



**COPADATA**  
do it your way

# zenon Handbuch

## Multi-Touch

v.7.11





©2014 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.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Willkommen bei der COPA-DATA Hilfe .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Multi-Touch.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Gesten .....</b>	<b>6</b>
<b>4. Interaktion konfigurieren.....</b>	<b>7</b>
4.1 Reaktionen .....	8
4.1.1 Manipulation .....	9
4.1.2 Doppelt Tippen .....	9
4.1.3 Tippen bei Bildelementen .....	11
4.1.4 Drücken und Halten.....	11
<b>5. Events auswerten .....</b>	<b>11</b>
<b>6. VSTA Gestenerkennung .....</b>	<b>13</b>
<b>7. Beispielprojekt für Windows 7 .....</b>	<b>15</b>
7.1 Maschinenbildschirm .....	18
7.2 VSTA Code .....	20
7.3 Grundsätzliches zu Multi-Touch mit Windows 7 .....	21
7.4 FAQs .....	22
<b>8. Navigation mit Multi-Touch im Weltbild.....</b>	<b>25</b>
8.1 Navigation unter Windows 7 .....	25
8.2 Navigation unter Windows 8 .....	27

# 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) (<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) (<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) (<mailto:sales@copadata.com>) gerne für Sie da.

# 2. Multi-Touch

Multi-Touch fähige Touchscreens können mit zenon auch per Multi-Touch-Gesten bedient werden. Ein Beispielprojekt (auf Seite 15) erhalten Sie bei Ihrem zenon Berater.

## VORAUSSETZUNGEN

Für Multi-Touch wird empfohlen:

- ▶ Verwendung einer `DirectX 11` fähigen Grafikkarte

- ▶ Aktivierung von DirectX Hardware für die zenon Eigenschaft Grafische Ausprägung/Grafikqualität

## MULTI-TOUCH KONFIGURIEREN

Um Multi-Touch zu nutzen:

1. deaktivieren Sie die Projekteigenschaft Windows CE Projekt
2. konfigurieren Sie Multi-Touch in:
  - a) Projekteigenschaften
  - b) Eigenschaften der Bilder
  - c) Eigenschaften der Dynamischen Elemente

## ANPASSUNG IN PROJEKTEIGENSCHAFTEN

Zur Anpassung der Projekt-Eigenschaft:

1. navigieren Sie zur Gruppe Interaktion
2. wählen Sie in der Gruppe Multi-Touch für die Eigenschaft Auswertung:
  - Windows 7: aktiviert
    - Gesten, die von Windows 7 unterstützt werden, sowie Multi-Touch in VSTA
    - Multi-Touch für Zoomen und Scrollen im Weltbild
  - Windows 8: aktiviert
    - Gesten, die von Windows 8 unterstützt werden, sowie Multi-Touch in VSTA
    - native Windows 8 Multi-Touch Unterstützung
3. wählen Sie die gewünschten Eigenschaften in den weiteren Untergruppen:
  - Eingabevisualisierung für Stift
  - Eingabevisualisierung für Touch

 **Achtung**

*In der Systemsteuerung von Windows 8 kann die Visualisierung der Finger- und Stifteingabe global beeinflusst werden:*

- ▶ Wird die Visualisierung deaktiviert, dann wird in zenon ebenfalls keine Visualisierung angezeigt, unabhängig davon, was projiziert ist.
- ▶ Wird „Visuelles Feedback für die Ausgabe auf einem externen Monitor optimieren“ verwendet, dann wird das visuelle Feedback verstärkt und auch in zenon, unabhängig von den Einstellungen in den Projekteigenschaften, immer angezeigt.

*Default: Visuelles Feedback ist aktiviert, aber nicht verstärkt. Das Verhalten kann mit zenon beeinflusst werden.*

## ANPASSUNG BILDER UND DYNAMISCHE ELEMENTE IN DEN PROJEKTEN

Im Projekt finden Sie Konfigurationsmöglichkeiten für Multi-Touch folgenden Eigenschaften:

- ▶ für Bilder in den Gruppen:
  - Interaktion
  - Programmierschnittstelle
  - VSTA Gestenauswertung
- ▶ für Dynamische Elemente in den Gruppen:
  - VSTA Gestenauswertung
  - Runtime/Drücken und Halten

## 3. Gesten

Mit zenon Multitouch stehen Ihnen alle Windows 8 basierten Gesten zur Verfügung. Vor allem:

Geste	Beschreibung
<b>Scrollen (wie mit Mausrad)</b>	Berührung eines Bildes mit einem Finger, gefolgt vom Aufsetzen eines zweiten Fingers, der dann bewegt wird.
<b>Doppelt Tippen</b>	Zwei kurze, schnell auf einander folgende, Berührungen eines Objekts.
<b>Drehen</b>	Mindestens zwei Finger berühren den Bildschirm und führen eine Kreisbewegung im oder gegen den Uhrzeigersinn aus.
<b>Drücken und Halten</b>	Berührung eines Objekts, die länger als 2 Sekunden dauert.
<b>Flick</b>	Berührung eines Objekts, gefolgt von einer kurzen, schnellen Bewegung des Fingers in eine Richtung.
<b>Streifen</b>	Mindestens ein Finger berührt den Bildschirm und bewegt sich um eine kurze Distanz in die gleiche Richtung.
<b>Tippen</b>	Kurze Berührung eines Objekts mit einem Finger.
<b>Verschieben</b>	Berührung eines Objekts, gefolgt von einer linearen Bewegung des Fingers.
<b>Zoom</b>	Zwei Finger voneinander weg oder aufeinander zu bewegen.

