



zenon
by COPA-DATA

zenon Handbuch Multi-Touch

v.8.20



© 2020 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

1	Willkommen bei der COPA-DATA Hilfe	4
2	Multi-Touch	4
3	Gesten	6
4	Interaktion konfigurieren.....	9
4.1	Reaktionen.....	10
4.1.1	Manipulation.....	11
4.1.2	Doppelt Tippen.....	13
4.1.3	Tippen.....	15
4.1.4	Drücken und Halten	15
5	Feedback beim Scrollen abschalten	16
6	Events auswerten	16
7	VSTA Gestenerkennung.....	17
8	Beispielprojekt für Windows 7.....	19
8.1	Maschinenbildschirm.....	22
8.2	VSTA Code.....	23
8.3	Grundsätzliches zu Multi-Touch mit Windows 7	24
8.4	FAQs.....	25
9	Navigation mit Multi-Touch im Weltbild.....	28
9.1	Navigation unter Windows 7.....	29
9.2	Navigation unter Windows 8.....	30

1 Willkommen bei der COPA-DATA Hilfe

ZENON VIDEO-TUTORIALS

Praktische Beispiele für die Projektierung mit zenon finden Sie in unserem YouTube-Kanal (https://www.copadata.com/tutorial_menu). Die Tutorials sind nach Themen gruppiert und geben einen ersten Einblick in die Arbeit mit den unterschiedlichen zenon Modulen. Alle Tutorials stehen in englischer Sprache zur Verfügung.

ALLGEMEINE HILFE

Falls Sie in diesem Hilfekapitel Informationen vermissen oder Wünsche für Ergänzungen haben, wenden Sie sich per E-Mail an documentation@copadata.com.

PROJEKTUNTERSTÜTZUNG

Unterstützung bei Fragen zu konkreten eigenen Projekten erhalten Sie vom Customer Service, den Sie per E-Mail an support@copadata.com erreichen.

LIZENZEN UND MODULE

Sollten Sie feststellen, dass Sie weitere Module oder Lizenzen benötigen, sind unsere Mitarbeiter unter 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 19) erhalten Sie bei Ihrem zenon Berater.

Achtung

Zweihandbedienung in Multi-Touch kann über zwei Buttons realisiert werden:
Eine Button löst die Sperre, der andere führt die Aktion aus.
Dafür müssen:

- ▶ beide Druckpunkte jeweils in einem eigenen Bild projiziert werden
- ▶ beide Bilder jeweils auf einer eigenen Schablone basieren

VORAUSSETZUNGEN

Für Multi-Touch wird empfohlen:

- ▶ Aktivierung von *DirectX Hardware* für die zenon Eigenschaft **Grafische Ausprägung/Grafikqualität**. Beachten Sie dabei die empfohlenen Mindestvoraussetzungen aus dem Kapitel Systemvoraussetzungen bei Verwendung von DirectX.

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 ab 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 Bildschirm 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 mit 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 basierten Gesten zur Verfügung. Wieviele Eingabepunkte Ihr Touch-System zur Verfügung stellt, sehen Sie in den **Systemeigenschaften** im Bereich **System**.

WINDOWS 7 GESTEN

Auswahl von in zenon oft verwendeter Gesten:

Geste	Beschreibung	Windows-Standard
Auswahl	Berührung eines Objekts, gefolgt von	Ziehen mit der Maus

Geste	Beschreibung	Windows-Standard
	einer Bewegung des Fingers in eine Richtung.	oder Auswahl.
Drücken und Tippen	Auf das Ziel drücken und mit einem zweiten Finger tippen.	Rechtsklick.
Tippen und halten	Drücken, auf die Ringanimation warten, loslassen.	Rechtsklick.
Stiftbewegungen	Schnelle Zugbewegung in eine Richtung.	Nach oben, unten, vorwärts oder rückwärts verschieben.
Tippen/Doppeltippen	Mit einem Finger tippen oder schnell doppelt tippen.	Klicken/Doppelklicken.
Träges Verschieben	Ein oder zwei Finger nach oben oder unten bewegen.	Bildlauf.
Zoomen	Zwei Finger voneinander weg oder aufeinander zu bewegen.	Zoom (Steuerung-Taste + Mausrad).
Zweifingertippen	Mit zwei Fingern gleichzeitig tippen. Das Ziel befindet sich zwischen den Fingern.	Keiner.

