

## Touchscreen



Mediante el uso de la ventana Touchscreen, usted puede cambiar las opciones de la pantalla interactiva Elo TouchSystems y del software MonitorMouse® para Windows.

Seleccione uno de los temas siguientes para obtener información sobre el cuadro de diálogo:

Calibrar

Modo de emulación de los botones del ratón

Sonido de clic al tocar

Sin cursor

**Si el botón Calibrar aparece oscurecido,**  
es porque no se ha instalado el programa ELODEV(™).

**Si el modo de emulación de los botones del ratón aparece oscurecido,**  
es porque no se ha instalado el software MonitorMouse para DOS.

## Calibrar



La selección del botón Calibrar inicia la secuencia de calibración de la pantalla interactiva.

Para calibrar la pantalla interactiva, toque las posiciones marcadas en su monitor. Se le dará la oportunidad de comprobar los resultados de esa calibración. Si está satisfecho, toque el botón Sí para continuar. De lo contrario, toque No para repetir el proceso.

**Nota** Los valores de calibración se almacenan en su archivo WIN.INI. Estos puntos se utilizan sólo en Windows. Los programas de DOS accionados por ratón que se ejecuten desde Windows utilizarán los puntos de calibración que aparezcan en el archivo ELOGRAPH.CAL para el modo de video correspondiente. MONMOUSE.COM carga el archivo .CAL si se especifica su ruta mediante el indicador **-d o si se encuentra en el directorio actual. De lo contrario, todos los programas de DOS que se ejecuten desde Windows emplearán los puntos de calibración por omisión que se encuentren en la línea de comando de ELODEV.**

Si no puede lograr una calibración aceptable, anote los valores que se muestran en la pantalla y llame al Departamento de Soporte Técnico de Elo.

¿Por qué es necesario calibrar?

## Modo de emulación de los botones del ratón

Seleccione el modo de emulación de los botones del ratón de MonitorMouse para Windows. El modo vigente se indica en el cuadro de diálogo. Puede elegir cualquiera de los modos enumerados, aunque para Windows se recomienda el Arrastrar, doble clic. El cambio del modo entrará en vigencia sólo después de que usted oprima el botón OK.

Para más información, toque los modos que se indican a continuación:

Clic al tocar

Clic al dejar de tocar

Arrastrar

Arrastrar, doble clic

**Nota** El modo de emulación de los botones del ratón se almacena en su archivo WIN.INI. Este modo se utiliza sólo en Windows. Los programas DOS accionados por ratón que se ejecuten desde Windows utilizarán el modo especificado mediante el indicador **-m** en la línea de comando de MONMOUSE.COM.

## **Sonido de clic al tocar**

La selección de esta opción activa un sonido de "clic" cada vez que se toca la pantalla. Esta señal audible puede facilitar el uso de la pantalla interactiva.

**Nota** La opción de sonido de clic se almacena en el archivo WIN.INI. El ajuste de esta opción se utiliza sólo en Windows. Los programas de DOS accionados por ratón que se ejecuten desde Windows utilizarán la opción de tono especificada mediante el indicador **-b** en la línea de comando de MONMOUSE.COM.

## **Sin cursor**

La selección de esta opción desactiva el cursor de flecha de Windows. El cursor es innecesario para la mayoría de las aplicaciones que utilizan pantallas interactivas dedicadas. Esta opción no afecta otros cursores, como por ejemplo, el reloj de arena.

**Nota** La opción Sin cursor se almacena en el archivo WIN.INI. El ajuste de esta opción se utiliza sólo en Windows. Los programas de DOS accionados por ratón que se ejecuten desde Windows utilizarán la opción de desactivación del cursor especificada mediante el indicador **-c** en la línea de comando de MONMOUSE.COM.

## **modos**

MonitorMouse para Windows acepta cuatro modos de emulación de los botones del ratón, cada uno de los cuales soporta diferentes acciones (arrastrar, doble clic, etc.) y niveles de complejidad, desde acciones muy sencillas a muy complicadas. Se recomienda que escoja el modo más sencillo posible para la aplicación que vaya a utilizar. Puede emplear el programa TUTORIAL de MonitorMouse para practicar con cada modo.

## **Clic al tocar**

Permite solamente hacer clic con el botón izquierdo del ratón. No se soporta la acción de arrastrar ni el uso del botón derecho. Funciona con objetivos grandes. Este modo se recomienda para aplicaciones en kioskos públicos.

Mueve el cursor al punto de toque y "hace clic" con el botón izquierdo. Se escuchará un tono para confirmar la selección. El cursor no se moverá ni se simulará ninguna otra selección hasta que el dedo se levante y vuelva a tocar la pantalla.

## **Clic al dejar de tocar**

Permite solamente hacer clic con el botón izquierdo del ratón. No se soporta la acción de arrastrar ni el uso del botón derecho. Funciona con objetivos grandes y pequeños.

El cursor sigue al dedo mientras éste se desliza por la pantalla; el botón izquierdo hace clic en el punto en que el dedo deja de tocar.

