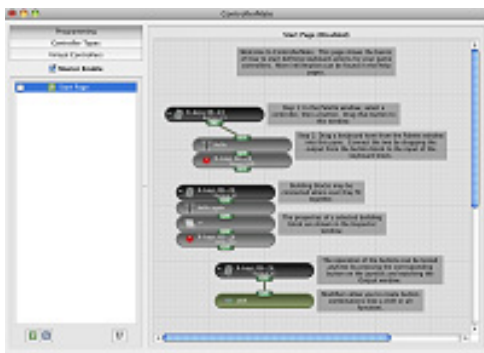


ControllerMate-fönstret

Detta är det största fönstret på startskärmen. Högst upp har du:

- **Programming** - här gör du alla dina inställningar
- **Controller Types** - en lista över installerade enheter
- **Virtual Controllers** - används för avancerad programmering

Med Kontaktlåda USB kommer du att klara dig bra med endast Programming och kan strunta i de två andra lägena.



Klicka på Programming, om det inte redan är valt. Du får nu en kort introduktion till hur programmet fungerar.

På vänster sida av skärmen finns en kolumn med olika boxar (byggstenar). Genom att klicka på en box kan du aktivera eller inaktivera den. När en box är aktiverad är programmering aktiverad. När den är inaktiverad finns programmeringen fortfarande kvar, men är inaktiverad. Genom att aktivera och inaktivera olika delar kan du skapa många olika inställningar.

Skapa en ny box (page) genom att klicka på den lilla ikonen P i nedre vänster hörn på skärmen. Detta ger dig en blank programmeringsyta. Du kan dra och släppa byggstenar i din nya programmeringsyta. Du kan döpa om dem om du vill.

Palette-fönstret

Detta fönster finner du högst upp på höger sida av skärmen. Här väljer du vilka byggstenar som du vill dra över till programmeringsytan. Det finns sju olika kategorier att välja mellan:

- **Controllers** - här finns din kontaktlåda och de kontakter du behöver.
- **Outputs** - basala funktioner som tangenttryck och text.
- **AppleScript** - används för mer avancerad programmering
- **Logic** - elementära logiska funktioner (grindar) som exempelvis and, not, or.
- **Basic Math** - addition, subtraktion, multiplikation, etc.
- **Calculations** - för avancerad numerisk programmering, t ex räknare.
- **Timers** - fördröjning, pulser, etc.
- **Extras** - starta objekt i Finder, och allt övrigt som inte stömmar in på annan kategori

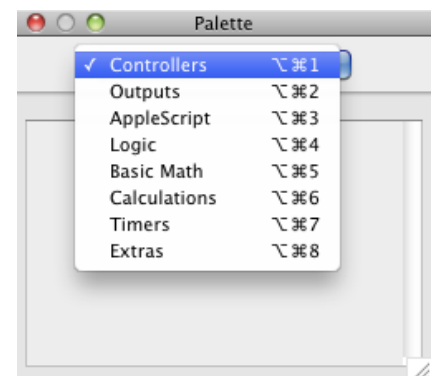
Du har många möjligheter att göra inställningar i programvaran och för dig som är ny kan det vara bra att begränsa sig. I kommande avsnitt kan du läsa mer om de funktioner som är mest användbara för de allra flesta användare.

Controllers

När du väljer Controller ser du alla enheter som du har anslutna. Om du bara har en Kontaktlåda USB ansluten, ser du endast denna. Klicka på din enhet för att börja göra inställningar för kontaktlådan (kontakter, LED-lampor).

Tryck fysiskt på din anslutna kontakt så ser du vilken ingång den har genom att ingången tänds på skärmen. Detta är användbart om du är osäker på vilken kontakt som har vilket nummer.

För att programmera en kontaktingång, klicka och håll intryckt vänster musklick och dra över den till programmeringsytan. Släpp den var du vill i fönstret.



Outputs

Här hittar du det mesta du behöver. Här finns:

- **Text** - enkel text som t ex ditt namn.
- **Single Key** - ett tangenttryck/kommando, t ex Shift eller Cmd+W.
- **Keystrokes** - en serie av tangenttryck, används för makron.
- **Cursor** - flytta muspekaren
- **Mouse Button** - gör musklick
- **Scroll Wheel** - scrollar med musen
- **Beep** - ger ett pip-ljud, som kan användas som en indikator för någonting.



