

MOUSKEYB 1.01 (beta) pro všechny verze 32-bitových Microsoft Windows

MOUSKEYB slouží jako **náhrada klávesnice myši**. Vznikl na základě výzvy na CD Chip 9/1999:

„Dobrý den, mám na vás prosbu, potřeboval bych nějaký sharewarový nebo freewarový program pro mého handicapovaného kamaráda (má oslabené svaly, je na vozíku a používá jen jednu ruku a psaní na klávesnici je pro něj problém), který by mu umožňoval psát myší např. ve Wordu a dalších programech.“

Program umožňuje:

- odesílání jednotlivých znaků do aktivní aplikace
- editování textu pomocí myši ve vlastním editoru a odesílání do aktivní aplikace
- odesílání 10 volitelných řídících sekvencí do aktivní aplikace
- odesílání textů ze „seznamu frází“ do aktivní aplikace. Seznam frází obsahuje texty předem připravené v souboru .txt. Fráze mohou být jednotlivá slova, slovní spojení, věty nebo celé odstavce. Souborů frází může být libovolný počet (např. pro různé tematické oblasti). Je to obdoba např. funkce Automatický text MS Word, ale s platností pro všechny aplikace.
- kopírování textů z aktivní aplikace do odkládacího seznamu pro jejich opakované použití (mnohonásobný vizuální textový clipboard)

I když mým původním záměrem bylo vytvoření jednoúčelového programu, program obsahuje i funkce, které se mohou hodit všem, kteří pracují s texty.

Program jsem zběžně vyzkoušel v prostředí Win95A, Win95B, Win98, Win NT 4.0 s SP 3. Neinstaluje se, ani nezapisuje do registrů. Svá data ukládá do adresáře Windows do souboru mouskeyb.dat. Pokud se rozhodnete program smazat, můžete smazat i tento soubor.

Program MOUSKEYB je volně šiřitelný a volně k dispozici – tzv. freeware. Pokud se rozhodnete občas program použít, budu rád, když mi pošlete pohlednici vašeho bydliště na adresu:

Ing. Pavel Cibulka, Na Pančavě 591, 538 51 Chrást u Chrudimi



Po prvním startu programu se objeví okno s klávesnicí v předem dané velikosti a na předem dané pozici. **Důležité upozornění:** klávesnice je typu „stay on top“, tzn. vždy zůstává jako horní okno. Pokud nějaká aplikace zobrazí dialogovou zprávu a okno s klávesnicí bude uprostřed obrazovky, pak tato zpráva nebude vidět. Pokud navíc dialogové okno bude systémově modální, pak ani nepůjde okno s klávesnicí odtáhnout. Pak nezbyvá, než zkusit naslepo potvrdit dialogovou zprávu stiskem Esc, Enter, Alt-O, Alt-Z (pak si ovšem nepřečteme obsah zprávy), nebo násilím ukončit úkol MOUSKEYB. Proto doporučuji okno s klávesnicí umísťovat do spodní poloviny obrazovky (totéž platí pro okno se seznamem frází).

Po startu programu je aktivní okno s klávesnicí, proto je cíl neznámý. Kliknutím na jiné okno se toto stane cílovým, název okna se objeví v titulku. Program operuje v rámci celého systému, proto i když kliknete na plochu, uvidíte v titulku Program Manager a můžete ovládat správce programů.

Režim po znaku

V tomto režimu se vždy po stisknutí tlačítka-klávesy odešle odpovídající znak aktivní aplikaci. Program emuluje stisknutí klávesy na fyzické klávesnici. Aby se v aplikaci zobrazovaly správné znaky, **musí být nastavena česká klávesnice** a na fyzické klávesnici by neměl být aktivní CapsLock. Program podle verze Windows emuluje stisk kláves tak, aby se do aplikace dostal správný znak (kódovací tabulky pro Win95 a vyšší verze jsou různé).

Velké písmeno napíšeme tak, že nejdříve stiskneme tlačítko Shift a potom písmeno. Nebo stiskneme tlačítko Cps (rozsvítí se ledka na tlačítku), pak jsou všechna písmena velká do té doby, než znovu stiskneme Cps (ledka zhasne).

Nejčastěji používaný znak „mezera“ zadáme rovněž stisknutím **pravého tlačítka** myši, pokud je kurzor myši nad některým tlačítkem.

