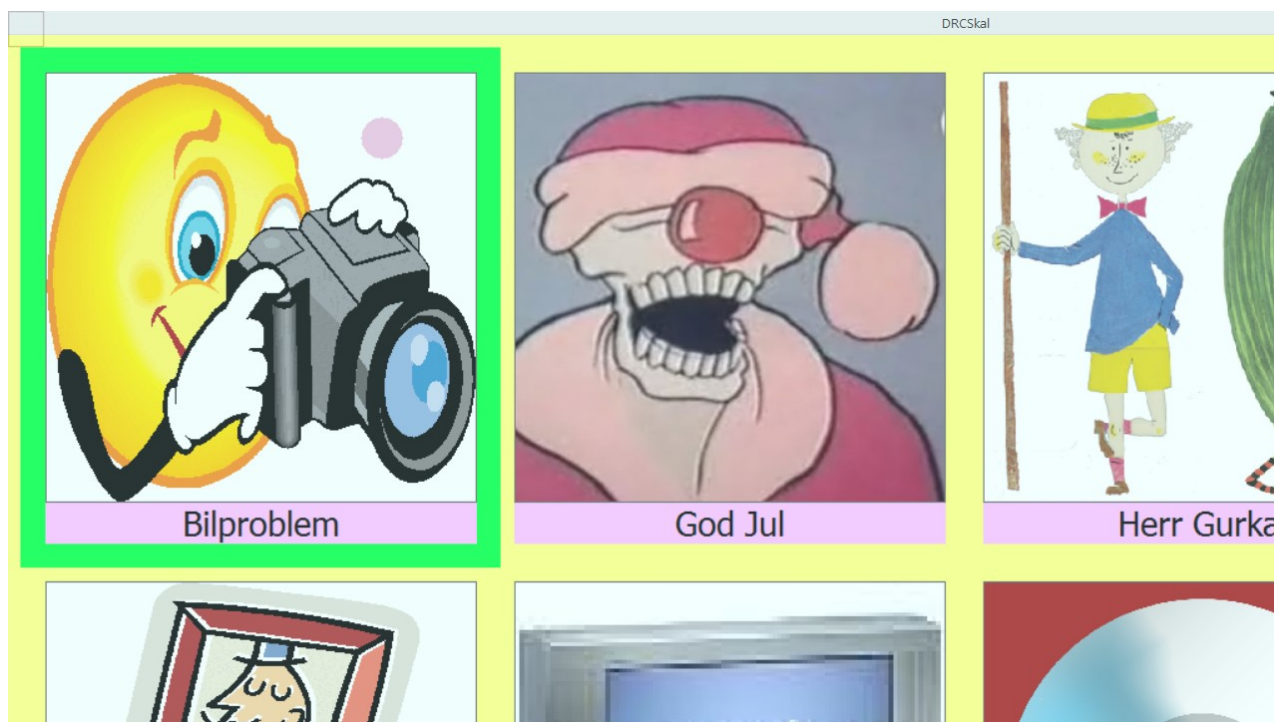




Skalman 1



Skalman är en typ av menyprogram som kan användas för att förenkla uppstart och hantering av program, bilder, ljud, video och andra startobjekt.

Med Skalman kan man skapa olika startobjekt som visas som stora ikoner (bilder) på startskärmen.

Man kan skapa ikoner som

- startar en applikation med eller utan parameter
- visar en bild
- spelar upp en ljudfil
- spelar upp en videosekvens
- visar/spelar upp alla bilder, ljud och video som finns i en vald mapp
-

Fördröjning efter val kan ställas in mellan 1 tiondels sekund (100 ms) upp till 20 sekunder (20000 ms).

Programmet fungerar med tangentbordskommandon och mus. Även andra styrsätt som simulerar tangenttryckningar och/eller muskommandon fungerar.

Fördröjningen fungerar även för pekskärm.

Programmet har även inbyggt automatiskt klick, en s.k. dwellfunktion, som innebär att det kan användas av den som inte har förmåga att klicka, men ändå kan förflytta muspekaren med någon typ av mussimulator, som exempelvis huvudmus, ögonstyrning, gyromus och olika typer av joystick.

