

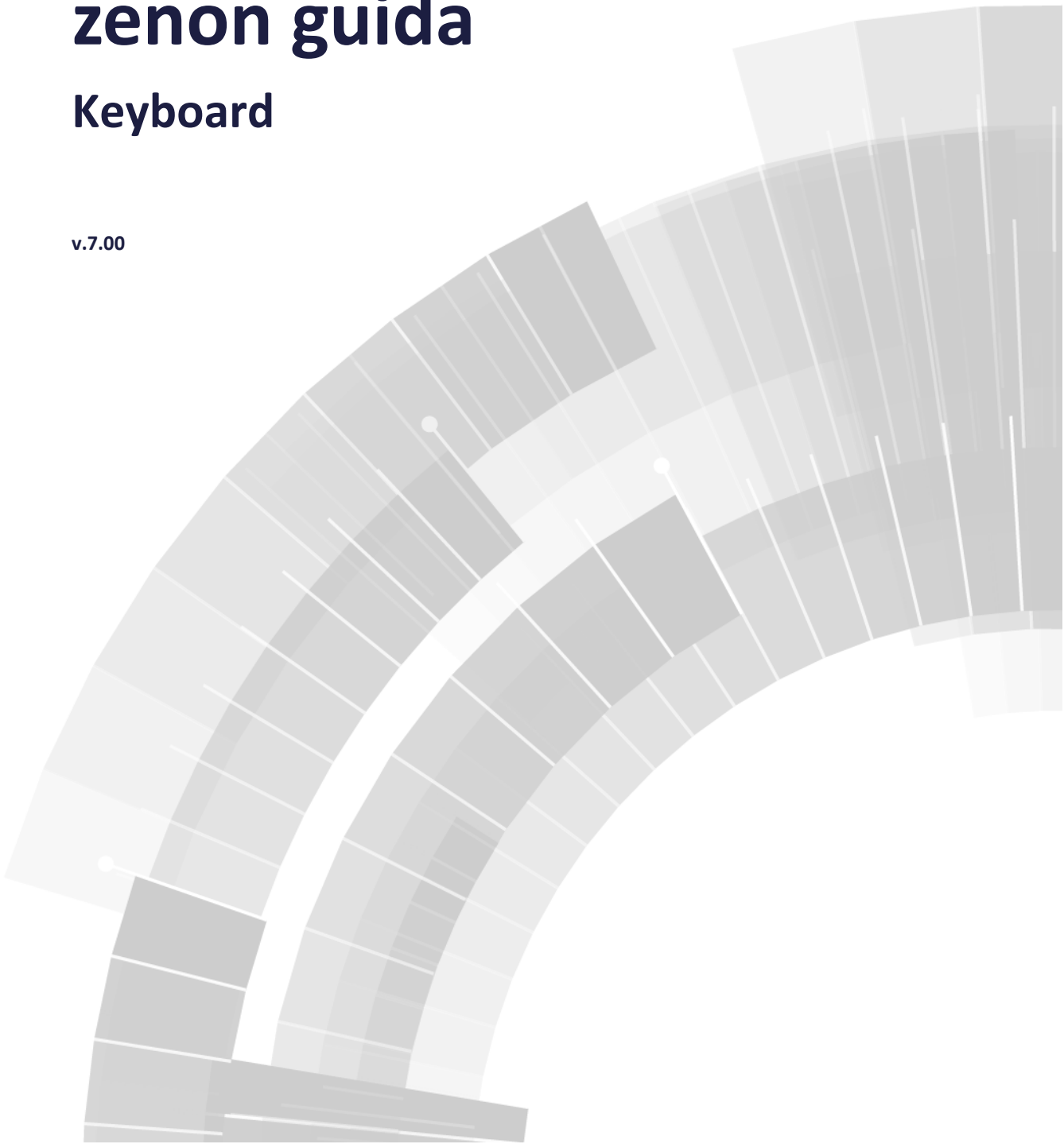


COPADATA
do it your way

zenon guida

Keyboard

v.7.00





© 2012 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Tutti i diritti riservati.

