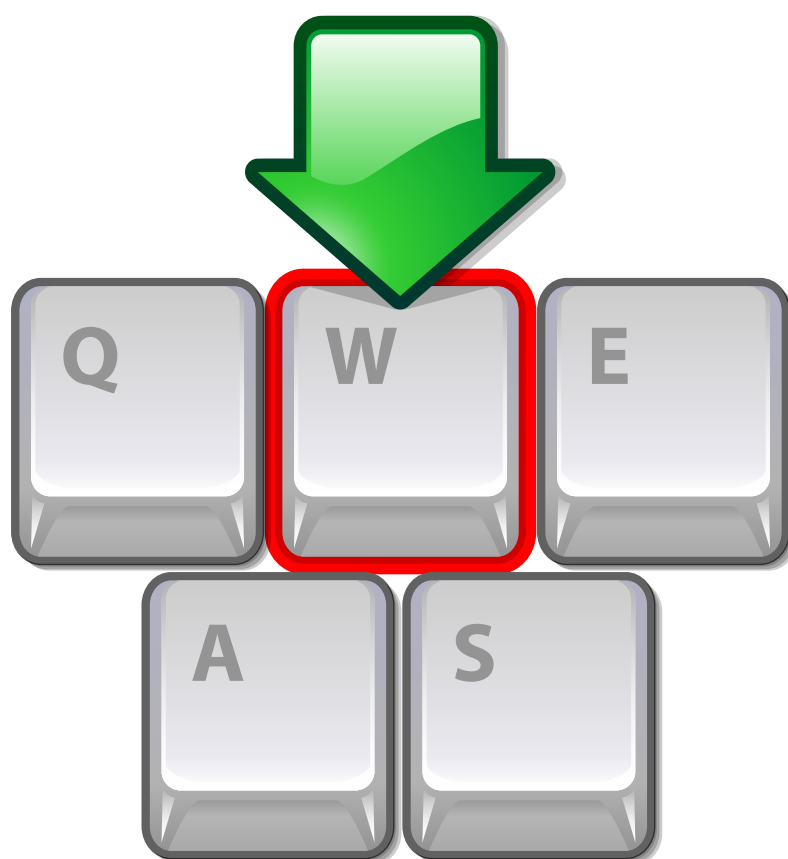


Podręcznik KTouch

Håvard Frøiland

Andreas Nicolai

Polskie tłumaczenie: Adrian Brosz



Spis treści

1	Sposób użycia programu KTouch	6
1.1	Wprowadzenie	6
1.1.1	Co to jest KTouch?	6
1.1.2	Możliwości	7
1.2	Nauka szybkiego pisania na klawiaturze z KTouch	7
1.2.1	Rozpoczynanie pracy	7
1.2.2	Ćwiczenia i poziomy	8
1.2.3	Rozpoczynanie i kończenie sesji treningowej	8
1.3	Statystyki w KTouch	9
1.3.1	Statystyki sesji treningowej	9
1.3.2	Statystyki poziomu	10
1.3.3	Okno dialogowe statystyk	10
2	Menu główne programu KTouch oraz okna dialogowe	11
2.1	Menu KTouch	11
2.2	Opcje konfiguracji dla KTouch	11
2.2.1	Opcje ogólne	11
2.2.2	Opcje treningu	12
2.2.3	Ustawienia klawiatury	13
2.2.4	Ustawienia koloru	14
2.2.5	Ustawienia dźwięków	15
3	Rozszerzanie możliwości programu KTouch	16
3.1	Tworzenie własnego ćwiczenia	16
3.1.1	Tworzenie ćwiczenia	16
3.1.2	Rzeczy, które należy wiedzieć o ćwiczeniach	16
3.2	Tworzenie własnego pliku klawiaturowego	17
4	Spis poleceń	20
4.1	Menu i skróty klawiaturowe	20
4.1.1	Menu Plik	20
4.1.2	Menu Ćwiczenie	20
4.1.3	Menu Ustawienia	21
4.1.4	Menu Pomoc	21

5	Zasługi i licencja	23
A	Jak zdobyć i zainstalować KTouch	24

Streszczenie

KTtouch to program do nauki szybkiego (bezwzrokowego) pisania na klawiaturze. Udostępnia on tekst do treningu, i dopasowuje go do różnych poziomów, w zależności od tego jak dobry jesteś w pisaniu. Program może również wyświetlać jaki klawisz ma być naciśnięty w następnej kolejności oraz właściwy dla tego klawisza palec.