Fördröjningar av klickfunktioner och automatiska klick fungerar även när en annan applikation startas från en ikon i programmet. Med den funktionen kan man alltså även styra hur användaren kan kontrollera externa program.

Inställningar

Tryck Ctrl+Alt+H för att visa menyraden eller tryck Ctrl+Alt+I för att komma direkt till programmets inställningsdialoger.

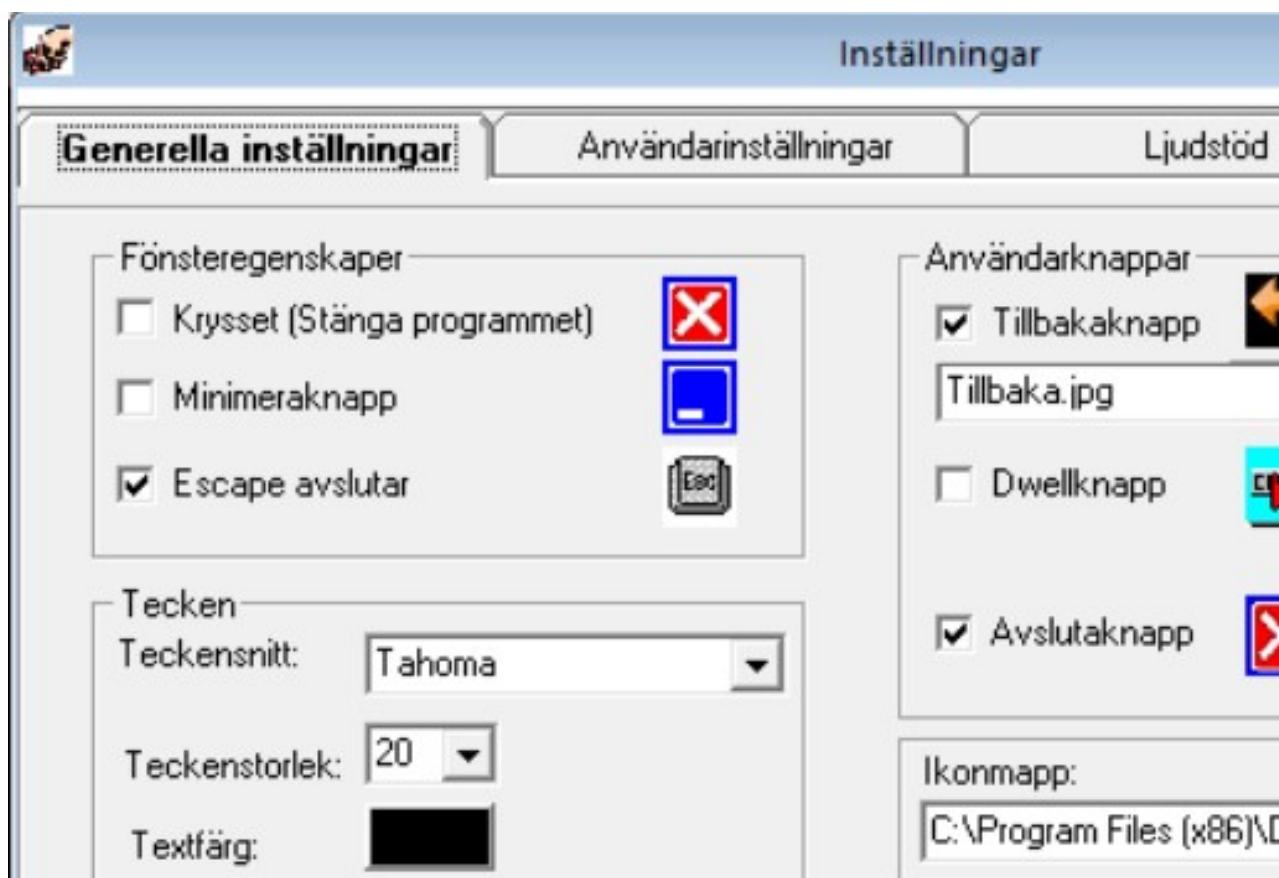
Ctrl+Alt+R gör att programmet hamnar i redigeringsläge. I detta läge kan man ändra knapparnas lägen och storlekar.