## 4. Interaktion konfigurieren

Mit Windows 8 Gesten kann Interaktion über Multi-Touch in vielen Bereichen ohne zusätzliche Programmierung über Eigenschaften konfiguriert werden.

**Voraussetzung:** In den Projekteigenschaften muss im Knoten *Interaktion* für die Eigenschaft *Auswertung Windows 8* gewählt werden. Zur Runtime muss zenon auf einem Windows 8 Rechner laufen.

### KONFIGURATION

Interaktionen können konfiguriert werden für:

- ▶ einige Bildtypen
- ▶ Dynamische Bildelemente
- ▶ Touchboxen

Welche Gesten mit welchen Aktionen belegt werden können, hängt ab vom Bild bzw. vom Bildelement, das konfiguriert werden soll.

Um Interaktionen für Bilder zu konfigurieren:

1. setzen Sie den Fokus auf das gewünschte Bild
2. navigieren Sie in den Eigenschaften zum Knoten `Interaktion`
3. wählen Sie in den Untergruppen die gewünschten Eigenschaften

Um Interaktionen für Bildelemente zu konfigurieren:

1. setzen Sie den Fokus auf das gewünschte Bildelement
2. navigieren Sie in den Eigenschaften zum Knoten `Runtime`
3. wählen Sie in den Untergruppen die gewünschten Eigenschaften

## 4.1 Reaktionen

Reaktionen auf Gesten können für Bilder und Bildelemente individuell konfiguriert werden:

1. Für unterstützte Bilder stehen in der Gruppe `Interaktion` zur Verfügung:
  - Reaktionen auf `Drücken` und `Halten`
  - Reaktionen auf `Doppelt Tippen`
2. Für Dynamische Bildelemente stehen in der Gruppe `Runtime` zur Verfügung:
  - Reaktionen auf `Drücken` und `Halten`
3. Für diverse Elemente stehen in der Gruppe `Runtime` zur abhängig vom Bildtyp zur Verfügung:
  - `Doppelt Tippen`
  - `Tippen`

Mit Reaktion wird festgelegt, was passieren soll, wenn zur Runtime auf dem Bild bzw Bildelement die jeweilige Geste erkannt wird.

- ▶ `Reaktion`: Auswahl der gewünschten Reaktionen aus Dropdownliste. Welche Reaktionen zur Verfügung stehen, hängt ab von Bildtyp/Element.



- ▶ Funktion: Auswahl einer in zenon projizierte Funktion, wenn bei Reaktion Eigene Funktion ausführen gewählt wurde.

**Hinweis:** Ein wesentlicher Unterschied zwischen Bildern und Bildelementen besteht bei Eigene Funktion ausführen: Für Bildelemente können auch Verriegelungen und Benutzerrechte konfiguriert werden. Das ist für Bilder nicht möglich, da das Bild keine Bild-Funktionen unterstützt.

#### Bilder

- ▶ können auch für Runtimes verwendet werden, die nicht touchfähig sind
- ▶ sind aufwärtskompatibel: neue Gesten können zusätzlich unterstützt werden und Gesten können auch neue Einstellungen bekommen

Wird ein Bild kopiert, so werden die jeweils eingestellten Eigenschaften übernommen.

### 4.1.1 Manipulation

Bilder und bestimmte Bildelemente können mit Touch-Gesten manipuliert werden. Die gewünschte Reaktion auf eine Geste legen Sie im Editor in der Gruppe Manipulation fest für:

- ▶ Verschieben: ETM Diagrammfenster
- ▶ Horizontal Verschieben: Weltbild, AML, CEL, Touch-Boxen
- ▶ Vertikal Verschieben: Weltbild, AML, CEL, Touch-Boxen
- ▶ Zoomen: Weltbild, AML, CEL, Touch-Boxen, ETM Diagrammfenster

### 4.1.2 Doppelt Tippen

#### **DOPPELT TIPPEN AUF BILDER**

Als Reaktionen auf Doppelt Tippen stehen für Bilder zur Verfügung:

- ▶ Keine Reaktion

- ▶ Eigene Funktion ausführen
- ▶ Statusfenster anzeigen

## **DOPPELT TIPPEN AUF ELEMENTE IN BILDERN**

### **AML**

DIE AML Liste im Bild vom Typ AML unterstützt als Reaktion für Doppelt Tippen:

- ▶ Keine Reaktion
- ▶ Eigene Funktion ausführen
- ▶ Alarm quittieren: für selektierte Alarme
- ▶ Alarmfunktion ausführen: für selektierte Alarme
- ▶ Hilfe zu Alarm ausführen: für selektierte Alarme
- ▶ Liste Stop/Weiter: unabhängig von ALarmen.

Doppeltes Tippen auf einen Listeneintrag führt immer dazu, dass dieser selektiert wird und die entsprechende Funktion ausgeführt wird. Doppeltes Tippen in einen Bereich außerhalb der Listeneinträge führt nur unabhängige Funktionen, aber keine alarmspezifischen Funktionen aus.

