

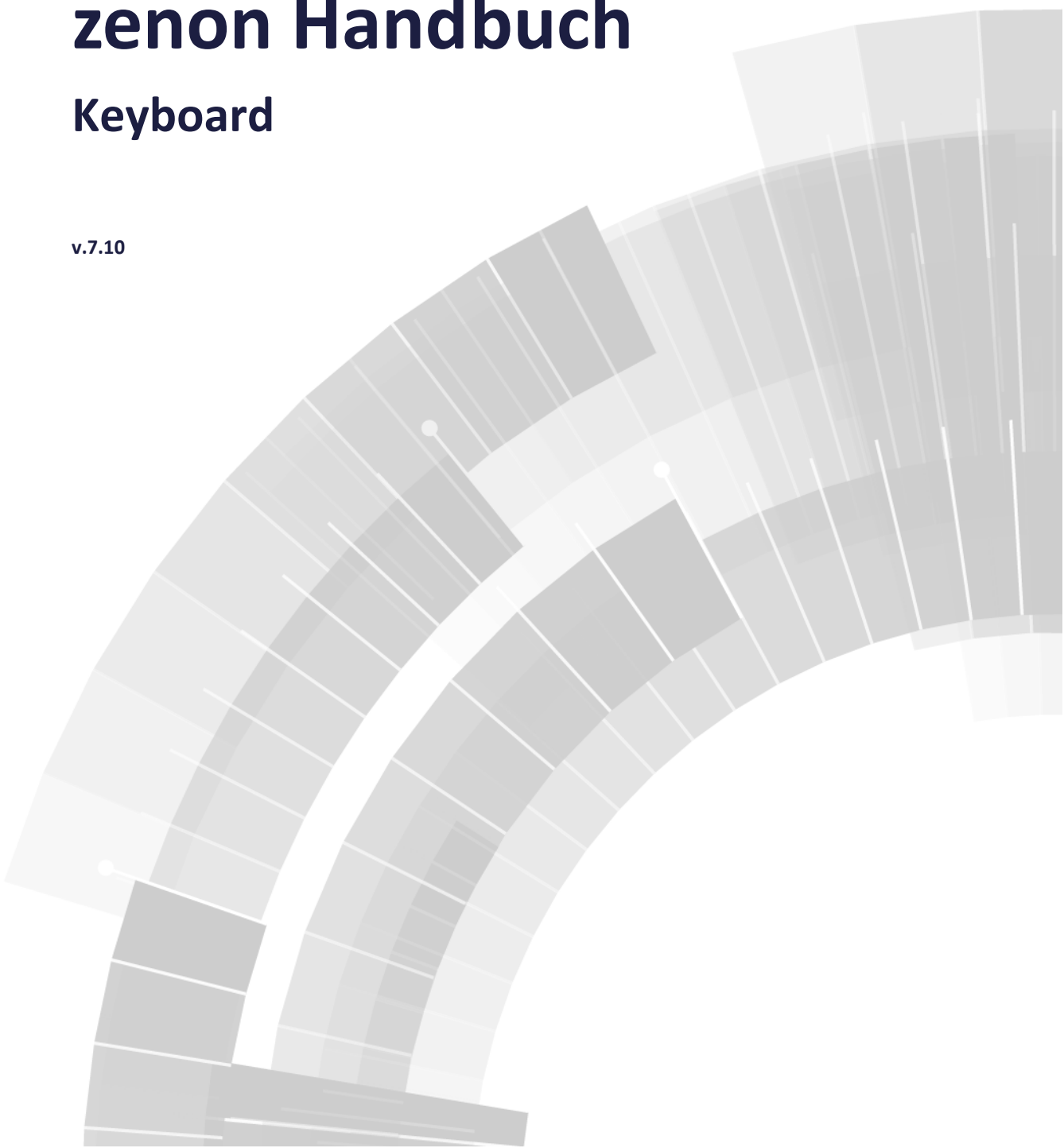


COPADATA
do it your way

zenon Handbuch

Keyboard

v.7.10





© 2013 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

Die Weitergabe und Vervielfältigung dieses Dokuments ist - gleich in welcher Art und Weise – nur mit schriftlicher Genehmigung der Firma COPA-DATA gestattet. Technische Daten dienen nur der Produktbeschreibung und sind keine zugesicherten Eigenschaften im Rechtssinn. Änderungen – auch in technischer Hinsicht - vorbehalten.