## **Arrastrar**

Permite hacer clic con el botón izquierdo del ratón y arrastrar. No se soporta el botón derecho.

Se oprime el botón izquierdo cuando el dedo toca la pantalla, y se mantiene oprimido hasta que éste la deje de tocar, mientras está oprimido se ejecuta la acción de arrastrar.

## **Arrastrar, doble clic**

Es igual que el Arrastrar, pero el permite hacer doble clic si pulsa ligeramente la pantalla dos veces. Este modo se recomienda para uso general.

Si el segundo toque ocurre justo después que el primero y en las cercanías del mismo, se simulará un doble clic en el punto exacto en que realizó el primer toque. No dé sus toques más rápido que lo que puede decir "uno-dos"; si no escucha dos tonos, es porque ha dado sus toques demasiado rápido.

## **¿Por qué es necesario calibrar?**

La calibración es un requerimiento específico para pantallas interactivas. A diferencia de las aplicaciones que utilizan un ratón o un teclado, en las cuales el cursor es parte de la imagen, una pantalla interactiva es un revestimiento físico con un sistema de coordenadas independiente. La única manera de que el software de PC pueda convertir las coordenadas de la pantalla interactiva en coordenadas de una imagen, es conociendo la posición de la imagen.

Además de compensar las diferencias propias de cada pantalla interactiva y controlador, la calibración ajusta también la variación de la imagen de video de los diversos monitores. La imagen se ve afectada por los ajustes horizontal y vertical en el monitor y por la instalación física de la pantalla interactiva.

Otras complicaciones de la calibración incluyen la expansión de imágenes de colores brillantes y el efecto de "cojín", que causa el estiramiento de las imágenes cerca de las esquinas del monitor. Si el monitor no mantiene una buena linealidad, es posible que los cuadros de tamaños semejantes aparezcan más grandes en los bordes de la pantalla que en el centro o viceversa. La imagen presentada también puede aparecer inclinada. Incluso el cambiar los modos de video puede afectar el tamaño de la pantalla.

No siempre puede lograrse una calibración perfecta. Por ejemplo, el usuario puede experimentar problemas de paralelaje al cambiar de posición o si su estatura es diferente a la de la persona que calibró la pantalla.

Estas limitaciones pueden solucionarse sólo parcialmente, incluso con las técnicas más avanzadas de calibración. Por esto, la mayoría de los programas para pantallas interactivas emplean sólo una secuencia de calibración de dos o tres puntos y, en lugar de ajustes complicados, hacen uso de zonas de toque bien colocadas y de respuestas del usuario en el momento adecuado.

La secuencia de calibración que utiliza MonitorMouse para Windows corrige automáticamente las instalaciones invertidas de pantallas interactivas y conexiones erróneas de los cables.

Una vez calibrado, MonitorMouse para Windows estará listo para ejecutarse automáticamente cada vez que se reinicie el sistema. La recalibración debería ser necesaria sólo después de una modificación del monitor, la pantalla interactiva o su controlador.

**pulsa ligeramente**

Dar toques de corta duración.

**dejar de tocar**

La acción de levantar el dedo de la pantalla interactiva.

## **modo Arrastrar**

El modo Arrastrar "mantiene oprimido" el botón izquierdo mientras el dedo se desliza, y "suelta" el botón cuando éste deja de tocar la pantalla.

## **ELODEV**

El software ELODEV es el controlador Elo de pantallas interactivas para DOS. ELODEV hace que todas las pantallas interactivas y controladores Elo parezcan iguales para una aplicación. Todos los demás programas de Elo requieren el software ELODEV, incluyendo MonitorMouse para Windows.

ELODEV.EXE se instala usualmente en el archivo AUTOEXEC.BAT junto con el controlador de ratón y MonitorMouse para DOS (MONMOUSE.COM), tal como se ilustra en este ejemplo:

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

## MonitorMouse para DOS

El software MonitorMouse para DOS es un programa TSR que funciona junto con el controlador de ratón de DOS a fin de emular el ratón en aplicaciones de DOS, incluso las que se ejecutan desde Windows.

MonitorMouse para Windows requiere que esté instalado el software MonitorMouse para DOS (MONMOUSE.COM). A su vez, éste requiere que estén instalados el software ELODEV.EXE y el driver para el ratón.

MonitorMouse para DOS se instala usualmente en el archivo AUTOEXEC.BAT después de los comandos de ELODEV y del ratón, tal como se ilustra en este ejemplo:

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

## **Programa TUTORIAL**

El programa TUTORIAL de MonitorMouse (TUTORIAL.EXE) demuestra los diversos modos de emulación de los botones del ratón disponibles. Usualmente este programa se instala en el directorio \TOUCH.

El programa TUTORIAL resulta útil para verificar el funcionamiento de MonitorMouse para DOS. Antes de que se pueda utilizar el software MonitorMouse para Windows, es necesario que el programa se ejecute correctamente en DOS.