Rozdział 1

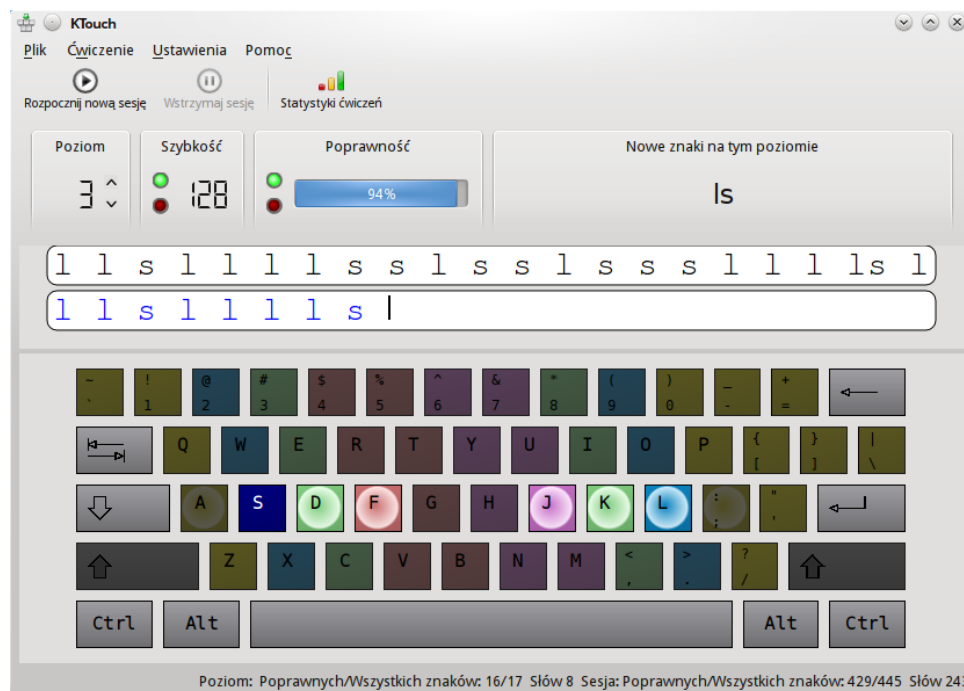
Sposób użycia programu KTouch

1.1 Wprowadzenie

1.1.1 Co to jest KTouch?

KTouch jest programem do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze.

KTouch udostępnia tekst do treningu, i dopasowuje go do różnych poziomów, w zależności od tego jak dobry jesteś w pisaniu. Program może również wyświetlać jaki klawisz ma być naciśnięty w następnej kolejności oraz właściwy dla tego klawisza palec.



KTouch udostępnia Ci tekst do treningu dopasowując się do zróżnicowanych poziomów, w zależności jak zaawansowany jesteś. Może wyświetlać który klawisz nacisnąć jako następny, jak również którego palca użyć. Jest on doskonałym nauczycielem bezwzrokowego pisania na klawiaturze, uczysz się krok po kroku używając kolejnych palców, bez patrzenia na klawisze. Jest wygodnym dla wszystkich grup wiekowych, świetnym nauczycielem dla szkół, uniwersytetów, a także przy nauczaniu indywidualnym. KTouch jest darmowy, i udostępniany na licencji GNU, więc nigdy nie będziesz musiał płacić za program lub aktualizację.

1.1.2 Możliwości

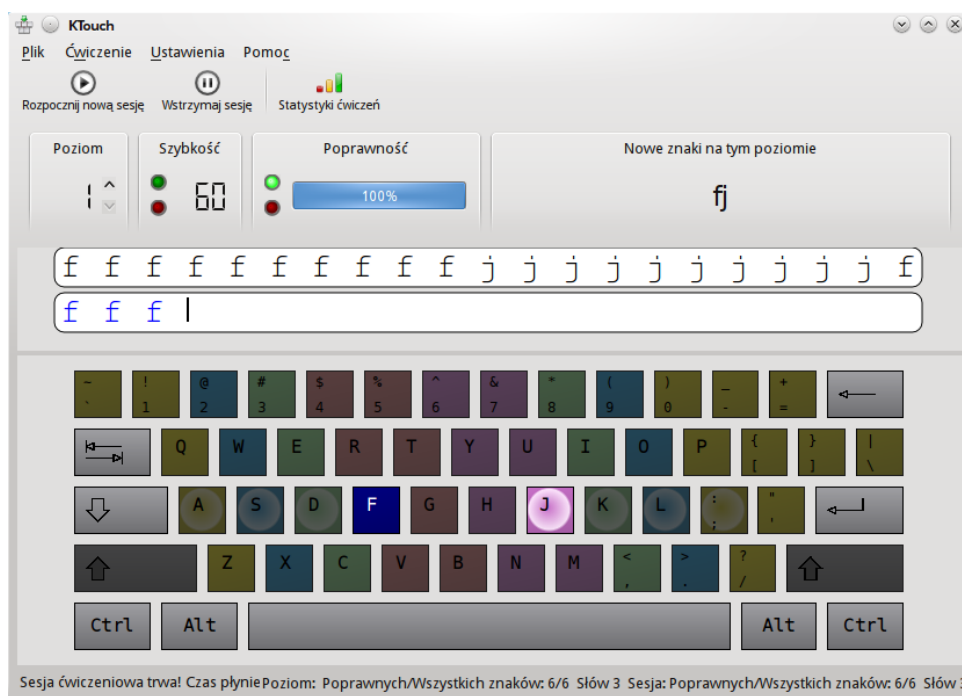
W bieżącej wersji KTouch 1.7.1 posiada wiele pomocnych usprawnień takich jak:

- Wsparcie dla wielu różnych ćwiczeń treningowych w kilku językach, włączając w to specyficzne dla danego języka czcionki oraz wygodny edytor ćwiczeń
- Wsparcie dla różnych układów klawiatury, z możliwością używania układów klawiatury zdefiniowanych przez użytkownika
- Podczas sesji treningowej uzyskiwane są obszerne informacje statystyczne, aby pomóc Ci (lub Twojemu nauczycielowi) zanalizować postępy

Wiele z tych funkcji jest zawartych i zostanie omówionych w odpowiednich rozdziałach tego podręcznika.

1.2 Nauka szybkiego pisania na klawiaturze z KTouch

Tutaj znajduje się zrzut ekranu programu KTouch w akcji, tym razem z niemieckim układem klawiatury oraz ćwiczeniem:



Mimo, że nauka szybkiego pisania na klawiaturze z programem KTouch oraz jego obsługa powinna być bardzo prosta, przyjrzymy się mu dokładniej w kolejnych sekcjach.

1.2.1 Rozpoczynanie pracy

Kiedy uruchamiasz KTouch możesz zobaczyć ekran pokazany powyżej. Główne okno programu wyświetla trzy sekcje:

1. Parę statystyk dotyczących pisania - na górze

2. Tekst który powinieneś wpisać (w linijce nauczyciela) oraz tekst który wpisałeś do tej pory (w linijce studenta)
3. Klawiatura (wyglądająca, mam nadzieję jak Twoja)

Przejrzymy te sekcje później jeszcze raz.

Ok, kiedy po raz pierwszy uruchomisz KTouch, otworzy on domyślne ćwiczenie i wybierze domyślny układ klawiatury zdefiniowany w Ustawienia systemowe. Aby zmienić układ klawiatury należy wybrać **Ustawienia** → **Układy klawiatury...** i wybrać kraj w którym się znajdujesz (lub kraj w którym się używa takiej samej klawiatury jak Twoja). Jeśli Twoja klawiatura nie jest zawarta w zestawie, zawsze możesz zdefiniować własną (zobacz [Tworzenie własnego układu klawiatury](#)).

Po wybraniu układu klawiatury, wybierz jeszcze ćwiczenie. Pierwsza linia w twoim bieżącym ćwiczeniu jest pokazywana w linijce nauczyciela. Możesz wybrać dowolne z domyślnych ćwiczeń poprzez **Ćwiczenie** → **Domyślne ćwiczenia...** albo otworzyć ćwiczenie zdefiniowane przez użytkownika (np. jeśli twój nauczyciel da Ci specjalny zestaw ćwiczeń do nauki) poprzez **Plik** → **Otwórz ćwiczenie...** Możesz nawet stworzyć swoje własne ćwiczenie (zobacz [Tworzenie własnych ćwiczeń](#)). Kiedy wybierzesz ćwiczenie i układ klawiatury możesz zacząć pisanie.

Położ ręce na klawiaturze, jak oznaczono 8 kolorami (kciuki na spacji) i zacznij pisać tekst pokazywany w linijce nauczyciela. Klawisz który należy nacisnąć jest podświetlony na klawiaturze (ekranowej), a jeśli potrzeba przesunięcia palca z jego pozycji spoczynkowej, na klawisz docelowy, podświetlone są klawisze docelowy i odpowiedni klawisz spod palca. Staraj się jak najmniej poruszać rękami, a po napisaniu znaku zawsze próbuj przemieszczać palce na ich pozycje spoczynkowe.