WINDOWS 8 GESTEN

Auswahl von in zenon oft verwendeter Gesten:

Geste	Beschreibung	Windows-Standard
Drücken und Tippen	Auf das Ziel drücken und mit einem zweiten Finger tippen.	Rechtsklick.
Tippen und halten	Drücken, auf die Ringanimation warten, loslassen.	Rechtsklick.
Tippen/Doppeltippen	Mit einem Finger tippen oder schnell doppelt tippen.	Klicken/Doppelklicken
Streichen	Einen Finger schnell in die Richtung, bewegen, in die sich der Bildschirm bewegen soll. Dient zum schnellen Bildlauf in Menüs oder Seiten oder zum seitlichen Bewegen	Scrollen.

Geste	Beschreibung	Windows-Standard
	in Hubs.	
Verschiebung	Seite mit einem oder zwei Fingern berühren und durch Ziehen verschieben.	Bildlauf.
Ziehen	Einen Finger auf dem Objekt platzieren und mit dem Finger ziehen.	Zum Wechseln zwischen Bildschirmen oder Menüs. Objekte auswählen und bewegen.
Zoom	Zwei Finger voneinander weg oder aufeinander zu bewegen.	Zoom (Steuerung-Taste + Mausrad).

VERHALTEN VON ZENON BEI 2-FINGER-GESTEN (WINDOWS 8)

Wird der Bildschirm unter Windows 8 mit zwei Fingern berührt, hängt die Aktion von den berührten Elementen ab.

Verhalten bei Halten von Button:

- ▶ Erster Finger berührt und hält Button mit verknüpfter Funktion:
 - ▶ Der Button wird gedrückt.
- ▶ Zweiter Finger berührt Bildschirm außerhalb des Buttons:
 - ▶ Aktion des Buttons wird abgebrochen, Button wird als nicht-gedrückt angezeigt.
Achtung: Gilt nicht für ETM. Hier kann das Drücken nicht abgebrochen werden.
 - ▶ Bereits begonnene Multi-Touch Aktionen werden abgebrochen.
 - ▶ Neue Multi-Touch Aktion wird gesucht (z.B. zoomen).

Verhalten bei zweiter Finger auf Button:

- ▶ Erster Finger hält leere Stelle im Bild:
 - ▶ Keine Aktion.
- ▶ Zweiter Finger berührt und hält Button:
 - ▶ Für den Button wird keine Aktion ausgelöst. Er verhält sich, als wäre der zweite Finger ebenfalls auf einer leeren Stelle im Bild. Multi-Touch Aktionen für das Bild sind möglich.

4 Interaktion konfigurieren

Mit Windows 8 Gesten kann die 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** das aktuelle Betriebssystem [*Windows 8*] gewählt werden. In der Runtime muss zenon auf einem Windows 8 Rechner laufen.

KONFIGURATION

Interaktionen können konfiguriert werden für:

- ▶ Bilder
- ▶ Dynamische Bildelemente
- ▶ Diverse Elemente wie Listen

Welche Gesten mit welchen Aktionen belegt werden können, hängt ab vom Bild oder 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.

Um Interaktionen für diverse Elemente wie Listen zu konfigurieren:

1. Setzen sie den Fokus auf die gewünschte Liste.
2. Navigieren Sie in den Eigenschaften zum Knoten **Runtime**.
3. Wählen Sie in den Untergruppen die gewünschten Eigenschaften.

 **Info**

Schablonen können auch per Maus verschoben werden, wenn das Bild kein Weltbild ist. Dazu muss die Eigenschaft **Schablone per Maus verschieben** aktiviert werden. In der Runtime bewegt ein linker Mausklick in einen freien Bereich des Bildes und anschließendes Bewegen der Maus mit gedrückter Maustaste das gesamte Bild.

4.1 Reaktionen

Reaktionen auf Gesten können für Bilder und Bildelemente und diverse Elemente wie Listen 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 wie Listen stehen vom Bildtyp abhängig in der Gruppe **Runtime** zur Verfügung:
 - ▶ **Tippen**
 - ▶ **Doppelt Tippen**
 - ▶ **Manipulation**

Mit Reaktion wird festgelegt, was passieren soll, wenn in der Runtime auf dem Bild oder Bildelement die jeweilige Geste erkannt wird.

- ▶ **Reaktion:** Auswahl der gewünschten Reaktion aus Dropdownliste. Welche Reaktionen zur Verfügung stehen, hängt ab von Bildtyp/Element.
- ▶ **Funktion:** Auswahl einer in zenon projektierte 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 wie Listen können mit Touch-Gesten manipuliert werden. Die gewünschte Reaktion auf eine Geste legen Sie im Editor in der Gruppe **Manipulation** fest für:

- ▶ **Verschieben** (nur Diagrammfenster in **Erweiterter Trend**)
- ▶ **Horizontal Verschieben**
- ▶ **Vertikal Verschieben**
- ▶ **Zoomen**

Ob Bilder oder Bildelemente manipuliert werden, hängt ab von der Einstellung der Konfiguration der Größe:

- ▶ Eigenschaft **Bildgröße von Schablone übernehmen** *aktiv*: Das Bild wird manipuliert (verschoben, gezoomt).
- ▶ **Weltbild**: Das jeweils aktive Element im Bild wird manipuliert, sofern das Element dies unterstützt.
Definition Weltbild: Eigenschaft **Bildgröße von Schablone übernehmen** ist *inaktiv* und Bild ist größer als Schablone.