Inhalt

1. Willkommen bei der COPA-DATA Hilfe	4
2. Keyboard.....	4
3. Bild vom Typ Keyboard anlegen	6
4. Tasten für Rezeptgruppen-Manager	9
5. Automatisches Keyboard	9

1. Willkommen bei der COPA-DATA Hilfe

ALLGEMEINE HILFE

Falls Sie in diesem Hilfekapitel Informationen vermissen oder Wünsche für Ergänzungen haben, wenden Sie sich bitte per E-Mail an documentation@copadata.com (<mailto:documentation@copadata.com>).

PROJEKTUNTERSTÜTZUNG

Unterstützung bei Fragen zu konkreten eigenen Projekten erhalten Sie vom Support-Team, das Sie per E-Mail an support@copadata.com (<mailto:support@copadata.com>) erreichen.

LIZENZEN UND MODULE

Sollten Sie feststellen, dass Sie weitere Module oder Lizenzen benötigen, sind unsere Mitarbeiter unter sales@copadata.com (<mailto:sales@copadata.com>) gerne für Sie da.

2. Keyboard

Keyboards dienen bei zenon als virtuelle Tastaturen, die an Geräten ohne Hardware-Keyboard Eingaben zur Runtime ermöglichen. Keyboards werden mit einem Bild vom Typ `Keyboard` projiziert. zenon stellt automatisch generierte und vom Anwender projektierbare Keyboards zur Verfügung.

Lizenzinformation

In Standardlizenz für Editor und Runtime enthalten.

AUTOMATISCHES KEYBOARD

Automatische Keyboards (auf Seite 9) werden zum Beispiel bei Sollwertvorgaben vom System erzeugt und automatisch aufgeschaltet. Sie können vom Anwender nicht verändert werden. Selbst projizierte Keyboards können frei definiert werden.

Jedes Dynamische Element und jeder Wert im Rezeptgruppen-Manager bringt ein eigenes automatisches Keyboard mit.

TASKLEISTE ZUR RUNTIME

Wird zur Runtime ein Keyboard aufgeschaltet, bleibt es auch offen, wenn die Runtime minimiert wird. In der Taskleiste des Betriebssystems wird eine Combobox für das Keyboard angezeigt.

Achtung

*Individuell angepasste Bilder vom Typ **Keyboard** funktionieren unter Umständen mit dem Browser Mozilla Firefox nicht korrekt.*

Ursache: Mozilla Firefox lädt neue Fenster im Hintergrund, ohne ihnen den Fokus zu geben. Individuell angepasste Keyboard-Bilder werden aber geschlossen, sobald sie den Fokus verlieren.

Lösung: Benutzen Sie einen anderen Browser wie z. B. Microsoft Internet Explorer, Apple Safari oder Google Chrome.

Automatische Keyboards sind nicht betroffen!

HARDWARE TASTATUREN UND VIRTUELLE KEYBOARDS IM MISCHBETRIEB

Virtuelle Keyboards verhalten sich im Betriebssystem wie Hardware-Tastaturen. Wenn virtuelle Keyboards gemeinsam mit Hardware-Tastaturen eingesetzt werden, beeinflussen sich diese gegenseitig. Einstellungen auf der Hardware-Tastatur, z. B. Feststellung der Umschalttaste, wirken sich auf das virtuelle Keyboard aus und umgekehrt.

BEISPIELE:

- ▶ Wird auf der Hardware-Keyboard die Feststelltaste für die Umschalttaste (Shift-Lock) gedrückt, gilt das auch für das virtuelle Keyboard. In diesem Fall wird auch die Zifferneingabe am Automatischen Keyboard abgeschaltet.

- ▶ Wird auf der Hardware-Keyboard die Taste `Num` gedrückt, um den Ziffernblock auszuschalten, funktioniert auch der Tastenblock am virtuellen Keyboard nicht mehr.