### **ERWEITERTER TREND**

Das Diagrammfenster im Bild vom Typ Erweiterter Trend unterstützt als Reaktion für Doppelt Tippen:

- ▶ Keine Reaktion
- ▶ Eigene Funktion ausführen
- ▶ Auf 100 % zoomen
- ▶ Rezoomen

### **LISTEN IN ANDEREN BILDERN**

Manche Listen in Bildern unterstützen als Reaktion für Doppelt Tippen:

- ▶ Keine Reaktion

- ▶ Eigene Funktion ausführen

### 4.1.3 Tippen bei Bildelementen

Als Reaktion auf Tippen stehen für Bildelemente zur Verfügung:

- ▶ Keine Reaktion
- ▶ Eigene Funktion ausführen
- ▶ Selektion

### 4.1.4 Drücken und Halten

#### **DRÜCKEN UND HALTEN BEI BILDERN**

Als Reaktionen auf Drücken und Halten stehen für Bilder zur Verfügung:

- ▶ Keine Reaktion
- ▶ Eigene Funktion ausführen
- ▶ Statusfenster anzeigen

#### **DRÜCKEN UND HALTEN BEI BILDELEMENTEN**

Als Reaktionen auf Drücken und Halten stehen für Bildelemente zur Verfügung:

- ▶ Keine Reaktion
- ▶ Eigene Funktion ausführen
- ▶ Kontextmenü aufschalten

## 5. Events auswerten

Events, die über die Programmierschnittstelle ausgewertet werden sollen, können für Bilder detailliert definiert werden. Die Auswertung über VSTA erfolgt auf Bildebene. Um die Auswertung von Events zu

projektieren:muss die Eigenschaft Auswertung in den Projekteigenschaften für Interaktion auf Windows 8 gestellt sein

1. navigieren Sie zur Gruppe Programmierschnittstelle
2. navigieren Sie zur Untergruppe Multi-Touch Events
3. wählen Sie aus Dropdownliste der Eigenschaft Rohdaten-Eventrouting die gewünschte Option:
  - Alle Events: alle Events werden ausgewertet
  - Deaktiviert: die Auswertung ist deaktiviert
  - Nur ausgewählte Events: nur die über die Checkboxen aktivierten Events werden ausgewertet

Folgende Events stehen zur Verfügung:

- ▶ PointerDown
- ▶ PointerEnter
- ▶ PointerLeave
- ▶ PointerUp
- ▶ PointerUpdate
- ▶ PointerWheel
- ▶ PointerHWheel
- ▶ PointerDeviceChange
- ▶ PointerDeviceInRange
- ▶ PointerDeviceOutOfRange
- ▶ NCPPointerDown
- ▶ NCPPointerUp
- ▶ NCPPointerUpdate
- ▶ PointerActivate
- ▶ PointerCaptureChanged

Details zu den Events finden Sie im Abschnitt Objectmodel oder in der Microsoft Hilfe zur MSDN ([http://msdn.microsoft.com/en-us/library/hh454903\(v=vs.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/hh454903(v=vs.85).aspx) ([http://msdn.microsoft.com/en-us/library/hh454903\(v=vs.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/hh454903(v=vs.85).aspx))).

## 6. VSTA Gestenerkennung

Die Eigenschaften zur VSTA Gestenerkennung ermöglichen es, die Flags der Interaktionskontexte getrennt zu aktivieren und deaktivieren. Die Eigenschaften für die VSTA Gestenerkennung finden Sie in den Eigenschaften für:

- ▶ Bilder: Gesten, die sich auf das Bild beziehen
- ▶ Dynamische Elemente: Gesten, die sich auf ein einzelnes Dynamisches Element beziehen

Die Eigenschaften stehen nur zur Verfügung, wenn die Eigenschaft `Auswertung` in den Projekteigenschaften für `Interaktion auf Windows 8` gestellt ist.

Die gewählte Konfiguration steht in der Runtime zur Verfügung und kann über VSTA bearbeitet werden.

Details zu den Events finden Sie im Abschnitt Objectmodel oder in der Microsoft Hilfe zur MSDN ([http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/hh448838\(v=vs.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/hh448838(v=vs.85).aspx) ([http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/hh448838\(v=vs.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/hh448838(v=vs.85).aspx))).

### BILDER

Die Eigenschaften für die VSTA Gestenerkennung für Bilder finden Sie in der Eigenschaftengruppe `VSTA Gestenauswertung des Bildes`. Sobald die Eigenschaft `Gestenerkennung` aktiv aktiviert wurde, stehen folgende Gesten zur Auswahl zur Verfügung:

- ▶ Manipulation
- ▶ Exact
- ▶ Translation X
- ▶ Translation Y
- ▶ Rails X
- ▶ Rails Y
- ▶ Translation Inertia

- ▶ Rotation
- ▶ Rotation Inertia
- ▶ Scaling
- ▶ Scaling Inertia
- ▶ Cross Slide
- ▶ Cross Slide Horizontal
- ▶ Cross Slide Select
- ▶ Cross Slide Speed Bump
- ▶ Cross Slide Rearrange
- ▶ Cross Slide Exact
- ▶ Tap
- ▶ Tap Double
- ▶ Secondary Tap
- ▶ Drag
- ▶ Hold
- ▶ Hold (Mouse)