PODPowiedź

Kolory klawiszy wskazują, którym palcem masz nacisnąć dany klawisz.

Kiedy piszesz zdarzają się błędy, naciśnięcia niewłaściwych klawiszy. W takim przypadku linijka studenta zmieni swój kolor (domyślnie na czerwony) i musisz nacisnąć Backspace aby usunąć błędny znak (lub znaki).

Jeśli zakończysz poprawnie jedną linię tekstu, musisz nacisnąć **Enter** aby przejść do następnej.

1.2.2 Ćwiczenia i poziomy

Jak już wcześniej wspomniano potrzebne jest ćwiczenie treningowe, zawierające cały tekst, który chcesz przerobić. Zwykle, poziom trudności tekstu wzrasta stopniowo, ponieważ większość ćwiczeń zawiera zróżnicowane poziomy trudności. Jednak niektóre ćwiczenia mogą zawierać pojedynczy poziom i test (np. artykuł z gazety dla sprawdzenia Twoich umiejętności).

W ramach informacyjnych okna głównego KTouch po lewej stronie możesz zobaczyć bieżący poziom. Małe przyciski po prawej stronie pozwalają na ręczną zmianę poziomów. Zwykle wykonuje się to automatycznie (więcej na ten temat w sekcji [Opcje treningu](#)). Ramka po prawej ukazuje krótką informację o poziomie. Podaje ona zwykle listę znaków, które są nowe na danym poziomie. Środkowe dwie ramki pokazują Twoją bieżącą szybkość pisania (w znakach na minutę) oraz poprawność. Te wartości to statystyki dla poziomu, więc są czyszczone kiedy zaczynasz nowy poziom. Jednakże, program nadal pamięta Twoje poprzednie statystyki (więcej na ten temat w sekcji [Statystyki w KTouch](#)).

1.2.3 Rozpoczynanie i kończenie sesji treningowej

W momencie gdy piszesz tekst ćwiczenia treningowego, znajdujesz się w trakcie sesji. Możesz rozpocząć nową sesję poprzez **Ćwiczenie** → **Rozpocznij nową sesję ćwiczeniową** albo odpowiedni

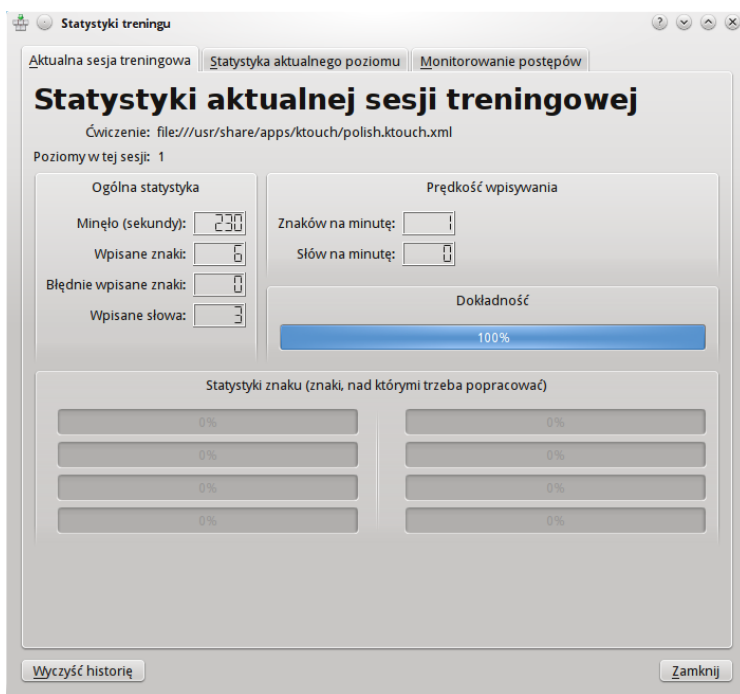
przycisk na pasku narzędzi. Zmiana poziomu (automatyczna lub ręczna) nie zmienia Twojej sesji treningowej. Pozostajesz w niej do czasu rozpoczęcia nowej sesji, wyboru nowego ćwiczenia (co automatycznie rozpoczyna nową sesję) lub wyjścia z programu.

Jeśli otworzysz dowolne okno dialogowe w programie KTouch, podczas sesji treningowej, ćwiczenie jest zatrzymywane, jak również zegar, aż do momentu naciśnięcia następnego klawisza. Możesz ręcznie zatrzymać sesję poprzez **Ćwiczenie** → **Zatrzymaj sesję** lub odpowiedni przycisk na pasku narzędzi.