Tutti i diritti riservati la distribuzione e la copia - indifferentemente dal metodo - può essere consentita esclusivamente dalla dittaCOPA-DATA. I dati tecnici servono solo per la descrizione del prodotto e non rappresentano in alcun modo parti legali. Modifiche - anche sotto aspetti tecnici sono a noi riservate

Contenuto

1. Benvenuti nell'help COPA-DATA.....	4
2. Keyboard.....	4
3. Crea un'immagine del tipo Keyboard	6
4. Tasti per il manager gruppi ricette.....	9
5. Keyboard automatica	9

1. Benvenuti nell'help COPA-DATA

GUIDA GENERALE

Nel caso in cui non abbiate trovato delle informazioni che cercavate o se avete dei consigli relativi al completamento di questo capitolo dell'help, mandate una Mail a documentation@copadata.com (<mailto:documentation@copadata.com>).

SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE

Se avete delle domande concernenti progetti concreti, potete rivolgervi per E-Mail al support@copadata.com (<mailto:support@copadata.com>).

LICENZE E MODULI

Nel caso in cui doveste constatare che avete bisogno di altri moduli o licenze, rivolgetevi ai nostri dipendenti all'indirizzo sales@copadata.com (<mailto:sales@copadata.com>).

2. Keyboard

In zenon le Keyboard servono da tastiere virtuali, che permettono di effettuare durante il runtime degli inserimenti in apparecchi senza una tastiera hardware. Le Keyboard vengono impostate e configurate mediante un'immagine del tipo *Keyboard*. zenon mette a disposizione dei suoi utenti delle Keyboard generate automaticamente e altre impostabili dagli utenti stessi.

 **Informazioni sulla licenza**

Contenuta nella licenza standard per Editor e Runtime

KEYBOARD AUTOMATICA

Keyboard automatiche (auf Seite 9) vengono generate e aperte automaticamente dal sistema, ad esempio, nel caso di settaggio di valori impostabili. Non possono essere modificate dall'utente. Le Keyboard progettate individualmente dall'utente possono essere configurate liberamente.

Ogni elemento dinamico e ogni valore nel manager gruppi ricette è connesso automaticamente ad una keyboard automatica.

BARRA TASK NEL RUNTIME

Nel caso in cui una keyboard venga aperta nel runtime, essa rimane aperta anche se il runtime viene ridotto ad icona. Nella barra dei task del sistema di controllo viene visualizzata una lista dropdown per la keyboard.

 **Attenzione**

*Le immagini del tipo **Keyboard** adattate individualmente possono in alcuni casi non funzionare in modo corretto con il browser Mozilla Firefox.*

***Causa:** Mozilla Firefox carica delle nuove finestre in background senza dargli il focus. Le immagini keyboard adattate individualmente, però, vengono chiuse non appena perdono il focus.*

***Soluzione:** usate un altro browser, come, ad esempio, Microsoft Internet Explorer, Apple Safari oppure Google Chrome.*

La cosa non riguarda le keyboard automatiche!

TASTIERE HARDWARE E KEYBOARD VIRTUALI IN FUNZIONAMENTO COMBINATO

Le keyboard virtuali si comportano nel sistema operativo come delle tastiere hardware. Se delle keyboard virtuali vengono usate insieme a delle tastiere hardware, esse si influenzano reciprocamente. Le impostazioni riguardanti la tastiera hardware, si ripercuotono sulla keyboard virtuale e viceversa.

ESEMPI:

- ▶ nel caso in cui si stabilisca che sulla tastiera hardware il tasto caps lock viene premuto per il tasto shift, ciò vale anche per la keyboard virtuale. In questo caso, l'inserimento di cifre viene disattivato anche sulla keyboard automatica.
- ▶ Se si preme sulla tastiera hardware il tasto Num per disattivare il blocco cifre, questo non funzionerà neanche sulla keyboard virtuale.