Placera muspekaren på den knapp som ska flyttas/ändras.

Med piltangenterna flyttar man knappen. Skift + piltangent flyttar snabbare. Ctrl + piltangent ändrar knappens storlek.

Här gör man de inställningar och funktioner man vill att programmet ska ha. De samlade inställningarna sparas i en s.k. INI-fil (se nedan)

Första fliken "**Generella inställningar**".

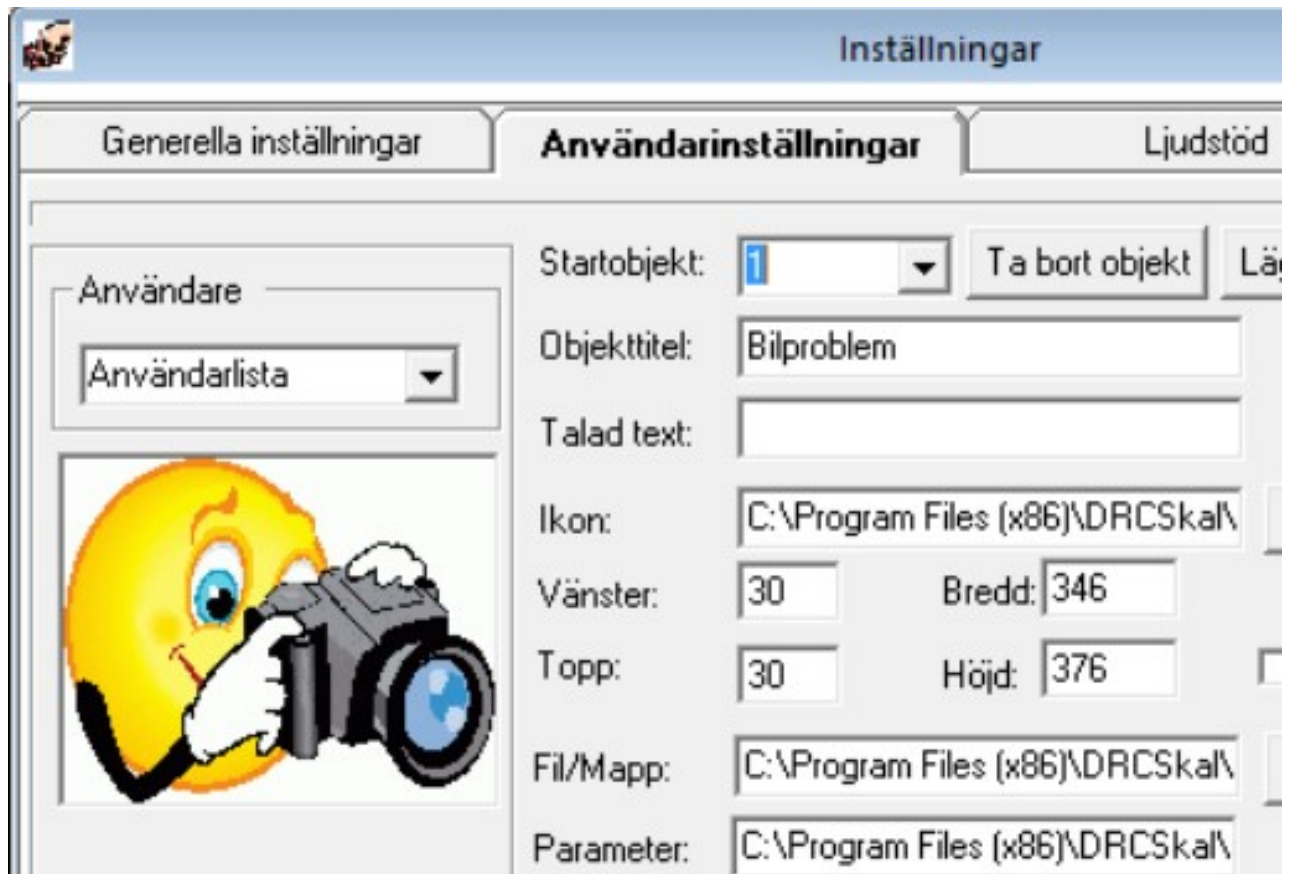


Här bestäms generellt hur programmet ska se ut, vilka manöverknappar som ska finnas, knappstorlekar och placering på skärmen, färger, teckensnitt etc.