1.3 Statystyki w KTouch

KTouch pamięta o Tobie! Wszystko co napiszesz jest rejestrowane i tworzy się kilka użytecznych (a czasami po prostu interesujących) statystyk. KTouch zachowuje dane statystyczne opierając się na pliku ćwiczeniowym, który używasz do treningu. Dla każdego ćwiczenia przechowywana jest osobna statystyka. KTouch również odróżnia statystyki poziomu i sesji treningowej, co jest ważne, by umożliwić oszukiwanie :-).

1.3.1 Statystyki sesji treningowej



Kiedy tylko rozpocznesz nową sesję treningową uruchamiane jest zapisywanie nowych statystyk. KTouch zapamiętuje kilka wartości, w celu oceny Twoich umiejętności, oraz pomocy przy identyfikacji klawiszy sprawiających najwięcej problemów:

- Ile klawiszów naciśnięto w sumie?
- Ile klawiszów naciśnięto poprawnie?
- Które klawisze były pomijane, i jak często?
- Ile poprawnych słów napisałeś?
- Ile czasu potrzebowaleś?

Przy użyciu statystyk sesji treningowych, możesz wyznaczyć swoje ogólne wyniki oraz umiejętności w konkretnym ćwiczeniu.

1.3.2 Statystyki poziomu

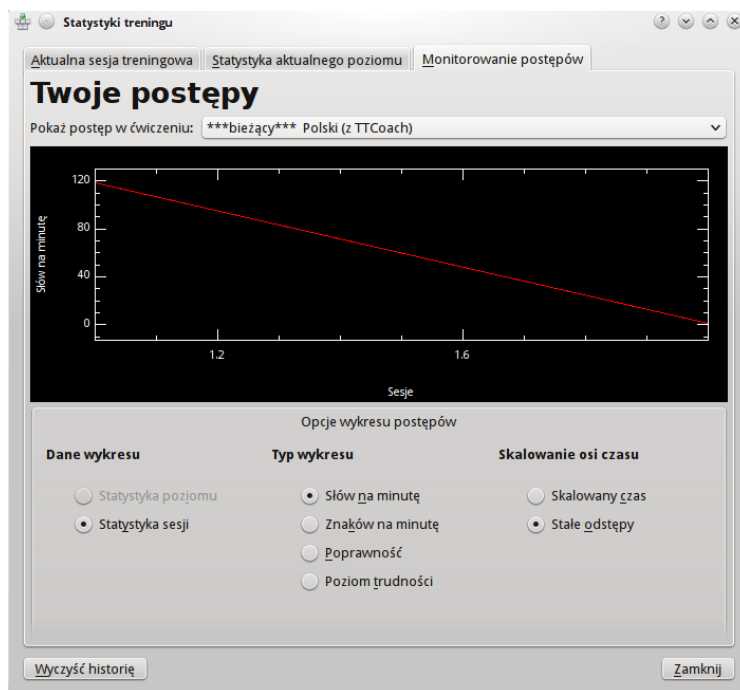
Dla każdego poziomu Twojej sesji treningowej (np. wszystkie poziomy w których wpisywałeś tekst) otrzymywane są takie same statystyki jak dla całej sesji. Używając danych statystycznych poziomu, możesz wykryć postęp jakiego dokonałeś w każdym poziomie ćwiczenia (dzięki czemu zobaczysz jak Twoje umiejętności zwiększają się, z poziomu na poziom i skoncentrować się na tych poziomach które nadal powodują problemy.

1.3.3 Okno dialogowe statystyk

Ćwiczenie → **Statystyki ćwiczenia** albo przycisk statystyk w pasku narzędzi otwiera okno dialogowe statystyk. Wyświetla ono bieżące statystyki treningu i poziomu oraz graficzną historię poprzednich sesji.

Po otwarciu okna dialogowe statystyk można wybrać kartę **Aktualna sesja treningowa** lub kartę **Statystyki bieżącego poziomu**. Pierwsza karta zawiera podsumowanie wszystkiego co do tej pory napisałeś. Druga zawiera statystyki dla bieżącego poziomu. Jest ona użyteczna do oceny różnic pomiędzy ogólną sprawnością pisania oraz umiejętnościami na poszczególnych poziomach.

Trzecia zakładka statystyk, wyświetla graficzny przegląd Twoich umiejętności pisania udostępniając kilka możliwości. Należy zwrócić uwagę na skalę czasu. Zawsze gdy wyświetlane są statystyki poziomu lub sesji, zapisywana jest ich data. Tak więc można zobaczyć jak Twoje umiejętności zmniejszyły się z powodu długich przerw między treningami oraz kiedy ostatnio ćwiczyłeś jakieś ćwiczenie lub poziom.