Po odeslání znaku do aplikace tato zůstává aktivní, takže vidíte textový kurzor. Pokud zaktivujete okno s klávesnicí, buď kliknutím na titulok nebo při změně některého nastavení, nejrychleji aktivujete původní aplikaci přejetím myši přes zaškrťovací box *Po znaku*.

Režim po textu

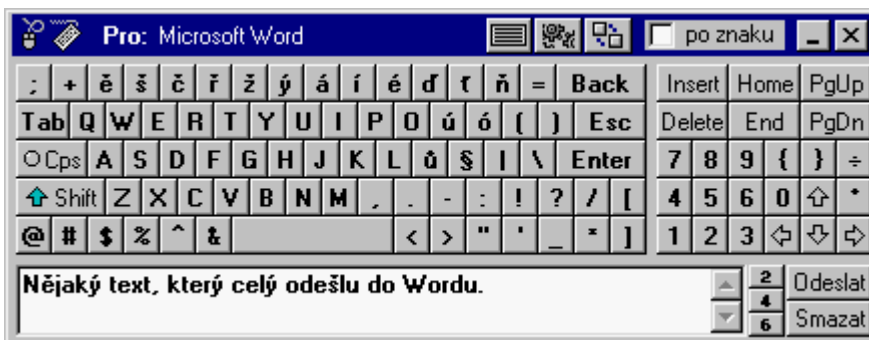
Do tohoto režimu se dostaneme odškrtnutím boxu *Po znaku*.

Pod klávesnicí je zobrazen editor, do kterého je přeměrován výstup z klávesnice. Tlačítka 2,4,6 volíme, kolik řádků textu má být zobrazeno (upraví se velikost okna).

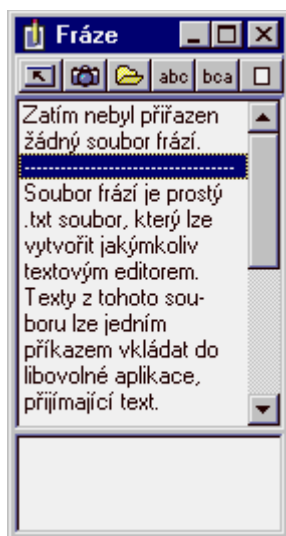
Tlačítko *Smazat* vymaže celý obsah editoru.

Tlačítko *Odeslat* přenesou celý obsah editoru do aplikace (stejný efekt je při **dvojkliku** myši na ploše editoru). Po odeslání zůstává text v editoru, ale po napsání prvního dalšího znaku se vymaže. Pokud chceme obsah editoru zachovat, pak jako první znak stiskneme **šipku vpravo**.

Pozn.: přenos do aplikace jde přes clipboard, tj. předchozí obsah clipboardu se zruší. Text se do aplikace dostane, pokud tato akceptuje vkládání z clipboardu pomocí Ctrl-V (platí i pro seznam frází).



Seznam frází

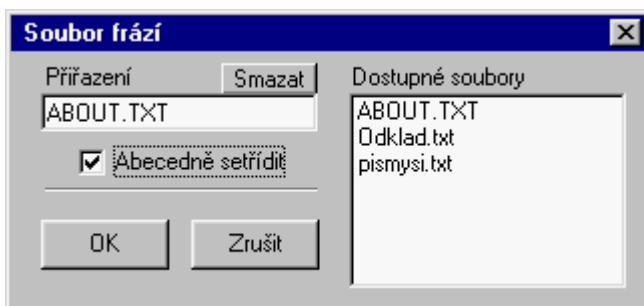


Toto okno může být zobrazováno následovně:

- po vyvolání z klávesnice se zobrazí, zůstává viditelné do té doby, dokud se z něj nepřenesou nějaký text do aplikace, pak se zavře – v menu *Nastavení* zaškrtnuta položka *Schovávat seznam frází*
- po vyvolání z klávesnice je trvale zobrazeno až do uzavření uživatelem
- uživatel může **odstranit** z obrazovky **okno s klávesnicí** pomocí tlačítka v levém horním rohu (šipka vpravo dolů), pak zůstává trvale viditelné **pouze okno Fráze**. Pokud v tomto stavu okno zavřeme, ukončí se celá aplikace MOUSKEYB a po novém startu se již nezobrazuje okno s klávesnicí, ale pouze okno Fráze. Tento stav budou zřejmě používat ti, kteří nepotřebují zadávat znaky myši, ale využijí možnost usnadnění práce s opakovaným textem. Okno s klávesnicí lze **vrátit** na obrazovku stiskem stejného tlačítka, kde se mezitím změnila šipka na vlevo nahoru.