Här bestämmer man även i vilken standardmapp bilderna för startobjekten finns och vilken webbläsare som ska användas för åtkomst av objekt på Internet.

Här bestäms också ifall hela skärmen ska låsas så att man bara kan använda programmets funktioner och därmed kunna ha ökad kontroll även när andra program körs och ifall man vill ha en fördröjning innan en klickning utförs.

Andra fliken "Användarinställningar".



Här bestämmer man användarens startobjekt och hur dessa ska utformas.

Man kan utforma flera olika användarinställningar så att

- samma användare själv kan öppna olika upplägg
- flera olika användare kan använda programmet på samma dator med olika startobjekt.

Olika varianter av layout finns att välja, beroende på hur många startobjekt man vill ha och hur dessa ska vara placerade.

Alternativt kan man själv beräkna och skriva in respektive startobjekts storlek och placering i fälten Vänster, Topp, Bredd och Höjd.

I fältet "**Fil/Mapp**" bestämmer man vad som ska hända när användaren klickar på den knappen.

Fil: Här kan man välja att starta en applikation, visa en bild, spela ett ljud eller visa en videosekvens. Om man väljer att starta en applikation kan man i fältet "Parameter" skriva ett kommando för de applikationer som kan startas på olika sätt med kommandoparameter. En applikation som har startats från Skalman kan avslutas med kommandot Alt+F4.

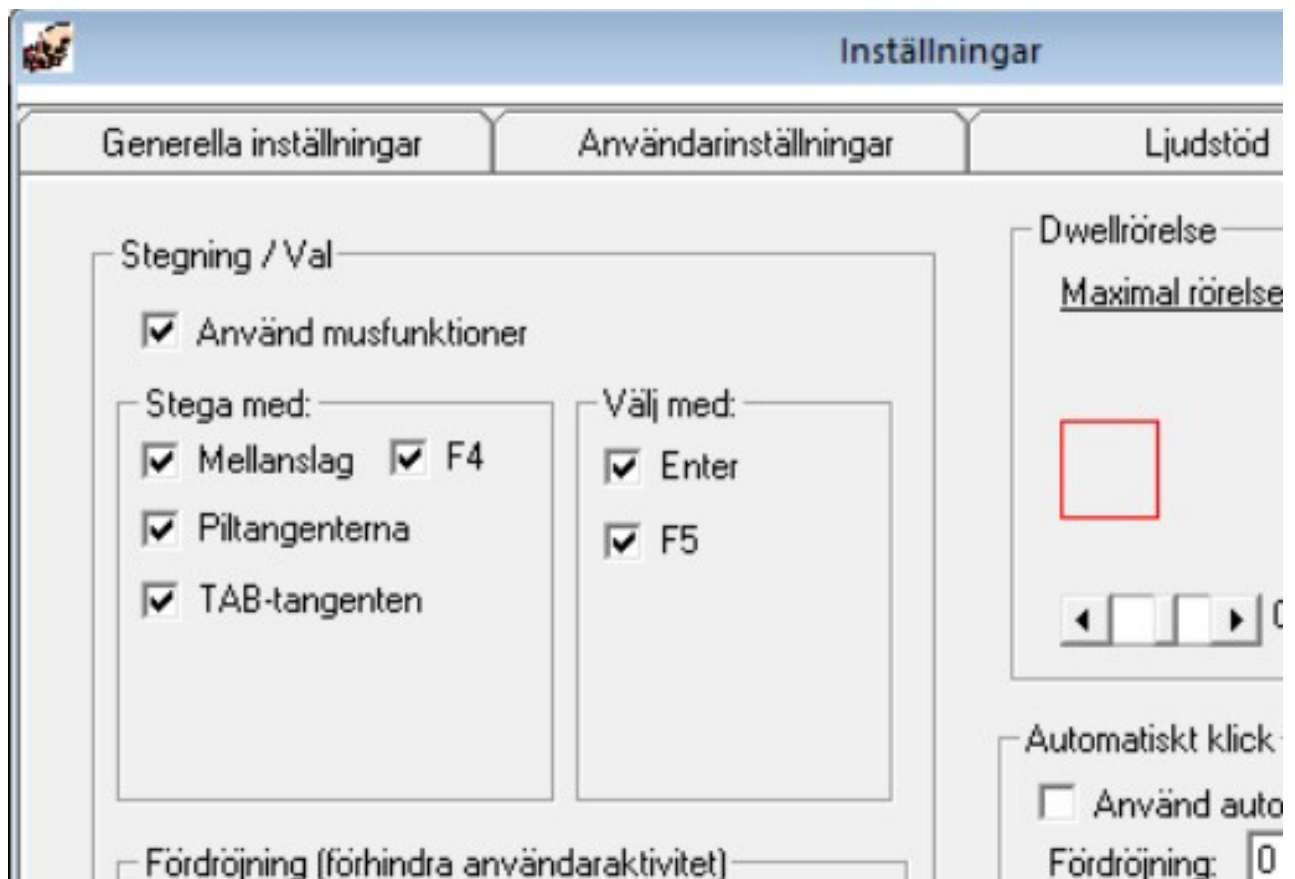
Mapp: Om man väljer en mapp med bilder, ljudfiler och/eller videosekvenser, kommer Skalman att visa dessa i följd tills alla i mappen har visats.