Rozdział 2

Menu główne programu KTouch oraz okna dialogowe

W tym rozdziale zajmiemy się paroma detalami programu.

PODPOWIEDŹ

Możesz użyć «Co to jest? » (mały znak pytajnika obok przycisków minimalizujących/maksymalizujących okno) w wielu oknach dialogowych programu.

2.1 Menu KTouch

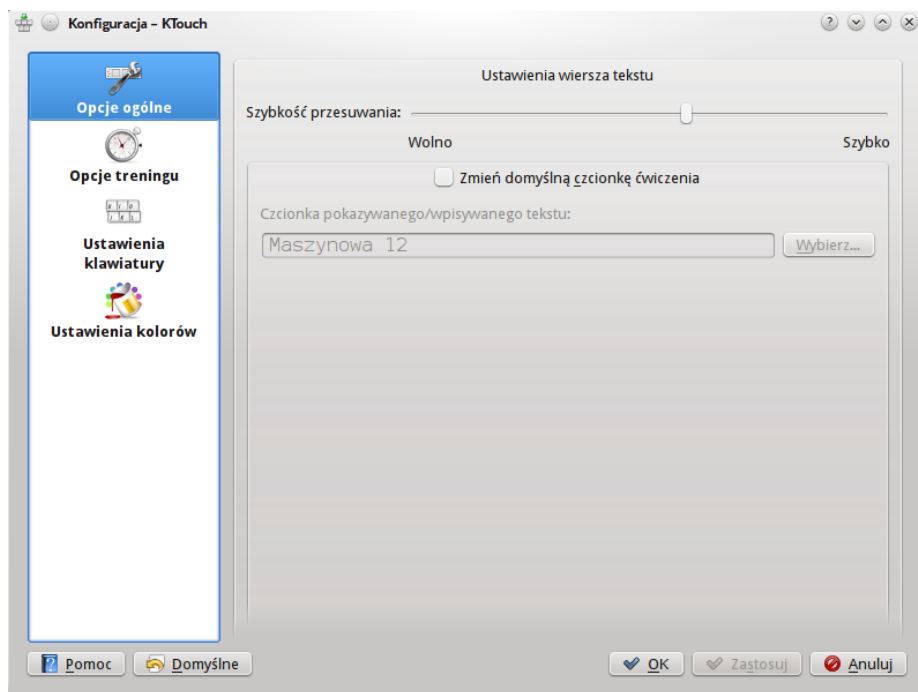
Większość pozycji menu KTouch nie wymaga szczegółowych wyjaśnień. Menu **Plik** zawiera opcje otwierania zdefiniowanego przez użytkownika ćwiczenia oraz edycji ćwiczeń. Menu **Ćwiczenie** zawiera opcje treningu, natomiast menu **Ustawienia** zawiera opcje ustawień programu. Różnorodne opcje znajdujące się w oknie dialogowym konfiguracji są wyjaśnione w następnej sekcji.

2.2 Opcje konfiguracji dla KTouch

Możesz dopasować KTouch do swoich potrzeb. Ustawienia są zawsze zachowywane dla bieżącego użytkownika programu. Otwórz okno dialogowe konfiguracji poprzez **Ustawienia** → **Konfiguruj KTouch**

2.2.1 Opcje ogólne

W tym oknie dialogowym możesz zmieniać opcje ogólne, kontrolujące zachowanie programu KTouch.



Na początek, można włączyć lub wyłączyć dźwięk (co może być użyteczne w szkolnych klasach). Możesz również ustawić szybkość przesuwania się linijki nauczyciela i studenta.