3. Bild vom Typ Keyboard anlegen

Um ein Bild vom Typ Keyboard anzulegen:

1. wählen Sie im Kontextmenü im Knoten Bilder im Projektmanager den Befehl Bild neu
2. wählen Sie in der Detailansicht des neuen Bildes in der Dropdownliste den Bildtyp Keyboard
3. wählen Sie in den Eigenschaften der Gruppe Allgemein als Name ein vordefiniertes Keyboard oder vergeben Sie einen freien Namen:

Achtung: Keyboardbilder mit reservierten Namen haben Vorrang vor selbst definierten Namen

4. fügen Sie über das Menü Kontrollelemente die gewünschten Tastatur-Elemente hinzu
5. **Tipp:** Wird ein Bild vom Typ Keyboard statt als Modaler Dialog über den ganzen Bildschirm aufgerufen, kann es vorkommen, dass Menüs verdeckt werden. Projektieren Sie in diesem Fall eine Funktion `Schablone schließen`, die Ihnen erlaubt, die geöffnete Keyboard-Schablone zu schließen.

Achtung

Verwenden Sie das Kontrollelement `Sollwerteingabe` nur für Keyboards, die zur Sollwerteingabe angelegt werden (`SETVALUEKBD`, `SETSTRINGKBD`). Es wird automatisch mit der Variablen des Dynamischen Elements, das den Sollwert erhalten soll, verbunden. Beim Einsatz mit normalen Keyboards kann es daher zu unerwünschten Ergebnissen kommen.

Für Keyboards die zur Sollwertvorgabe dienen, muss das Kontrollelement `Sollwertvorgabe` jedoch zwingend im Bild projiziert sein. Ansonsten ist keine Werteingabe und auch kein Sollwert absetzen möglich

TASTENBESCHRIFTUNG

Die Beschriftung der Tastatur kann wahlweise frei definiert oder vom Betriebssystem übernommen werden. Aktivieren oder deaktivieren Sie dazu in den Eigenschaften des Bildes Automatische Beschriftung im Knoten Allgemein. Dabei gilt:

1. Aktiv:
 - Im Editor können Buchstaben, Zahlen und F-Tasten nicht mehr verändert werden, Funktionstasten wie Umschalt oder Tab können weiter individuell beschriftet werden.
 - Zur Runtime wird die Beschriftung der alphanumerischen Tasten von den Einstellungen des Betriebssystems übernommen.
2. Inaktiv:
 - Die Beschriftung der Tasten kann im Editor angepasst werden.
 - Zur Runtime wird die alternative Beschriftung dargestellt.
3. Der Ziffernblock der Tastatur wird nicht automatisch beschriftet und die Beschriftung kann zur Runtime jederzeit angepasst werden, unabhängig von der Einstellung der Eigenschaft Automatische Beschriftung.

RESERVIERTE NAMEN

Für den Bildtyp Keyboard wurden folgende Namen reserviert:

Name	Beschreibung
DIALOGKBD	<p>Ist ein Bild dieses Namens vorhanden, wird es zur Runtime immer dann geöffnet, wenn ein Dialog aufgeschaltet wird, z. B. Eingabe eines neuen Rezeptnamens im RGM.</p> <p>Achtung: Das DIALOGKBD ist nicht für die Verwendung mit dem Kontrollelement Sollwerteingabe vorgesehen und auch nicht dafür geeignet. Die Benutzung in dieser Kombination kann zur Runtime zu Fehlern führen.</p>
SETBOOLKBD	<p>Ist ein Bild dieses Namens vorhanden, wird es zur Runtime immer dann geöffnet, wenn eine Eingabe für Binärvariablen erforderlich ist.</p>
SETSTRINGKBD	<p>Ist ein Bild dieses Namens vorhanden, so wird es zur Runtime anstelle der Standard-Eingabemaske für Stringvariablen verwendet.</p>
SETVALUEKBD	<p>Ist ein Bild dieses Namens vorhanden, so wird es zur Runtime anstelle der Standard-Eingabemaske für numerische Variablen verwendet. Das Kontrollelement Sollwerteingabe muss in die Tastatur eingefügt werden.</p> <p>Achtung: Bei aktivierter Festelltaste können in einem Keyboard vom Typ SETVALUEKBD keine Eingaben gemacht werden, da statt der Zahlen, die entsprechenden Sonderzeichen eingegeben würden.</p> <p>Ausnahme: Französische Tastaturen benötigen zur Zahleneingabe die Umschaltaste oder die Festelltaste.</p>

Keyboardbilder mit reservierten Namen haben zur Runtime Vorrang vor anderen Keyboardbildern, auch vor dem Bild Automatisches Keyboard (auf Seite 9) bei Touchbedienung.