3. Crea un'immagine del tipo Keyboard

Per creare un tipo di immagine keyboard:

1. selezionate nel menu contestuale alla voce Immagini del Manager di progetto il comando "Nuova immagine".
2. Selezionate nella visualizzazione dettagli della nuova immagine nella lista dropdown il tipo di immagine Keyboard.
3. Selezionate nelle proprietà del gruppo Generale come Nome una Keyboard predefinita, oppure attribuite un nome a piacere:

Attenzione: le immagini keyboard con nome riservato hanno la precedenza nei confronti di quelle con nomi definiti autonomamente.

4. Aggiungete gli elementi della tastiera desiderati facendo uso del menu Elementi di controllo.
5. **Un consiglio:** nel caso in cui un'immagine del tipo Keyboard viene aperta invece che Dialogo modale su tutto lo schermo, può accadere che vengano coperti dei menu. In questo caso, impostate una funzione Chiudi modello che Vi consente di chiudere il modello keyboard aperto.

Attenzione

Usate l'elemento di controllo `Valore impostabile` solamente per Keyboard che vengono create per il preimpostaggio di valori impostabili (`SETVALUEKBD`, `SETSTRINGKBD`). Esso viene automaticamente collegato alla variabile dell'elemento dinamico che deve ricevere il valore impostabile. Nel caso lo si usi con normali keyboard, si possono verificare degli esiti indesiderati.

Per keyboard che devono servire al settaggio del valore impostabile, l'elemento di controllo `Preimpostaggio valore impostabile` deve essere progettato assolutamente nell'immagine. In caso contrario, non è possibile settare né un'indicazione di valore, né un valore impostabile.

LA DENOMINAZIONE DEI TASTI

Esiste la possibilità di definire liberamente le denominazioni dei tasti della Keyboard, oppure di adottare quella del sistema operativo. A questo scopo, dovete o attivare o disattivare nelle proprietà dell'immagine `Layout tastiera automatica` nel nodo `Generale`. A questo proposito vale quanto segue:

1. Attivo:
 - le lettere, i numeri e i tasti F non possono essere più modificati nell'editor; tasti di funzione, come Tab, possono ricevere una denominazione definibile individualmente.
 - Durante il runtime, la denominazione dei tasti alfanumerici viene ripresa dalle impostazioni del sistema operativo.
2. Disattivato:
 - I caratteri sui tasti possono essere modificati nell'Editor.
 - Durante il Runtime vengono visualizzati i caratteri alternativi.
3. Il blocco cifre della tastiera non riceve dei segni in modo automatico e i caratteri di tali tasti possono essere modificati durante il Runtime in qualsiasi momento, indipendentemente dall'impostazione della proprietà `Layout tastiera automatica`.

NOMI RISERVATI

Per il tipo di immagine Keyboard sono stati riservati i seguenti nomi:

Nome	Descrizione
DIALOGKBD	<p>Nel caso in cui sia già presente un'immagine con tale nome, essa viene aperta nel runtime solo in concomitanza dell'apertura di un dialogo, per esempio, "inserimento di un nuovo nome ricetta" nel Manager gruppi ricette.</p> <p>Attenzione: non è previsto che il DIALOGKBD venga utilizzato con l'elemento di controllo <code>Valore impostabile</code> e non si presta a questo scopo. L'uso di questa combinazione può portare al verificarsi di errori durante il funzionamento Runtime.</p>
SETBOOLKBD	Se un'immagine di questo nome è presente, si apre nel runtime solo nel caso in cui sia richiesta un'immissione per variabili binarie.
SETSTRINGKBD	Se esiste un'immagine di questo nome, si utilizza nel runtime al posto della maschera di immissione standard per variabili string.
SETVALUEKBD	<p>Se esiste un'immagine di questo nome, si utilizza nel runtime al posto della maschera di immissione standard per variabili numeriche. L'elemento di controllo "Presettaggio valore impostabile" deve essere aggiunto alla tastiera.</p> <p>Attenzione: Attivando il <code>Caps Lock</code> non può essere effettuato nessun inserimento in una keyboard del tipo SETVALUEKBD; ciò si deve al fatto che, al posto dei numeri, sono stati inseriti i corrispondenti caratteri speciali.</p> <p>Eccezione: Nel caso delle tastiere francesi, per effettuare l'inserimento dei numeri si ha bisogno del <code>Tasto shift</code> oppure del <code>tasto Caps Lock</code>.</p>

