

## Touchscreen



L'option Touchscreen vous permet de modifier les options de l'écran tactile Elo TouchSystems et du logiciel MonitorMouse® pour Windows.

Choisissez l'une des rubriques suivantes pour obtenir des informations sur la boîte de dialogue :

Calibrer

Mode d'émulation des boutons de la souris

Tonalité de déclic au toucher

Pas de curseur

**Si le bouton Calibrer est provisoirement inaccessible, ELODEV(™) n'est pas installé.**

**Si le Mode d'émulation des boutons de la souris est provisoirement inaccessible, MonitorMouse pour DOS n'est pas installé.**

## Calibrer



Le fait de sélectionner le bouton Calibrer a pour effet d'initialiser une séquence de calibration pour l'écran tactile.

La calibration de l'écran tactile a lieu en effleurant les positions marquées sur l'écran d'affichage. Le système vous donne alors l'occasion de tester les résultats de la calibration. Si le curseur suit de près votre doigt, effleurez le bouton OUI pour continuer. Sinon, effleurez le bouton NON pour recommencer le processus.

**Remarque** Les valeurs de calibration sont sauvegardées dans le fichier WIN.INI. Ces points ne sont utilisés que sous Windows. Les programmes DOS pilotés par souris et exécutés sous Windows utilisent les points de calibration en mode vidéo approprié s'ils figurent dans le fichier ELOGRAPH.CAL. Le programme MONMOUSE.COM charge le fichier .CAL si son chemin d'accès est spécifié avec le **drapeau -d** ou s'il se trouve dans le répertoire courant. Sinon, tous les programmes DOS exécutés à partir de Windows utilisent les points de calibration par défaut qui se trouvent dans la ligne de commande ELODEV.

Si vous ne réussissez pas à obtenir une calibration acceptable, inscrivez ces valeurs et contactez le service d'assistance technique Elo.

Pourquoi la calibration est nécessaire

## Mode d'émulation des boutons de la souris

Choisissez le mode d'émulation des boutons de la souris de MonitorMouse pour Windows. Le mode courant est indiqué dans la boîte de dialogue. Vous pouvez choisir un mode quelconque de la liste bien que le faire glisser, cliquer deux fois soit recommandé pour l'utilisation sous Windows. Le changement de mode ne devient effectif qu'après avoir appuyé sur le bouton OK.

Effleurez les modes ci-dessous pour de plus amples informations :

Cliquer au toucher

Cliquer à la fin du toucher

Faire glisser

Faire glisser, cliquer deux fois

**Remarque** Le mode d'émulation des boutons de la souris est stocké dans le fichier WIN.INI. Ce mode est utilisé uniquement sous Windows. Les programmes DOS pilotés par souris et exécutés sous DOS utilisent le mode spécifié dans la ligne de commande MONMOUSE.COM comprenant le **drapeau -m**.

## **Tonalité de dé clic au toucher**

Le fait de cliquer sur cette case a pour effet d'activer une tonalité de "dé clic" à chaque effleurement. Un retour sonore peut faciliter l'emploi de l'écran tactile.

**Remarque** L'option de tonalité de dé clic est stockée dans le fichier WIN.INI. La configuration de cette option est utilisée uniquement sous Windows. Les programmes DOS pilotés par souris et exécutés sous Windows utilisent l'option "bip" spécifiée dans la ligne de commande MONMOUSE.COM avec le **drapeau -b.**

## Pas de curseur

Le fait de cocher cette case a pour effet de désactiver le curseur en forme de flèche de Windows. Aucun curseur n'est requis pour la majorité des applications d'écran tactile spécialisées. Cette option n'affecte aucun des autres types de curseurs tels que celui en forme de sablier.

**Remarque** L'option "Pas de curseur" est stockée dans le fichier WIN.INI. La configuration de cette option est utilisée uniquement sous Windows. Les programmes DOS pilotés par souris et exécutés sous Windows utilisent l'option de curseur désactivé spécifiée dans la ligne de commande MONMOUSE.COM avec le **drapeau -c**.

## **modes**

MonitorMouse pour Windows prend en charge quatre modes d'émulation de boutons de souris. Ces modes varient selon les actions des boutons qu'ils prennent en charge (glissement, cliquer deux fois, etc.) et leur complexité va de simple à rigoureuse. Nous vous recommandons de toujours choisir le mode le plus simple possible qui convient à votre application. Vous pouvez utiliser le programme didacticiel pour vous exercer à utiliser chaque mode.

## **Cliquer au toucher**

Cliquage sur le bouton de gauche seulement. Aucun glissement ou déclic du bouton de droite n'est pris en charge. Convient aux cibles de grande taille. Recommandé pour les applications de kiosque public.

Déplace le curseur au point d'effleurement et "clique" sur le bouton de gauche. Un bip confirme le déclic. Le curseur ne se déplace pas et aucun autre déclic n'est simulé avant que vous ne souleviez le doigt et retouchiez l'écran.

## **Cliquer à la fin du toucher**

Cliquage sur le bouton de gauche seulement. Aucun glissement ou déclic du bouton de droite n'est pris en charge. Convient aux cibles de grande et de petite taille.

Le curseur suit le glissement du doigt et le bouton de gauche est cliqué à la fin du toucher.