Objekttitel bestämmer vilken text som ska stå på skärmen under ikonen.

I fältet "Taland text" kan man välja att en annan text läses upp av talsyntesen när auditiv skanning är valt. Om ingen text finns i fältet "Taland text" kommer objekttiteln att läsas upp vid auditiv skanning.

Tredje fliken "**Ljudstöd**"

Här väljer man på vilket sätt talsyntesen ska fungera. Observera att dessa funktioner kräver att en separat SAPI-kompatibel talsyntes finns installerad.



Här väljer man vilka styrsätt som ska användas och om man vill ha fördröjning efter val.

Fördrojning används för att inte kunna trycka sig vidare innan man hunnit uppfatta vad som händer vid tryckning eller för att man inte av misstag ska bläddra vidare.

Här ställer man även in hur automatiskt klick ska fungera och vilken rörelsefrihet muspekaren ska ha innan nedräkning till nästa klick ska påbörjas.

Funktionen "Centrera muspekaren" används företrädesvis tillsammans med huvudmus, för att själv slippa kalibrera om vid ofrivilliga huvudrörelser.

Om ögonstyrningskamera används på datorn kommer programmet att tolka den som en alternativ mus.

Inställningsfiler

Skalman kan köras i flera samtidiga sessioner med olika inställningar

Om Skalman körs i en andra session, kan man skapa en knapp med titeln "**Tillbaka**", så kan man med den knappen avsluta den andra sessionen och återgå till den första.

Varje session använder sig av en separat ini-fil.

Generella inställningar för programfunktioner

[Skalman]

Layout=2x4

; Här finns bestämda layoutmodeller (kolumner x rader) 1x2, 1x3, 1x4, 2x2, 2x3, 2x4, 3x2, 3x3, 3x4, 3x5 etc

Startikonernas storlek och placering utformas då automatiskt. Väljer man Ingen layout, kan varje ikons storlek och placering väljas godtyckligt.

Bild=*.JPG;*.JPEG;*.BMP;*.GIF;*.WMF;*.PNG

Anger vilka bildformat som stöds.

Video=*.AVI;*.MPEG;*.MPG;*.MP4;*.WMV;*.FLV;*.MOV

Anger vilka videoformat som stöds.

Ljud=*.WAV;*.MP3;*.AU

Anger vilka ljudformat som stöds.

Applikation=*.EXE;*.LNK;*.CDM;*.BAT

Anger vilka exekverbara filer som stöds.

URL=HTTP://;WWW.;.ASP

Anger vilka typer av html-filer som stöds.