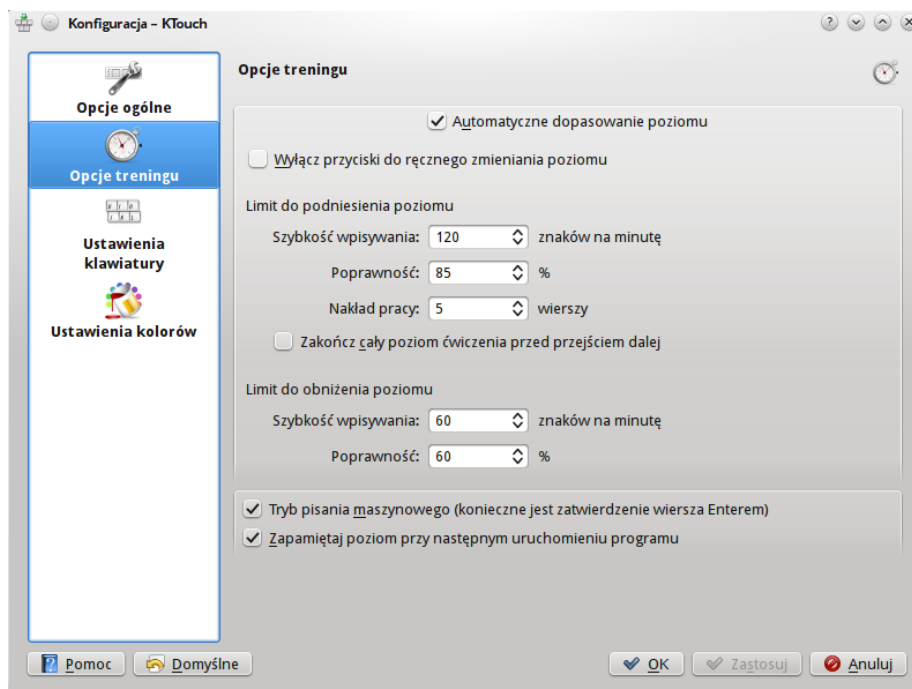
Ważniejszym jednak, może być wybór czcionki ćwiczenia. KTouch wyświetla normalnie linijkę nauczyciela używając czcionki wyspecyfikowanej w pliku ćwiczeniowym. Jeśli nie ma takiej czcionki w systemie, lub też żadna nie została wybrana, KTouch użyje domyślnej czcionki systemowej. Ale co zrobić, gdy ta czcionka nie zawiera wszystkich potrzebnych znaków? Wtedy możesz wybrać taką czcionkę która będzie Ci odpowiadać.

NOTATKA

KTouch rozróżnia pomiędzy czcionkami ćwiczenia i klawiatury. Nadpisanie ustawienia czcionki ćwiczeniowej nie powoduje automatycznego dostosowania czcionki klawiatury. Trzeba użyć odpowiedniej opcji na zakładce Opcje klawiatury.

2.2.2 Opcje treningu

W tym oknie dialogowym możesz wybrać opcje kontrolujące sposób zmiany poziomów trudności przez KTouch opierające się na umiejętnościach użytkownika.



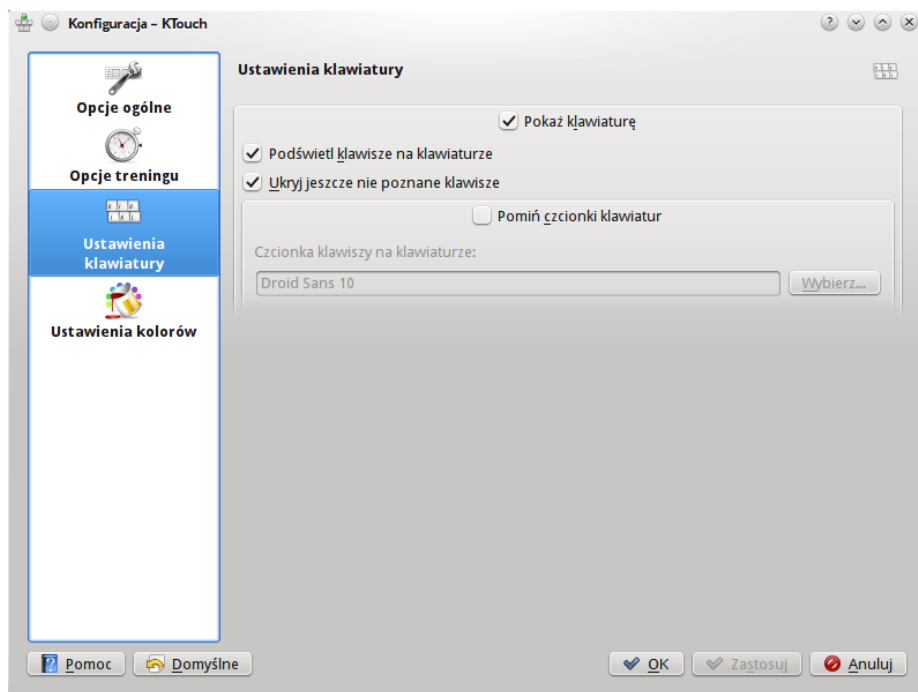
Jeśli włączone jest **Automatyczne dopasowanie poziomu**, KTouch sprawdza podane limity na zakończenie każdego poziomu i decyduje czy zmniejszyć czy zwiększyć poziom trudności, lub ewentualnie pozostać na bieżącym w celu jego powtórzenia. Zmiany poziomów odbywają się zawsze po ich zakończeniu (np. gdy użytkownik ukończy ostatnią linijkę poziomu). Jeśli szybkość pisania (w znakach na sekundę) oraz dokładność (poprawność) są *obie* powyżej lub równe «Limitom potrzebnym dla zwiększenia poziomu» KTouch przeskoczy do następnego wyższego poziomu treningu. Jeśli szybkość pisania *lub* dokładność jest poniżej «Limitów potrzebnych dla zmniejszenia poziomu» KTouch powróci do poprzedniego, niższego poziomu.