## **DYNAMISCHE ELEMENTE**

Die Eigenschaften für die VSTA Gestenerkennung für Dynamische Elemente finden Sie in der Eigenschaftengruppe **VSTA Gestenauswertung des Elements**. Sobald die Eigenschaft **Gestenerkennung** aktiv aktiviert wurde, stehen folgende Gesten zur Auswahl zur Verfügung:

- ▶ Manipulation
- ▶ Exact
- ▶ Translation X
- ▶ Translation Y
- ▶ Rails X
- ▶ Rails Y
- ▶ Translation Inertia

- ▶ Rotation
- ▶ Rotation Inertia
- ▶ Scaling
- ▶ Scaling Inertia
- ▶ Cross Slide Cross Slide Horizontal
- ▶ Cross Slide Select
- ▶ Cross Slide Speed Bump
- ▶ Cross Slide Rearrange
- ▶ Cross Slide Exact
- ▶ Tap
- ▶ Tap Double
- ▶ Secondary Tap
- ▶ Drag
- ▶ Hold
- ▶ Hold (Mouse)

## 7. Beispielprojekt für Windows 7

Dieses Beispielprojekt für Multi-Touch unter Windows 7 ist für eine Auflösung von 1920x1080 konzipiert. Es enthält :

- ▶ Startseite
- ▶ Navigation
- ▶ Alarmzeile
- ▶ Bild vom Typ Login

## STARTSEITE

Die Startseite zeigt eine Übersicht der gesamten Produktionslinie. Es sind mehrere Maschinen-Icons gleichzeitig sichtbar, zu den anderen Maschinen kann mittels Geste gescrollt werden. Tap auf ein Icon wechselt zu der gewählten Maschine. Im Bild sind noch vorhanden:

- ▶ Alarmzeile an der Oberkante: Zeigt den letzten Alarm der gesamten Linie an. Die Alarmzeile können Sie herausziehen und bekommen dann die gesamte Alarmmeldeliste angezeigt.
- ▶ Login Button: Ermöglicht das Anmelden unterschiedlicher Benutzer.
- ▶ Exit Button: Beendet die Runtime und ist nur von Benutzern mit Administratorrechten bedienbar.

## NAVIGATION

Die Navigation bildet im unteren Bildbereich mit Icons die gesamte Produktionslinie einem horizontalen Scrollbereich ab. Zusätzlich ist ein Energy-Weltbild vorhanden. Dieses wird über den unten mittig positionierten Button angewählt. Die Anwahl einer Maschine erfolgt durch Tap auf ein sichtbares Icon. In diesem Projekt kann nur die Maschine **Füller** ausgewählt werden. Hält man das Maschinen-Icon **Füller** lange gedrückt, erscheint ein Glow-Effekt. Die Liste kann per Swipe-Geste gescrollt werden, ein Tap auf die scrollende Liste stoppt diese wieder.

Die Scrollgeschwindigkeit wird anhand der Beschleunigung der Drag-Bewegung unterschieden:

- ▶ langsam: folgt dem Finger
- ▶ schneller: eilt hinterher

Beim Aufschalten des Startbildes ist die Navigation auf das Icon **Füller** zentriert.

## ALARMZEILE

An der Oberkante des Bildschirms ist eine Alarmzeile positioniert. Diese zeigt den letzten Alarm der gesamten Linie an. Sie kann zur Alarmmeldeliste geöffnet werden.

Bedienung:

- ▶ Öffnen:
  - Ein Tap auf die Leiste öffnet die AML bis zur Hälfte des Bildschirmes.
  - Die AML kann auch per Geste auf eine individuell gewünschte Größe heruntergezogen werden.
- ▶ Schließen:

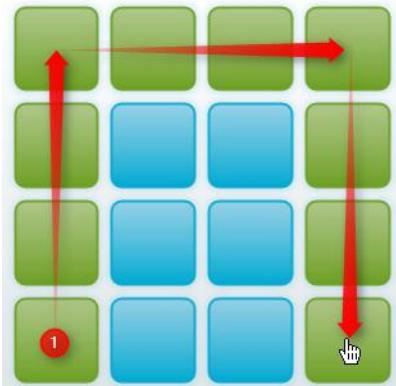


- Ein Tap außerhalb der Schablone schließt die geöffnete die AML.
- Die AML kann auch manuell wieder hinauf geschoben werden.