Achtung

Ist im Projekt

- ▶ ein Bild vom Typ Keyboard mit dem reservierten Namen DIALOGKBD vorhanden
- ▶ und gleichzeitig eine Bild vom Typ Login
- ▶ und ist die Eigenschaft Automatisches Keyboard in der Gruppe Keyboard aktiviert

dann dürfen diese Bilder nicht auf der selben Schablone basieren.

Das DIALOGKBD würde in diesem Fall immer automatisch verwendet werden.

4. Tasten für Rezeptgruppen-Manager

Unter Kontrollelemente -> RGM spezifisch finden Sie spezifische Kontrollelemente für den Rezeptgruppen-Manager :

Element	Beschreibung
Wert absetzen	Der Sollwert wird auf die Variable abgesetzt und das Keyboard wird geschlossen.
Rezept speichern	Das Rezept wird gespeichert und das Keyboard geschlossen.
Wert absetzen und Rezept speichern	Der Sollwert zur Variablen abgesetzt, das Rezept gespeichert und das Keyboard geschlossen.
{Wertanzeigen als 1} bis {Wertanzeigen als 32}	<p>Tasten können mit Grenzwerten aus einer Reaktionsmatrix verknüpft werden. Dazu muss die betroffene Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ mit einer Numerischen Reaktionsmatrix oder Stringreaktionsmatrix verknüpft sein und ▶ „ist gleich“ Zustände beinhalten <p>Zur Laufzeit werden belegte Tasten eingeblendet. Klick auf den Button schreibt verknüpften Wert als Vorschlag für den Rezeptwert ins Eingabefenster.</p>

5. Automatisches Keyboard

Automatische Keyboards werden vom System erzeugt und bei Eingaben zur Runtime automatisch aufgeschaltet. Sie können vom Anwender nicht verändert werden. Ist ein Keyboard mit dem reservierten Namen DIALOGKBD vorhanden, wird es anstelle des automatischen Keyboards aufgeschaltet.

Achtung

*Für die Profil-Steuerelemente stehen keine Automatischen Keyboards zur Verfügung.
Lösung: Eigenes Keyboard anlegen und über eine Schaltfläche aufschalten. Damit kann auch auf einem Touchscreen die Eingabe eines Profilnamens über ein eigenes, manuell aufzuschaltendes, Keyboard erfolgen.*

POSITION DEFINIEREN

Für das automatische Keyboard können Sie eine Bevorzugte Position und ergänzend eine Alternative Position definieren. Die Einstellungen dazu treffen Sie in den Eigenschaften des Projekts im Bereich Keyboard.

Findet das Keyboard an der bevorzugten Position nicht genügend Platz, wird sie an der Alternativposition dargestellt. Reicht auch dort der Platz nicht aus, wird die Position vom System definiert. Die Positionen legen Sie über die Kombination von jeweils vier Werten fest.

Eigenschaft	Beschreibung
Horizontal	<p><code>Links</code> (Default) positioniert die linke Ecke des Keyboards relativ zur linken oberen oder unteren Ecke des Elements.</p> <p><code>Rechts</code> positioniert die rechte Ecke des Keyboards relativ zur rechten oberen oder unteren Ecke des Elements.</p>
Verschiebung horizontal [Pixel]	<p>Horizontaler Abstand (in Pixeln) zum ausgewählten Element für die bevorzugte Position des automatischen Keyboards. Positive Werte verschieben das Keyboard nach rechts, negative nach links.</p> <p>Default: 2.</p>
Vertikal	<p>Mit <code>Oben</code> (Default) oder <code>Unten</code> positionieren Sie das Keyboard oberhalb oder unterhalb des Elements.</p>
Verschiebung vertikal [Pixel]	<p>Vertikaler Abstand (in Pixeln) zum ausgewählten Element für die bevorzugte Position des automatischen Keyboards. Positive Werte verschieben das Keyboard nach oben, negative nach unten.</p> <p>Default: 2.</p>