ETM KURVENLISTE

Unter **Manipulation** stehen in der ETM Kurvenliste zur Verfügung:

- ▶ *Keine Reaktion*
- ▶ *Horizontal verschieben*
- ▶ *Vertikal verschieben*

ZOOMEN

Ein Bild kann nur innerhalb der Grenzen gezoomt werden, die für folgende Eigenschaften gesetzt wurden:

- ▶ **Breite (Maximum) [Pixel]**
- ▶ **Höhe (Maximum) [Pixel]**
- ▶ **Breite(Minimum) [Pixel]**
- ▶ **Höhe(Minimum) [Pixel]**

Wird beim Zoomen in der Runtime eine Grenze erreicht, dann wird versucht, das Zoomen in die die freien Richtungen fortzuführen. Das Seitenverhältnis wird dabei berücksichtigt.

Bilder vom Typ *Faceplate* können nicht gezoomt werden.

ZOOMEN IM ETM

Im Modul **Erweiterter Trend** kann zusätzlich zum Fenster auch die Kurvengrafik mit einer Zwei-Finger-Geste gezoomt werden.

Das bedeutet für das Zoomen im ETM:

- ▶ Grafik zoomen: Beide Finger müssen sich auf der Grafik befinden.
- ▶ Bild zoomen: Beide Finger müssen sich im Bild befinden. Kein Finger darf sich auf der Grafik befinden.
- ▶ Befinden sich zwei Finger auf der Grafik und zwei im Bild, werden Grafik und Bild gezoomt.
- ▶ Befindet sich ein Finger im Bild und ein Finger auf der Grafik, wird das Bild bei entsprechender Konfiguration bewegt.
- ▶ Wird bei einer Aktion ein Button gedrückt, kann diese Aktion nicht mehr abgebrochen werden.

FACEPLATES

Bei Faceplates haben sowohl das Bild vom Typ *Faceplate* als auch jeder Bild-Container eigene Gesten für die Manipulation. Gesten wirken auf die Bild-Container, wenn das Bild vom Typ *Faceplate* kein Weltbild ist.

Gestenwirkung im Detail:

		SUBPICTURE								
		NO WORLD VIEW				WORLD VIEW				
		NO REACTION	MOVE HOR	MOVE VER	ZOOM	NO REACTION	MOVE HOR	MOVE VER	ZOOM	
FACEPLATE	WORLD VIEW	NO REACTION	MOVE FACEPLATE FRAME				MOVE/ZOOM SUBPICTURE CONTENT			
		MOVE HOR								
		MOVE VER								
		ZOOM	NOT POSSIBLE							
	NO WORLD VIEW	NO REACTION	MOVE FACEPLATE CONTENT				MOVE/ZOOM SUBPICTURE CONTENT			
		MOVE HOR								
		MOVE VER								
		ZOOM	NOT POSSIBLE							

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*

 **Info**

Die zur Verfügung stehenden Reaktionen hängen ab von Bildtyp bzw. Bildelement.

DOPPELT TIPPEN AUF ELEMENTE IN BILDERN

AML

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

- ▶ *Keine Reaktion*
- ▶ *Eigene Funktion ausführen*
- ▶ *Alarm quittieren*: für ausgewählte Alarmer
- ▶ *Alarmfunktion ausführen*: für ausgewählte Alarmer
- ▶ *Hilfe zu Alarm ausführen*: für ausgewählte Alarmer
- ▶ *Liste Stop/Weiter*: unabhängig von Alarmen.