Timers

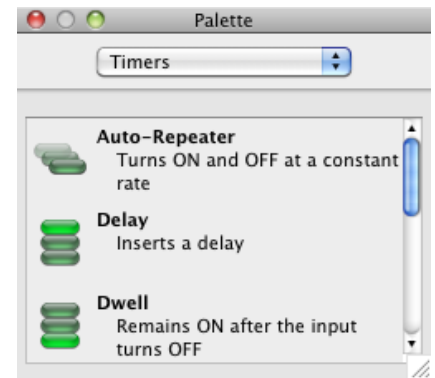
I början kommer du förmodligen inte att behöva det mesta som finns här, men en funktion som kan vara bra att känna till är Auto-Repeater. Denna funktion gör att du kan upprepa det du programmerat om och om igen när du håller din kontakt nedtryckt.

En annan användbar funktion är Delay, som kan ge dig en fördröjning. Det kan vara användbart exempelvis om dina makron inte fungerar som de ska eftersom din dator inte är tillräckligt snabb.

Båda dessa kan dras över till programmeringsytan precis på samma sätt som andra byggstenar.

Extras

En användbar funktion är Finder Item. Den gör att du kan öppna ett program eller ett dokument genom att trycka på din kontakt. På samma sätt som för andra byggstenar kan du dra över detta block och släppa det på programmeringsytan.



Inspector-fönstret

I detta fönster anger du hur du vill att de byggstenar du lagt till dina kontakter ska bete sig. Klicka på den byggsten som du vill redigera på programmeringsytan så att den tänds upp. I Inspector-fönstret kommer du nu att se möjliga alternativ för den byggstenen.

Detta fönster kan se olika ut beroende på vilken byggsten du har. Nedan kan du läsa om några av dessa så att du kommer igång och förstår hur det fungerar.

Text

Ger dig en textruta. Skriv in den text som du vill att din kontakt ska skriva.

Single Key

För att programmera ett tangenttryck klickar du på knappen som heter Keystrokes Palette för att få upp ett skärmtangentbord. Dra den tangent som du vill att kontaktlådan emulerar från tangentbordet till Inspector-fönstret. Du kan ändra tangenten genom att kryssa i Shift, Control, Option eller Command.



Keystrokes

På samma sätt som för Single Key kan du dra och släppa tangenter från Keystrokes Palette, men i Keystrokes har du två kolumner där du kan släppa tangenterna.

When turned ON: betyder att tangenterna trycks ned när du trycker på din kontakt.

When turned OFF: betyder att tangenterna trycks ned när du släpper trycket på din kontakt.

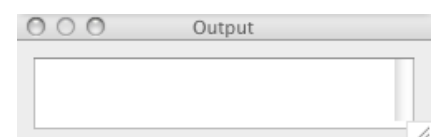
I många fall är det mest användbart att lägga alla tangenter under When turned ON.

Att använda båda kolumnerna kan vara användbart om du t ex vill spela upp musik (Play) medans du håller kontakten nedtryckt och pausa musiken (Paus) när du släpper kontakten.



Output-fönstret

I detta fönster testar du din programmering om du har använt text eller andra visuella tangenttryck. Placera muspekaren i detta fönster, tryck på din kontakt så ska texten eller tangenttrycken visas.



Programmera kortkommandon

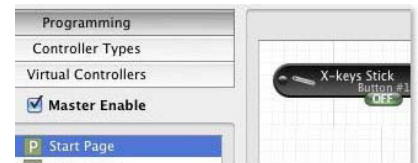
I Palette-fönstret finns en liten rullgardinsmeny högst upp. Klicka där och välj Controllers om det inte redan är valt. Om du har kopplat in Kontaktlåda USB till din dator ska det synas att du har en enhet kopplad i listan.

Klicka på din enhet så att den expanderas och du kan se ett antal olika knappar under den. Du kan fysiskt trycka på en kontakt som är kopplad till din kontaktlåda och se vilken ingång som är vilken. Den du trycker på kommer att lysas upp i programmet.



Skapa och förbered programmeringsytan

Nu går vi över till programmeringsytan i ControllerMate-fönstret. Uppe till vänster i fönstret finns ett antal knappar. Se till att Programming är valt och klicka sedan på Start Page. Nu ska du få upp en programmeringsyta till höger i ControllerMate-fönstret. Dra över dina kontaktingångar och dina programmeringsval till programmeringsytan.