V horní části je seznam frází ze souboru, v dolní části odkládací seznam. **Velikost obou seznamů** v okně lze měnit přetažením posuvníku mezi nimi..

Do seznamu frází načteme text ze souboru .txt, jehož název zadáme po stisknutí třetího tlačítka zleva v okně Fráze nebo přes menu *Nastavení* v okně klávesnice.



Soubor vybereme dvojklikem v seznamu Dostupné soubory.

Soubory frází musí být umístěny ve stejném adresáři s programem Mouskeyb.

Po výběru souboru ještě zadáme, jestli má být obsah souboru v seznamu abecedně seříděn, nebo ne (třídění můžeme později změnit pomocí tlačítek *abc* a *bca*).

Tlačítko *Smazat* vymaže pole Přirazení a seznam frází se po stisku OK vyprázdní.

Do odkládacího seznamu přeneseme text tak, že v aplikaci označíme požadovaný text a v okně Fráze stiskneme tlačítko se symbolem fotoaparátu.

Ze seznamů přeneseme text do aplikace následovně:

- **dvoklikem** myši se přenesou jedna položka seznamu
- pokud chceme přenést více položek, označíme je tažením myši a stiskneme **pravé tlačítko** myši. Při přenosu více položek program vkládá mezi jednotlivé položky odskok na nový řádek.

Seznamy jsou typu listbox, proto záměrně používám pojem položka seznamu a nikoliv řádek. Jedna položka seznamu je libovolně dlouhý text, takže po přenesení do aplikace se jeden „řádek“ seznamu může v editoru zalámat na několik řádků.

Jednotlivé položky v odkládacím seznamu můžeme **smazat** tak, že položku označíme stiskem levého tlačítka a pak stiskneme pravé tlačítko myši. Celý obsah odkládacího seznamu můžeme vymazat stiskem funkčního tlačítka úplně vpravo.

Pokud při ukončení programu MOUSKEYB není odkládací seznam prázdný, program se zeptá, jestli chceme obsah **uložit do souboru**. Pokud odpovíme ano, uloží jej do souboru ODKLAD.TXT, přičemž původní soubor přepíše.

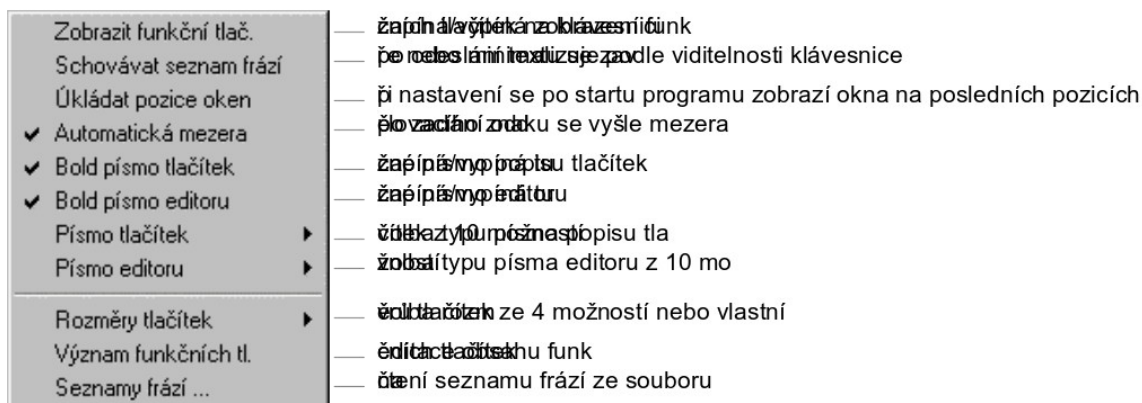
Zavřít okno Fráze můžeme také stiskem pravého tlačítka myši na ploše seznamu frází, pokud ale není v seznamu vybráno více než jedna položka a současně je na obrazovce okno s klávesnicí.