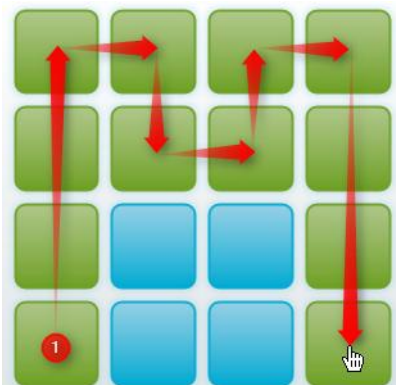
### LOGIN-BILD

Das Login-Bild bietet eine Gesten-basierte Anmeldung im Stil von Windows 8. Bevor eine Passworteingabe erfolgt, muss ein Benutzer mittels Tap ausgewählt werden. Anschließend kann mittels **HOVERING** die Passworteingabe des selektierten Benutzers starten. Zum Beispiel:

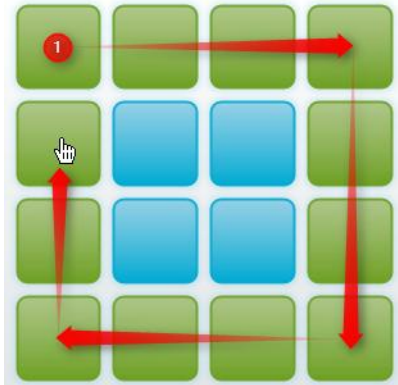
Administrator:



Wartung:



Operator:



Zusätzlich gibt es einen Logout Button, der bei Betätigung den derzeit angemeldeten Benutzer abmeldet und das Login-Bild öffnet. Das Login-Bild ist ein modaler Dialog, der den Hintergrund abdunkelt.

## 7.1 Maschinenbildschirm

Der Maschinenbildschirm bietet die Alarmzeile mit der gleichen Funktionalität wie auf der Startseite, gefiltert auf die Maschine.

Weiters gibt es das Workspace-Konzept mit frei positionierbaren Fenstern, die bei Nichtgebrauch in einem Dock abgelegt werden. Der Workspace erstreckt sich über mehrere Bildschirme, zu denen entweder mittels Swipe-Geste, Tab-Navigation oder per Navigationsbutton gewechselt werden kann. Im unteren Bereich gibt es noch einen Freischaltbereich für Zweihandbedienung und einen Home Button. Rechts oben befindet sich eine bedienbare Anzeige für den Workspace.

### DOCK

Icons können aus dem Dock auf den Workspace gezogen werden, wo diese dann als Faceplate in einer definierten Grundgröße erscheinen. Ist ein Faceplate auf dem Workspace platziert, wird dessen Icon deaktiviert dargestellt. Wird ein Faceplate geschlossen, wird dessen Icon wieder aktiviert dargestellt. Tap & Hold auf ein deaktiviertes Icon lokalisiert ein offenes Faceplate und springt zu dem von ihm benützten Workspace.

### WORKSPACE

Auf jedem der vier frei personalisierbaren Workspaces können beliebig viele Faceplates personenspezifisch positioniert und skaliert werden.

- ▶ Faceplate an den vertikalen Bildschirmrand ziehen: Nach einer Verzögerung von 2 Sekunden wird auf den nächsten Workspace gewechselt und das Faceplate kann frei positioniert werden.
- ▶ Faceplate an den vertikalen Bildschirmrand schießen (Swipe-Geste): Das Faceplate wird auf den nächsten Workspace befördert, der aktuelle Workspace bleibt geöffnet.
- ▶ Faceplate schließen/entfernen: Faceplate auf das Dock ziehen oder durch eine Swipe-Geste nach unten.  
Optional kann jedes Faceplate mittels des rechts oben befindlichen **x** Buttons geschlossen werden.

Die aufgeschalteten Faceplates, deren Position, Größe etc. werden im Benutzerprofil gespeichert. Ein Faceplate kann per Zoom/Pinch-Geste vergrößert bzw. verkleinert werden. Jedes Faceplate kann auch verschoben werden. Ein selektiertes Faceplate tritt mittels Z-Order-Manipulation in den Vordergrund, bleibt aber immer hinter der Alarmzeile. Beim nächsten Login werden die Positions- und Größendaten der einzelnen Faceplates ausgelesen und dementsprechend positioniert.

## ZWEIHANDBEDIENUNG

In der linken unteren Ecke gibt es einen Aktivierungsbereich für die Zweihandbedienung. Wird ein verriegeltes Element betätigt, wird der Aktivierungsbereich blinkend dargestellt und ein verriegeltes Element kann darüber entriegelt werden.

Möglichkeiten der Zweihandbedienung:

- ▶ Button: z. B. Home
- ▶ Sollwerteingabe: Keyboard wird aufgeschaltet und Sollwert kann eingegeben werden,
- ▶ Tipp-Betrieb

Eine Berücksichtigung der Aktivierungsreihenfolge (Freischaltung vor Aktion) ist im Demoprojekt projektiert. Beim Tipp-Betrieb (Faceplate Operation) wird ständig die aktive Freischaltung überprüft.

## KREISMENÜ

Zur schnelleren Navigation zwischen den Workspaces wurde ein Kreismenü implementiert. Dieses wird bei Tap&Hold auf eine beliebige Stelle des Workspace aktiviert und erscheint rund um den Finger. Die Auswahl des Workspaces erfolgt durch Draggen des Finger in einen der Bereiche, die Umschaltung erfolgt beim Loslassen. Die Aktion kann durch Draggen außerhalb bzw. innerhalb des Menübereichs abgebrochen werden.

## HOME BUTTON

In der rechten unteren Ecke befindet sich ein Home Button. Über diesen kann zum Startbildschirm gewechselt werden. Der Home Button ist nur per Zweihandbedienung aktivierbar.