Immagini Keyboard con nomi riservati hanno la precedenza nel runtime rispetto ad altre immagini Keyboard, compresa quella Keyboard automatica (auf Seite 9) nel caso di gestione touch.

Attenzione

Se nel progetto

- ▶ esiste un'immagine del tipo keyboard con il nome riservato DIALOGKBD
- ▶ e, nello stesso tempo, un'immagine del tipo Login
- ▶ e la proprietà `Tastiera automatica` del gruppo `Gestione touch` è attiva

queste immagini non possono basarsi sullo stesso modello.

In questo caso, DIALOGKBD verrebbe sempre usato automaticamente.

4. Tasti per il manager gruppi ricette

Alla voce *Elementi di controllo* -> *specifici per RGM* , trovate gli elementi di controllo specifici per il Manager gruppi ricette:

Elemento	Descrizione
Settare valore	Il valore impostabile viene settato sulla variabile e poi viene chiusa la Keyboard.
Salva ricetta	La ricetta viene salvata e poi viene chiusa la Keyboard.
Setta il valore e salva la ricetta	Il valore impostabile viene settato sulla variabile, la ricetta viene salvata e poi viene chiusa la Keyboard.
{Visualizza valore come 1} fino {Visualizza valore come 32}	<p>I tasti possono essere collegati ai valori limite di Matrici di reazione. A tal scopo, la variabile in questione</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ deve essere collegata ad una Matrice di reazione numerica oppure una Matrice di reazione stringa e ▶ „è uguale " contenere stati. <p>Durante il runtime vengono visualizzati i tasti già utilizzati. Cliccando sul tasto, il valore collegato viene scritto come proposta di valore ricetta nella finestra d'inserimento.</p>

5. Keyboard automatica

Keyboard automatiche vengono generate dal sistema e aperte automaticamente nel caso di inserimenti nel runtime. Non possono essere modificate dall'utente. Nel caso in cui sia presente una keyboard con il nome riservato DIALOGKBD, essa viene aperta al posto di quella aperta automaticamente.

DEFINISCI POSIZIONE

Per la keyboard automatica, potete definire una *Posizione preferita* e, in aggiunta, una *Posizione alternativa*. Le impostazioni corrispondenti le effettuate nelle proprietà del progetto nell'area *Gestione touch*.

Se la tastiera non dovesse avere posto sufficiente nella posizione da Voi prediletta, viene visualizzata nella posizione alternativa. Nel caso in cui, poi, anche qui non ci dovesse essere abbastanza spazio, la posizione viene definita dal sistema. Stabilite le posizioni mediante la combinazione di quattro valori.

Proprietà	Descrizione
Orizzontale	A sinistra (Default) posiziona l'angolo sinistro della tastiera in modo relativo all'angolo sinistro superiore o inferiore dell'elemento. A destra posiziona l'angolo destro della tastiera in modo relativo all'angolo destro superiore o inferiore dell'elemento.
Spostamento orizzontale [Pixel]	Distanza orizzontale (in pixel) dall'elemento selezionato per la posizione desiderata della keyboard automatica. Dei valori positivi determinano uno spostamento della tastiera verso destra, dei negativi, invece, verso sinistra. Default: 2.
Verticale	Con su (Default) o giù posizionate la tastiera sopra o sotto l'elemento.
Spostamento verticale [Pixel]	Distanza verticale (in pixel) dall'elemento selezionato per la posizione desiderata della keyboard automatica. Dei valori positivi determinano uno spostamento della tastiera verso l'alto, dei negativi, invece, verso il basso. Default: 2.