Doppeltes Tippen auf einen Listeneintrag führt immer dazu, dass dieser ausgewählt 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*
- ▶ *Schritt zurück*

Die Kurvenliste im Bild vom Typ *Erweiterter Trend* unterstützt als **Reaktion** für **Doppelt Tippen**:

- ▶ *Keine Reaktion*
- ▶ *Editieren*

LISTEN IN ANDEREN BILDERN

Manche Listen in Bildern unterstützen als **Reaktion** für **Doppelt Tippen**:

- ▶ *Keine Reaktion*
- ▶ *Eigene Funktion ausführen*

4.1.3 Tippen

BILDELEMENTE

Als **Reaktion** auf **Tippen** stehen für Bildelemente zur Verfügung:

- ▶ *Keine Reaktion*
- ▶ *Eigene Funktion ausführen*
- ▶ *Auswahl*

DIVERSE ELEMENTE WIE LISTEN

Als **Reaktion** auf **Tippen** stehen für diverse Elemente wie Listen zur Verfügung:

- ▶ *keine Reaktion*
- ▶ *Auswahl*

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*



Info

Die zur Verfügung stehenden Reaktionen hängen ab von Bildtyp bzw. Bildelement.

DRÜCKEN UND HALTEN BEI BILDELEMENTEN

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

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

5 Feedback beim Scrollen abschalten

Wird beim Scrollen das Ende des Bereichs erreicht, gibt Windows standardmäßig ein optisches Feedback durch Bewegen des Elements.

Für die zenon Runtime bedeutet das: Wird in einem Kontrollelement gescrolled, dann bewegt das Windows-Feedback das komplette Runtime-Fenster. Ein Benutzer kann damit in einer Zwei-Finger-Aktion die Runtime verlassen und zum Desktop wechseln, auch wenn das nicht erwünscht ist.

Lösung: Dieses Verhalten von Windows kann abgeschaltet werden. Es wird dazu mindestens Windows Version 8.1 benötigt.

FEEDBACK ABSCHALTEN

Um das optische Feedback abzuschalten:

1. Öffnen Sie die Windows **Registry**.
2. Navigieren Sie zum Schlüssel **HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Wisp/Touch/**.
3. Setzen Sie den Wert für den Eintrag **Bouncing** auf *0*.

Hinweis: Damit wird das Feedback von Windows zur Gänze abgeschaltet und funktioniert auch in anderen Anwendungen nicht mehr.

6 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 Checkboxes aktivierten Events werden ausgewertet

Folgende Events stehen zur Verfügung:

- ▶ **PointerDown**
- ▶ **PointerEnter**
- ▶ **PointerLeave**
- ▶ **PointerUp**
- ▶ **PointerUpdate**
- ▶ **PointerWheel**
- ▶ **PointerHWheel**
- ▶ **PointerDeviceChange**
- ▶ **PointerDeviceInRange**
- ▶ **PointerDeviceOutOfRange**
- ▶ **NCTPointerDown**
- ▶ **NCTPointerUp**
- ▶ **NCTPointerUpdate**
- ▶ **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))).

7 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**

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**

8 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 Auswahl 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.

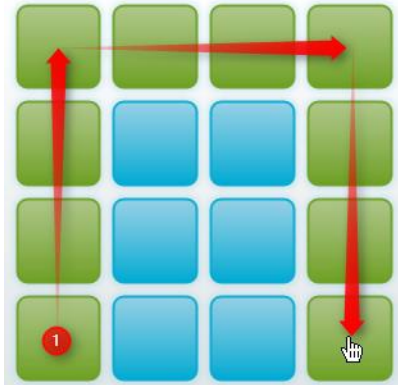
Bedienung:

- ▶ 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 herunter gezogen werden.
- ▶ Schließen:
 - ▶ Ein Tap außerhalb der Schablone schließt die geöffnete die AML.
 - ▶ Die AML kann auch manuell wieder hinauf geschoben werden.

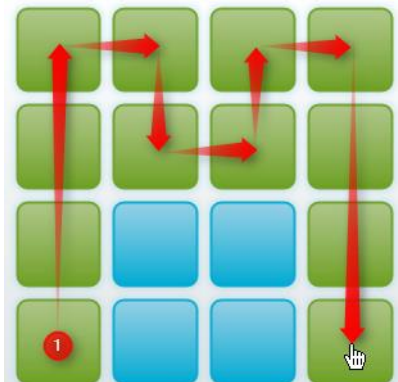
LOGIN-BILD

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 **Hoovering** die Passworteingabe des ausgewählten Benutzers starten. Zum Beispiel:

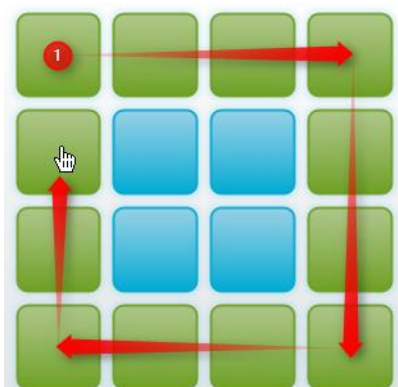
Administrator:



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.