## 7.2 VSTA Code

### KLASSENBSCHREIBUNG

#### MULTITOUCHMANAGEMENT

Komplettes Handling der gesamten Multi-Touch-Anwendung. Hier werden beim Erzeugen der `MultitouchManagement`-Klasse die Klassen `LoginWindow`, `NaviationsWindow` und `WindowManagement` instanziiert.

#### LOGINWINDOW

In dieser Klasse stehen die wesentlichen Bestandteile der Benutzeranmeldung und Passwortmustererkennung.

#### NAVIGATIONWINDOW

Behandelt das Faceplate-Positionierungsbild "Icon" und managt den gesamten Öffnungsprozesses der jeweilig aufzuschaltenden Faceplates.

#### WINDOWMANAGEMENT

Ist für die Abarbeitung aller Touchevents aller Faceplates zuständig (verschieben, skalieren usw.). Zusätzlich kümmert sich diese Klasse um die Sicherung und das Lesen aller während der Laufzeit benötigten Faceplate-Informationen.

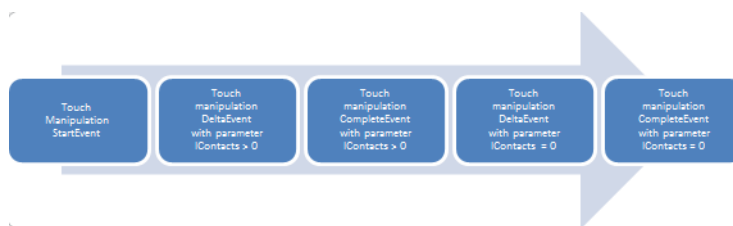
#### WINDOWPROPERTIES

Für jedes Faceplate wird eine eigene Instanz instanziiert, die alle nötigen Daten des Faceplates bereitstellt. Alle Instanzen werden im Sinne der Datenerhaltung beim Beenden der Runtime in eine XML Datei ausgelagert und liefert somit beim Runtimestart die letzten gültigen Einstellungen der Faceplates.

## 7.3 Grundsätzliches zu Multi-Touch mit Windows 7

### EVENTS

Wenn man die Projekteigenschaft `Multi-Touch` aktiv aktiviert, bekommt man in der Runtime bei entsprechender Eventhandler Deklaration die Events für `TouchManipulationStartEvent`, `TouchManipulationDeltaEvent` und `TouchManipulationCompleteEvent`. Mittels der Methode `SetupTouchInertia` können die Trägheitsparameter bildspezifisch definiert werden. Die folgende Darstellung zeigt einen schematischen Ablauf der gefeuerten Events:



Grundsätzlich wird zuerst ein `TouchManipulationStartEvent` gefeuert. Solange man nun die Geste ausführt, werden `TouchManipulationDeltaEvents` und bei Ende der Touchgeste ein abschließendes `TouchManipulationCompleteEvent` gefeuert. Der übergebene Parameter `lContacts` gibt die Anzahl der aktuell am Bildschirm vorhandenen Finger wider.

Nach Abschluss der Touchgeste werden aufgrund der in der Methode `SetupTouchInertia` übergebenen Werte durch den Inertiaprozessor die Trägheitswerte berechnet und wiederum durch `TouchManipulationDeltaEvents` und die durch den Inertiaprozessor berechneten Trägheitswerte mit einem einmaligen `TouchManipulationCompleteEvent` abgeschlossen.

Da sich während der vom Inertiaprozessor berechneten Trägheitswerte keine Finger auf dem Bildschirm befinden, weist der übergebene `lContacts` Parameter den Wert 0 auf. Die Anzahl der vom Inertiaprozessor benötigten `TouchManipulationDeltaEvents` ist von den von der Methode `SetupTouchInertia` übergebenen Parametern abhängig. Je nach Trägheit benötigt der Inertiaprozessor mehr oder weniger Events um die Geste abzuschließen.

Wird während der Feuerung der berechneten Inertiaevents eine weitere Geste gestartet, kommen keine weiteren `TouchManipulationDeltaEvents` der alten Geste. Nach einen abschließenden `TouchManipulationCompleteEvents` werden sofort wieder die Events für die neue Geste mittels einem `TouchManipulationStartEvents` gestartet.

Zusätzlich werden aber auch die Events `TouchEvent`, `ElementMouseOver`, `ElementLeftButtonDown` und `ElementLeftButtonUp` bei einer Geste gefeuert.

## NATIVES MULTI-TOUCH IM WELTBILD

Um Zoomen und Scrollen mit VBA/VSTA Events zu realisieren, darf die Bild-Eigenschaft `Multi-Touch` für Zoomen und Scrollen nicht aktiv sein. Aktiviert man diese Eigenschaft, kümmert sich zenon um die Abhandlung der Zoom- und Scroll-Gesten im projektierten Weltbild. Mehr dazu siehe Abschnitt: Navigation mit Multi-Touch im Weltbild (auf Seite 25).

## 7.4 FAQs

Oft gestellt Fragen und praktische Antworten.

**Hinweis:** Die Eigenschaften `Name` für Objektliste und `Hilfe-Kapitel` können in zenon als frei definierbare Eigenschaften verwendet werden.