(Varje filformat förekommer i mer eller mindre väldefinierad standard. Detta innebär att ingen garanti kan lämnas för att en bild-, video eller ljudfil fungerar, även om den har en av ovanstående filändelser.)

Ikonmapp=C:\Program Files (x86)\Skalman\Bilder
Mellanrum=3

Standardmapp för ikoner.

Förbestämt mellanrum mellan ikonerna när en förbestämd layout används (i procent av skärmen).

Bakgrundsfärg=8454143

Programytans bakgrundsfärg.

Textfärg=0

Ikontexternas färg.

Ramfärg=4259584

Markeringsramens färg.

Teckensnitt=Tahoma

Ikontexternas teckensnitt

Teckenstorlek=20

Ikontexternas teckenstorlek.

Musikikon=Musik.jpg

Standardbild som visas vid uppspelning av musik (om ingen specifik bild har valts)

Webbläsare=C:\Program Files (x86)\Internet Explorer\iexplore.exe

Webbläsare som används om ingen annan specifik webbläsare angivits.

Behåll bildproportioner=1

Försöker att bibehålla bilders proportioner, i den mån det är möjligt.

Rambredd=2

Stegningsramens tjocklek i procent av skärmen.

[Knappar]

Vilka knappfunktioner som användaren ska ha tillgång till.

Avslutaknapp=1

Knapp med anpassningsbar storlek och placering för att avsluta programmet (1=Synlig, 0=Dold).

AvslutaStorlek=12

Knappstorleken (procent av skärmbredden)

AvslutaXPos=90

Knappens position horisontellt på skärmen (procent av skärmbredden)

AvslutaYPos=90

Knappens position vertikalt på skärmen (procent av skärmbredden)

Tillbakaknapp=1

Knapp för att återgå till programmet när en bild visas, en video körs, en musikfil spelas eller när ett externt program fyller skärmen (1=Synlig, 0=Dold).

TillbakaIkon=Tillbaka.jpg
TillbakaStorlek=10
TillbakaXPos=90
TillbakaYPos=40
Dwellknapp=0

DwellKnappStorlek=5
DwellKnappXPos=10
DwellKnappYPos=80

[Låsskärm]

Undantag=filiokus

Låst=1
Transparens=50
Vänta före klick=0,5
Synlig fördröjning=1

[Autoklick]

Autoklick=0
Synlig autoklick=1
Autoklickfärg=8388736
AutoklickMarkör=40
AutoklickTime=0,9
AutoklickMax=60
AutoklickMin=20
Lämna knapp innan autoklick=1

Välja musklick=1

[Skärmkant]

Centrera mus=0

Muskant=20

Synlig kant=1

[Styrsätt]

Fördröjning aktiv=0
Fördröjningstid (s)=5
DubbelklickMin=0,9

Nollställning vid klick
Använd mus=1
Avsluta med Escape=1
Välj med Enter=1

Välj med F5=1
Stega med mellanslag=1
Stega med piltangenter=1
Stega med Tab=1
Stega med F4=1

[Talsyntes]

Röst=Ingen
Talsyntes=0

Tillbakaknappens utseende (bild).

Knapp för att starta/stoppa automatiskt klick
(1=Synlig, 0=Dold).

Om låsskärm används, kan programmet även styra över externa program.
Programmet Filiokus har egna inställningar och behöver därför inte styras av Skalman.
Låsskärm (1=Aktivt, 0=Inaktivt)
Låsskärmens genomskinlighet (0-255).
Fördröjning före varje musklick.
Visuell bild synlig när klicket är inaktivt.

Autoklick på/av (1=Aktivt, 0=Inaktivt)
Visualiserar klicket (klickmarkör)
Klickmarkörens färg.
Klickmarkörens diameter (pixlar)
Väntetid innan klicket aktiveras.
Rörelsefrihet under klick (pixlar)
Rörelsefrihet innan nedräkning (pixlar)
Om musmarkören måste flyttas innan nästa klick aktiveras (1=Aktivt, 0=Inaktivt)
Möjlighet till högerklick och dubbelklick (1=Aktivt, 0=Inaktivt)

För huvudmusanvändare
Används för att automatiskt flytta muspekaren till skärmens mitt när den kommer nära ytterkanterna (1=Aktivt, 0=Inaktivt).
Ytterkantens "tjocklek" där centering aktiveras (pixlar)
Gör muskanten synlig (1=Aktivt, 0=Inaktivt).