Dra över kortkommandon till programmeringsytan

Programmera kortkommandon genom att gå till Palette-fönstret och klicka på rullgardinsmenyn. Här kan du välja Text, Single Key, Keystrokes eller olika musalternativ. Klicka på Keystrokes, dra och släpp på din programmeringsyta. Den ska nu lägga sig tillsammans med din kontaktingång, som du drog över tidigare från Palette-fönstret (se ovan).



Programmera dina kortkommandon på skärmtangentbordet

Nu kan du programmera dina tangentkombinationer (kortkommandon). Säg att du vill programmera Command+Option+Z för att göra något i ett program du brukar använda. Klicka på Keystrokes-byggstenen som du precis lade till. Gå sedan till Inspector-fönstret. Klicka på Keystrokes Palette så får du upp ett skärmtangentbord. Dra och släpp de tangenter du vill välja.



Lägg byggstenarna i rätt ordning

Om du vill att dina tangenter ska tryckas ner en efter en, som om du skriver, drar och släpper du Command, sedan Option och sedan Z, efter varandra. Ofta behöver du dock trycka ner alla tangenter samtidigt vid kortkommandon. Släpp då istället nästa tangent i mitten av den tidigare.

Se till att alla grå byggstenar är tillsammans, och att de ljusgrå är tillsammans.

Klart! Du har nu ditt kortkommande programmerat.

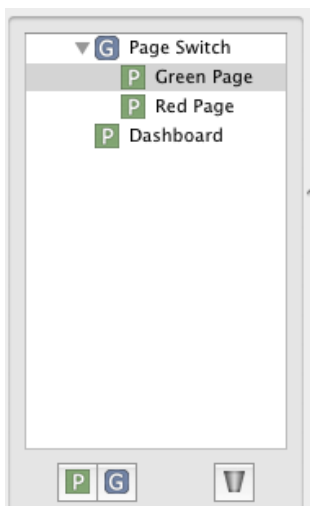


Programmera i flera lager

Ni som tidigare använt programvaran för Windows är vana att arbeta med lager, Layer. På Mac fungerar det lite annorlunda, men det går att använda lager, kallat Pages.

Se till att Programming är valt i ControllerMate-fönstret. Skapa sedan två nya sidor genom att klicka på den lilla gröna P ikonerna nere till vänster.

Döp den första sidan (i Inspector-fönstret) till Green. Döp den andra till Red. Till varje sida drar och släpper du en kontaktingång från Palette-fönstret. Välj samma kontakt till båda fönstren.

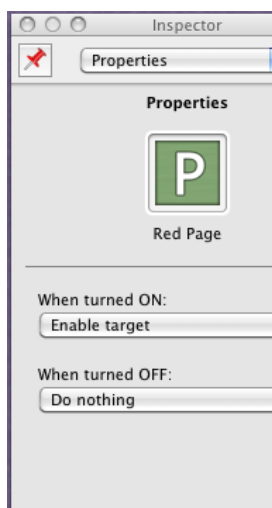


Inställningar för Green

1. Se till att den gröna sidan är vald. Dra över texten Green till programmeringsytan så att den blir en byggsten i din programmering som lägger sig under din kontakt-box.
2. I Inspector-fönstret anger du att When turned ON ger Disable.
3. Dra sedan över texten Red till programmeringsytan. Det lägger sig nu under Green. Gå till Inspector-fönstret och anger att When turned ON ger Enable.
4. Gå tillbaka till Palette-fönstret (välj Controllers och kontaktkådan om det inte redan är valt). Skrolla ner i listan tills du ser LED och välj Red LED. Dra över det till programmeringsytan och lägg det under Red.

Inställningar för Red

Detta fungerar liknande som för den gröna.



1. Dra över texten Green till programmeringsytan så att den blir en byggsten i din programmering som lägger sig under din kontakt-box.
2. I Inspector-fönstret anger du att When turned ON ger Enable.
3. Dra sedan över texten Red till programmeringsytan. Det lägger sig nu under Green. Gå till Inspector-fönstret och anger att When turned ON ger Disable.
4. Gå tillbaka till Palette-fönstret (välj Controllers och kontaktlådan om det inte redan är valt). Skrolla ner i listan tills du ser LED och välj Green LED. Dra över det till programmeringsytan och lägg det under Red.



Telefon: 031-75 77 950 | E-post: info@funktionsverket.se
Funktionsverket AB | Vindilsvägen 13 | 475 45 FOTÖ

www.funktionsverket.se