### WIE FÜGE ICH EIN NEUES FACEPLATE EIN?

Das Beispielprojekt besteht aus 13 aufschaltbaren Faceplates, welche als Icons im Navigationsbild `Navigation_Bottom` dargestellt sind. Um einen Zusammenhang zwischen den einzelnen Icons und den aufzuschaltenden Faceplates zu generieren, muss die Namenskonvention eingehalten werden. Die Namen der jeweiligen Icons müssen exakt gleich mit den Namen der dazugehörigen Bilder sowie auch deren Schablonen übereinstimmen. Eine Verbindung zwischen den Bildern kann nur hergestellt werden, wenn diese Ist diese Kette (Icon - Schablone - Bild) eingehalten wird.

Um die jeweiligen Bilder aufschalten zu können, muss natürlich auch eine Bildumschaltfunktion projektiert werden. Diese wird mit dem Präfix "`scr`" und dem Namen des Faceplates benannt. Wird diese Namenskonvention eingehalten, dann wird das gesamte Handling anschließend vom Multi-Touch Management übernommen.

### WIE ERZEUGE ICH FEEDBACK, WENN DER GEDRÜCKTE BUTTON BZW. DAS WERTANZEIGE-ELEMENT ZWEIHANDBEDIENUNG ERFORDERT?

Um die Zweihandbedienung zu gewährleisten, müssen beide Druckpunkte jeweils auf einem eigenen Bild mit einer eigenen Schablone bereitgestellt werden. Im Beispielprojekt heißt dieses Bild `Enabler`.

Beim Projektieren muss bei zweihandbedienbaren Elementen das Interlocking mit der `enableArea` verknüpft werden. Durch diese Projektierung erfolgt automatisch ein Feedback, sobald der `Enabler` (Zweihandbedienung) nicht gedrückt ist. Dieses Element ist erst bedienbar, wenn der `Enabler` gedrückt ist.

## WIE ERZEUGE ICH EINEN TIPPBETRIEB-BUTTON?

Um einen Button mit einer Tippbetriebfunktionalität zu erzeugen:

- ▶ stellen Sie sicher, dass der Name dieses Buttons den Teilnamen "HOLD" beinhaltet
- ▶ navigieren Sie in den Elementeigenschaften zum Knoten `Runtime`
- ▶ geben Sie in die Eigenschaft `Name` für `Objektliste` einen Bezug nach folgendem Muster ein: `Variablenname|Wertänderung`  
(Ein Beispiel finden Sie im Bild `Faceplate_Operation` beim Button `^^^`.)

## WIE ERZEUGE ICH EINEN BUTTON FÜR DAS WECHSELN DES WORKSPACE?

Dazu können Sie das vorgefertigte Symbol `tab` benutzen. Die Variable `demoCurrentWorkspace` bildet im gesamten Projekt den Wert des aktuell aktiven Workspace ab. Folgende Einstellungen manipulieren die Variable und richten alle geöffneten Bilder neu aus:

Gruppe `tab_inactive:D`

die Eigenschaft `Hilfe-Kapitel` in der muss den Eintrag `WorkspaceSwitch` enthalten.

die Eigenschaft `Name` für `Objektliste` muss einen Eintrag nach folgendem Muster enthalten: `demoCurrentWorkspace|PAGE` (zum Beispiel: `demoCurrentWorkspace|3`)

## WIE ERZEUGE ICH EINEN NEUEN BENUTZER?

Im Bild `Login` muss für die Anmeldung eines Benutzers ein benutzerspezifisches Muster auf die 16 möglichen Quadrate gezeichnet werden. Sobald man das erste Rechteck berührt, wird die Passwortheingabe gestartet. Sie wird beendet, sobald der Finger den Bildschirm wieder verlässt. Sofort nach Eingabe des Musters `Patterns` wird das Passwortes verifiziert. Bei positiver Bestätigung erfolgt automatisch die Anmeldung.

Im Hintergrund wird während der Eingabe des Passwortmusters ein typographisches Passwort erstellt, das über eine Funktion mit den projektierten Projektbenutzer verglichen werden kann. Das erste Rechteck wird als 'A', das zweite Rechteck als 'B' usw. interpretiert und durch reihenabhängiges Hoovering der Rechtecke zu einem zusammenhängenden Passwortes zusammengesetzt.

Um einen neuen Benutzer hinzuzufügen:

- ▶ legen Sie in der Benutzerverwaltung einen neuen Benutzer an
- ▶ erstellen Sie ein personen bezogenes Passwortes

- ▶ sorgen Sie dafür, dass der Benutzer im Bild Login auswählbar ist und projektieren Sie die selben Eigenschaften wie für die bereits projizierten Buttons der Benutzerauswahl

### **WIE SCHALTE ICH DAS KREISMENÜ AUF?**

Das Kreismenü wird aufgeschaltet:

- ▶ an einem Finger, der sich auf dem Workspace befindet und
- ▶ sich länger als 800 ms nicht bewegt

Im darauffolgenden um den Finger positionierten Kreismenü hat man die Möglichkeit, durch einfaches Draggen des Fingers zwischen den Workspaces auf den gewünschten Workspace zu wechseln.

### **WIE FILTERE ICH DIE FREI HERUNTERZIEHBARE AML ?**

Die AML bleibt immer aufgeschaltet und die maschinenbezogene Filterung wird durch die einfach aufzurufende Filtermöglichkeiten der Bildumschaltfunktion auf das Bild **AML** und **AML-collapsed** durchgeführt.