## **Faire glisser**

Cliquage sur le bouton de gauche et glissement. Aucun déclic du bouton de droite n'est pris en charge.

Le bouton de gauche est maintenu enfoncé lorsque vous touchez l'écran et il le reste jusqu'à la fin du toucher, glissement se déplaçant en même temps que vous.

## **Faire glisser, cliquer deux fois**

Semblable au faire glisser, mais prend en charge le double clique en tapant deux fois. Recommandé pour l'usage général.

Si la seconde tape intervient immédiatement après la première, le programme simule alors un double clique au point exact du premier toucher. Ne pas taper plus rapidement que vous pouvez dire les mots "un-deux". Si vous n'entendez pas deux bips, vous avez tapé trop rapidement.

## **Pourquoi la calibration est nécessaire**

Le besoin de calibration est unique à l'écran tactile. A la différence avec les applications utilisant une souris ou un clavier, dans lesquelles le curseur fait partie de l'image, un écran tactile est une superposition physique avec un système de coordonnées indépendant. Ce n'est qu'en connaissant la position de l'image, que le logiciel pour PC peut convertir les coordonnées de l'écran tactile en coordonnées d'image.

En plus des différences inhérentes aux écrans tactiles et aux contrôleurs, la calibration sert également à compenser les variations d'images vidéo entre les différents écrans. L'image est affectée par les réglages horizontaux et verticaux du moniteur et par le montage physique de l'écran tactile.

Des complications supplémentaires de calibration comprennent la floraison d'images (image blooming), au cours de laquelle des images aux couleurs brillantes s'étendent et l'effet de "coussin d'aiguilles" (pin cushion) qui entraîne l'étirement des coins de l'affichage. Une pauvre linéarité de l'affichage peut provoquer l'agrandissement de boîtes aux tailles similaires situées aux bords de l'écran par rapport à celles situées au centre ou vice versa. L'image affichée peut également être penchée. Même le changement de mode vidéo peut affecter la taille de l'écran.

Il n'est pas possible d'atteindre une calibration parfaite dans tous les cas. Par exemple, l'utilisateur peut avoir affaire à un problème de parallaxe en raison d'un changement de position ou simplement parce que la taille de l'utilisateur actuel est différente de celle de la personne ayant calibré l'écran.

Même les techniques de calibration les plus sophistiquées ne peuvent que partiellement remédier à de telles variations. C'est pourquoi, la plupart des logiciels d'écran tactile utilisent uniquement une séquence de calibration à deux ou à trois points et se repose plutôt sur des zones de "touchées" bien placées et au feedback approprié de l'utilisateur.

La séquence de calibration utilisée par MonitorMouse pour Windows corrige automatiquement les installations d'écrans tactiles inversés et les connexions de câbles à l'envers.

Une fois calibré, MonitorMouse pour Windows est prêt à être exécuté à chaque mise en marche du système. La recalibration ne s'avère nécessaire qu'en cas de modification du moniteur, de l'écran tactile ou du contrôleur de l'écran tactile.

**tapotement**

Effectuer des touchés de courte durée.

## **fin du toucher**

Lorsque le doigt est relevé de l'écran tactile.

## **mode de glissement**

Le mode de glissement "maintient enfoncé" le bouton de gauche lorsque vous faites glisser le doigt et "relâche" le bouton à la fin du toucher.

## **ELODEV**

ELODEV est le programme de pilotage des écrans tactiles Elo pour DOS. ELODEV homogénéise tous les écrans tactiles et tous les contrôleurs Elo pour une application. Tous les autres logiciels Elo nécessitent ELODEV, y compris MonitorMouse pour Windows.

ELODEV.EXE est habituellement installé dans votre fichier AUTOEXEC.BAT avec le gestionnaire de souris et MonitorMouse pour DOS (MONMOUSE.COM), comme dans l'exemple suivant :

```
MOUSE /y  
C:\TOUCH\ELODEV 2201,280,5 -C492,3624,3433,654,1,15  
C:\TOUCH\MONMOUSE -m6
```

## **MonitorMouse pour DOS**

MonitorMouse pour DOS est un programme TSR qui fonctionne conjointement avec le gestionnaire de souris DOS pour émuler la souris dans les applications DOS, y compris celles exécutées à partir de Windows.

MonitorMouse pour Windows requiert l'installation de MonitorMouse pour DOS (MONMOUSE.COM). MONMOUSE.COM nécessite l'installation d'ELODEV.EXE et du gestionnaire de souris.

MonitorMouse pour DOS est habituellement installé dans votre fichier AUTOEXEC.BAT à la suite des commandes ELODEV de souris, comme dans l'exemple suivant :

```
MOUSE /y  
C:\TOUCH\ELODEV 2201,280,5 -C492,3624,3433,654,1,15  
C:\TOUCH\MONMOUSE -m6
```

**Programme didacticiel**

Le programme didacticiel MonitorMouse (TUTORIAL.EXE) fait la démonstration des différents modes d'émulation des boutons de la souris de MonitorMouse. Il est généralement installé dans le répertoire \TOUCH.

Didacticiel est pratique pour vérifier le fonctionnement de MonitorMouse pour DOS. Une utilisation correcte sous DOS est nécessaire avant de pouvoir utiliser MonitorMouse pour Windows.