Tidsfördröjning efter klick (klick inaktiverat)
Fördröjningen på/av (1=Aktivt, 0=Inaktivt)
Fördröjningens varaktighet (sekunder)
Minsta tid mellan två klick för att registreras som ett dubbelklick.
Ackumulativ fördröjning.
Musstyrning tillåten på/av (1=Aktivt, 0=Inaktivt)

Diverse tangentfunktioner på/av (1=Aktivt, 0=Inaktivt)

Möjliggör talsyntes (extern funktion)
Talsyntesens röst
(1=Aktiv, 0=Inaktivt)

Avbryt talet=1

Auditiv scanning=0

Talsyntesen avbryts automatiskt när man går vidare i programmet (1=Aktivt, 0=Inaktivt).
Uppläsning av tal vid stegning/pekning
(1=Aktivt, 0=Inaktivt)

Inställningar för olika ikoner/funktioner på ett sidupplägg

För varje ikon som ska finnas på skärmen, bestäms enligt nedan ikonens namn, storlek, placering på skärmen, vad ikonerna ska göra etc

[1]

Titel=Bilproblem

Vänster=2

Topp=2

Bredd=20

Höjd=20

Ikon=C:\Program Files (x86)\Skalman\Bilder\Bilder 3.gif

Applikation=C:\Program Files (x86)\Skalman\Bild\bilproblem.jpg

Parameter=C:\Program Files (x86)\Skalman\Musik\arambi.mp3

Kortkommando=

Knappens text

Knappens placering horisontellt (i procent av skärmen)

Knappens placering vertikalt (i procent av skärmen)

Knappens bredd (i procent av skärmen)

Knappens höjd (i procent av skärmen)

Knappens ikon

Applikation som aktiveras av knappen

Parameter tillhörande applikationen

Kortkommando om tangentbord används

[2]

Titel=God Jul

Vänster=24

Topp=2

Bredd=20

Höjd=20

Ikon=C:\Program Files (x86)\Skalman\Bilder\tomte.jpg

Applikation=C:\Program Files (x86)\Skalman\Video\Anders F Rönnblom - Det är inte snön som faller.avi

Parameter=

Kortkommando=

[3]

Titel=Herr Gurka

Talad text=Herr Gurka

Vänster=46

Topp=2

Bredd=20

Höjd=40

Ikon=gurka.jpg

Applikation=C:\Program Files (x86)\Skalman\Musik\Här dansar Herr Gurka.mp3

Parameter=

Kortkommando=

[4]

Titel=Spel

Vänster=68

Topp=30

Bredd=20

Höjd=40

Ikon=Spel.jpg

Applikation=<http://papunet.net/spel/>

Parameter=-k

Kortkommando=

[5]

Titel=Bildmapp

Talad text=Bilder

Vänster=2

Topp=30

Bredd=20

Höjd=40

Ikon=Bilder2.jpg
Applikation=C:\Program Files (x86)\Skalman\Bild
Parameter=alla
Kortkommando=

[6]
Titel=Videomapp
Talad text=Videomapp
Vänster=24
Topp=30
Bredd=20
Höjd=40
Ikon=TV.jpg
Applikation=C:\Program Files (x86)\Skalman\Video
Parameter=
Kortkommando=

[7]
Titel=Musse
Talad text=Musse
Vänster=46
Topp=30
Bredd=20
Höjd=40
Ikon=semester.jpg
;Applikation=Tillbaka
Applikation=C:\Program Files (x86)\Musse\Musse.exe
Parameter=test.ms2
Kortkommando=

[8]
Titel=E-post
Talad text=E-post
Vänster=68
Topp=30
Bredd=20
Höjd=40
Ikon=e-post.jpg
Applikation=Skalman.exe
Parameter=buss
Kortkommando=

Övrigt

För ytterligare upplysningar, kontakta

Ivar Edlund
X-on data
Öbackavägen 10 D
903 33 Umeå
ivar.edlund@xon.se