### **WIE SCHALTE ICH EINE MASCHINE AUF?**

Maschinen werden durch eine fixe Reihenfolge von Abläufen wie Anpassungen der Filter, Bildumschaltfunktionen, Aufschaltung des maschinenbezogenen Navigationsbereichs, Positionierung der maschinenabhängigen Faceplates usw. dargestellt. In diesem Beispielprojekt wird die Abfolge der aufzurufenden Funktionen in einem zenon Skript projiziert, das beim Auslösen des Maschinen-Icons im Startbild aufgerufen wird.

### **WO WERDEN DIE INFORMATIONEN DER FACEPLATES GESPEICHERT?**

Größe, Position, Workspace, Sichtbarkeit und Skalierungsfaktor werden in eine Konfigurationsdatei geschrieben. Diese befindet sich in einem Unterordner des Ordners  
%HOMEPATH%\AppData\Local\Ing.\_Punzenberger\_COPA-DA\.



## 8. Navigation mit Multi-Touch im Weltbild

Multi-Touch-Gesten für Zoomen und Scrollen eignen sich auf Touchpanels auch zur Navigation im Weltbild. Dazu ist kein Bild vom Typ `Weltbild-Übersicht` nötig. Die Navigation kann realisiert werden mit:

- ▶ `Windows 7 Touch-Gesten` (auf Seite 25)
- ▶ `Windows 8 Touch-Gesten` (auf Seite 27)

### 8.1 Navigation unter Windows 7

Um Multi-Touch-Gesten unter Windows 7 zur Navigation im Weltbild verwenden zu können, müssen diese:

- ▶ entweder über die Eigenschaft `Multi-Touch für Zoomen und Scrollen` aktiviert
- ▶ oder über VBA/VSTA implementiert werden

#### **ZOOMEN UND SCROLLEN ÜBER EIGENSCHAFT MULTI-TOUCH FÜR ZOOMEN UND SCROLLEN**

Um Multi-Touch ohne VBA/VSTA zu verwenden:

1. aktivieren Sie in den Projekteigenschaften im Knoten `Interaktion` für die Eigenschaft `Auswertung Windows 7 oder Windows 8 Multi-Touch aktiv`
2. deaktivieren Sie bei den Eigenschaften des Bildes im Knoten `Größe` die Eigenschaft `Größe aus Schablone`
3. aktivieren Sie bei den Eigenschaften des Bildes im Knoten `Interaktion` die Eigenschaft `Multi-Touch für Zoomen und Scrollen`

Damit kann im Bild bei Touchbedienung mit Multi-Touch-Gesten gescrollt und gezoomt werden. VBA/VSTA Events für Zoomen und Scrollen werden damit deaktiviert.

## ZOOMEN UND SCROLLEN ÜBER VBA/VSTA

Um Zoomen und Scrollen mit VBA/VSTA Events zu realisieren darf die Eigenschaft `Multi-Touch` für Zoomen und Scrollen nicht aktiv sein.

Im `DynPicture` stehen zur Verfügung:

### ► Property

`int ZoomLevel`: Gibt den aktuelle Zoomlevel im Weltbild an (gültiger Wert nur in der Runtime und für ein Weltbild).

### ► Methode

`SetZoomAndPos(float ZoomX, float ZoomY, int ZoomLevel, int CursorX, int CursorY, int PosX, int PosY, int PosMode)`:

`ZoomX` -> Neuer Zoomfaktor X-Richtung, wenn nicht benutzt, auf 0 setzen

`ZoomY` -> Neuer Zoomfaktor Y-Richtung, wenn nicht benutzt, auf 0 setzen

`ZoomLevel` -> Zoom Level, wenn nicht benutzt, auf -1 setzen

`CursorX` -> Cursorposition X

`CursorY` -> Cursorposition Y

`PosX` -> Neue Position X (siehe PosMode)

`PosY` -> Neue Position Y (siehe PosMode)

`PosMode` -> Koordinaten in Pos

-1 = PosX, PosY werden ignoriert

0 = Mittelpunkt , Original Koordinaten

1 = Mittelpunkt , gezoomte Koordinaten

2 = links oben , Original Koordinaten

3 = links oben , gezoomte Koordinaten

4 = Gezoomte Koordinaten des Cursors von links oben

Die Position des Fensters wird so verändert, dass nach dem Zoomvorgang der Mauszeiger noch immer über der selben Stelle des Bildes liegt

**Achtung:** `ZoomX`, `ZoomY` und `ZoomLevel` können nie gleichzeitig verwendet werden. Entweder wird ein `ZoomLevel` angegeben oder Zoomfaktoren für X-Achse und Y-Achse.

## 8.2 Navigation unter Windows 8

Um mit Multi-Touch unter Windows 8 in einem Weltbild zu navigieren:

1. deaktivieren Sie für das Bild in der Gruppe Größe die Eigenschaft Größe aus Schablone
2. navigieren Sie in den Bildeigenschaften zur Gruppe Interaktion
3. konfigurieren Sie die Eigenschaften Zoomen und Verschieben

Für die Geste Verschieben können Sie die Richtung - horizontal, vertikal oder beide - definieren. Benutzen Sie dazu die Eigenschaften Horizontal verschieben und Vertikal verschieben.