8.1 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 oder verkleinert werden. Jedes Faceplate kann auch verschoben werden. Ein ausgewähltes 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. Diese 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 oder 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.

8.2 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 Öffnungsprozess 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.

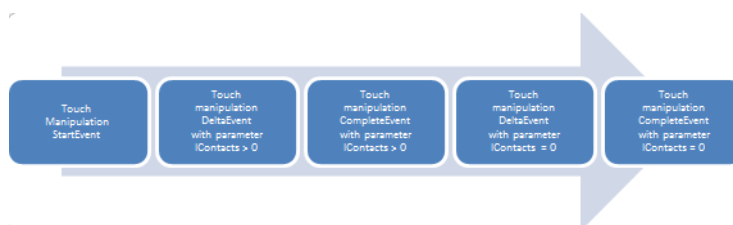
WINDOWPROPERTIES

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.

8.3 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 **IContacts** gibt die Anzahl der aktuell am Bildschirm vorhandenen Finger wieder.

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 Interiaprozessor berechneten Trägheitswerte keine Finger auf dem Bildschirm befinden, weist der übergebene `IContacts` 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 Interiaprozessor mehr oder weniger Events um die Geste abzuschließen.

Wird während der Feuerung der berechneten `Interiaevents` 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 projizierten Weltbild. Mehr dazu siehe Abschnitt: Navigation mit Multi-Touch im Weltbild (auf Seite 28).

8.4 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 projiziert 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 ODER DAS WERTANZEIGE-ELEMENT ZWEIHANDBEDIENUNG ERFORDERT?

Um die Zweihandbedienung zu gewährleisten, müssen beide Druckpunkte jeweils in 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 Passworteingabe gestartet. Sie wird beendet, sobald der Finger den Bildschirm wieder verlässt. Sofort nach Eingabe des Musters Patterns wird das Passworts 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 Hovering 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 dieselben 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 daraufhin um den Finger positionierten Kreismenü hat man die Möglichkeit, durch einfaches Dragen 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 einen 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\`.

9 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 29)
- ▶ Windows 8 Touch-Gesten (auf Seite 30)

REGELN

- ▶ Verschieben: Wenn ein Bild in einem Container kein Weltbild ist, übernimmt es die Einstellungen vom Faceplate-Bild.

WELTBILD BEWEGEN ODER WELTBILD IN CONTAINER EINES FACEPLATES

- ▶ Bild ist größer als Schablone: Inhalt des Bildes wird bewegt.
- ▶ Bild gleich groß wie oder kleiner als Schablone: Keine Reaktion.

WELTBILD IN FACEPLATE EINGEBETTET.

- ▶ Bild ist größer als Schablone: Bildinhalt wird bewegt.
- ▶ Bild gleich groß wie oder kleiner als Schablone: Keine Reaktion.

SCHABLONE OHNE RAND MIT DER MAUS BEWEGEN, WENN DAS BILD EIN WELTBILD IST UND GLEICH GROß WIE ODER KLEINER ALS SCHABLONE:

- ▶ Mit rechter Maustaste: Keine Reaktion.
- ▶ Mit linker Maustaste: Schablone wird verschoben.

WELTBILD GRÖßE VERÄNDERN

Die Größe des Weltbildes kann verändert werden.

Ausnahme: Wenn das Weltbild ein Faceplate ist, kann die Größe nicht verändert werden.

Klick mit rechter Maustaste:

- ▶ Bild ist größer als Schablone: Inhalt wird bewegt.
- ▶ Bild gleich groß wie oder kleiner als Schablone: Keine Reaktion.

PROJEKTKONVERTIERUNG

Werte für **Horizontal Verschieben** und **Vertikal Verschieben** beim Konvertieren aus einer früheren Version nach zenon 7.20:

- ▶ Bild ist größer als Schablone: *Verschieben*.
- ▶ Bild gleich groß wie oder kleiner als Schablone: *Keine Reaktion*.

9.1 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**.
2. Deaktivieren Sie bei den Eigenschaften des Bildes im Knoten **Schablone** die Eigenschaft **Bildgröße von Schablone übernehmen**.
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 aktuellen 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 derselben 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.

9.2 Navigation unter Windows 8

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

1. Aktivieren Sie in den Projekteigenschaften im Knoten **Interaktion** für die Eigenschaft **Auswertung Windows 8**.
2. Deaktivieren Sie für das Bild in der Gruppe **Schablone** die Eigenschaft **Bildgröße von Schablone übernehmen** und definieren Sie die Bildgröße größer als die Schablone.
3. Navigieren Sie in den Bildeigenschaften zur Gruppe **Interaktion**.
4. 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**.