Poznámka k využití seznamu frází:

Při psaní programů se záměrně vyhýbám dlouhým názvům proměnných, protože se mi nechce je znovu a znovu opisovat, samozřejmě na úkor čitelnosti programu. Teď to možná změní; vždyť přeci bude docela snadné dlouhé názvy napsat jen jednou při deklaracích, pak je zkopírovat do .txt souboru, což je záležitost okamžiku, a pak už je jen „házet“ na obrazovku...

Také si docela dobře dokážu představit „odpovědného“ člověka, který několikrát denně píše věty typu „Velice litujeme, že Vám nemůžeme podat příznivější zprávu...“, tak proč mu jeho bohubílou činností neulehčit tím, že tuto a podobné si uloží do souboru pro opakované použití, např. s názvem Standardní odpovědi...

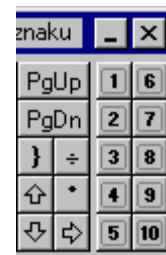
Menu Nastavení v okně klávesnice



Funkční tlačítka

Při zaškrtnuté položce menu *Zobrazit funkční tlač.* je na pravé části klávesnice zobrazeno 10 funkčních tlačítek, jejichž význam lze editovat. Po prvním startu programu jsou nastaveny na klávesy F1 až F10.

Aktuální význam kláves se zobrazuje v popiskách při najetí kurzoru myši nad tlačítko (aby se tyto popisky zobrazily, tak vždy při najetí myši nad tlačítko se stává okno s klávesnicí aktivním, zmizí textový kurzor z aplikace, zpět do aplikace vrátíme kurzor nejrychleji přejetím myši nad boxem *Po znaku*).

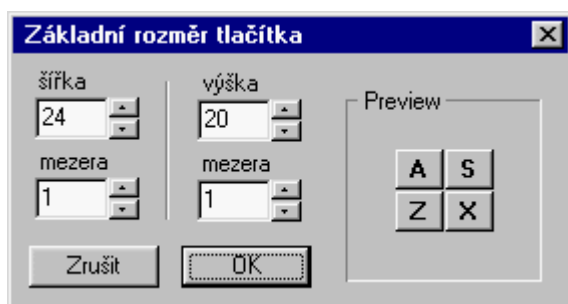


Po aktivaci položky menu *Význam funkčních tl.* se zobrazí okno pro nové zadání obsahu funkčních tlačítek.

Každé tlačítko může obsahovat řídicí sekvenci ze dvou znaků, ke každému znaku lze zadat stav kláves Ctrl, Alt a Shift. Požadovaný znak přetáhneme myší ze seznamu.

Užitečné by mohly být kombinace Ctrl-C a Ctrl-V pro kopírování bez fyzické klávesnice a bez nutnosti přechodu přes menu Edit aplikace, nebo například pokud váš editor obsahuje menu Edit a Undo, pak kombinace Alt-E a U pro rychlé zrušení poslední operace (např. pokud jsme vložili text jinam, než jsme chtěli).

Změna rozměrů tlačítek



Pokud má být okno s klávesnicí opravdu použito pro psaní myší, pak každému jistě vyhovuje jiná velikost tohoto okna, jak z hlediska „trefování“ se myší na tlačítka, tak i z hlediska plochy zabrané tímto „překážejícím“ prvkem.

Proto je možno velikost zvolit nastavením základního rozměru tlačítka, buď výběrem ze 4 připravených velikostí, nebo nastavením vlastního rozměru – menu *Rozměry tlačítek* a *Vlastní*.

Změna rozmístění tlačítek

Každému jistě nemusí vyhovovat rozvržení tlačítek na klávesnici, jak jsem ho navrhnul, proto si může tlačítka zpřeházet. Po stisknutí tlačítka pro zahájení přemístování v titulku okna je možno vždy dvě tlačítka mezi sebou prohodit (pouze tlačítka základního rozměru). Klikneme na první tlačítko a pak na druhé a dojde k jejich záměně.

Ukončení přemístování je stiskem stejného tlačítka, jehož ikona i popiska se mezitím změnila. Pokud došlo k nějaké změně, máme tyto možnosti: ponechat tento stav platným a uložit jej pro trvalé používání, ponechat stav platným, ale neukládat jej, obnovit původní stav před začátkem přemístování, obnovit mnou navržené rozmístění.