Na tej zakładce konfiguracyjnej możesz również wybrać czy program ma zapamiętywać Twój obecny poziom treningu i wracać do niego przy restarcie.

2.2.3 Ustawienia klawiatury

W tym oknie dialogowym możesz zmienić opcje dotyczące klawiatury.

Podręcznik KTouch



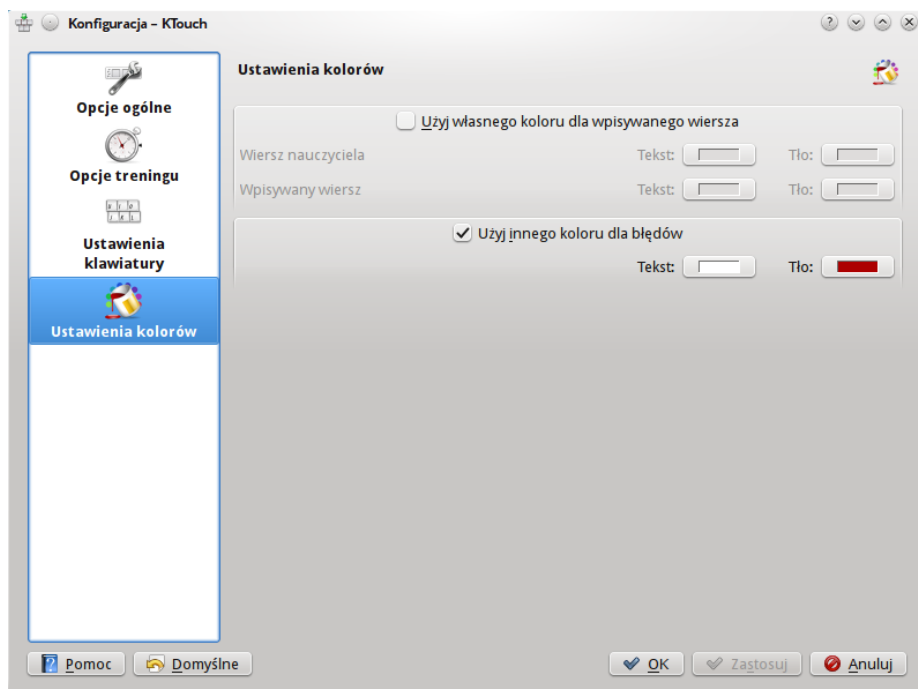
To okno dialogowe kontroluje wygląd i funkcjonalność klawiatury. Podobnie jak opcja «Nadpisz czcionkę ćwiczenia » w **Ustawieniach ogólnych**, możesz tutaj ustawić swoją własną czcionkę klawiatury. Opcja « Podświetlaj klawisze na klawiaturze » może być używana do zmniejszania trudności treningu.

PODPOWIEDŹ

Jak tylko zaznajomisz się z klawiaturą możesz wyłączyć podświetlenie klawiszy, dzięki czemu nie będzie rozpraszało to Twojej koncentracji na tekście nauczyciela.

2.2.4 Ustawienia koloru

W tym oknie dialogowym możesz dopasować kolory używane przez KTouch.



Można określić kolor tekstu i kolor tła dla wiersza w którym znajduje się tekst uczony, tekst wprowadzany i tekst błędnie wprowadzony.

2.2.5 Ustawienia dźwięków

W tym oknie dialogowym możesz dopasować opcje dźwiękowe programu KTouch.

Ustawienia dźwięków

Włączanie lub wyłączanie opcji **Sygnal błędu**, **Odgłosymaszyny do pisania** lub **Dźwięk automatycznej zmiany poziomu**.

Rozdział 3

Rozszerzanie możliwości programu KTouch

3.1 Tworzenie własnego ćwiczenia

Możesz łatwo stworzyć swój własny plik ćwiczeniowy, poprzez wbudowany w KTouch edytor ćwiczeń. Kiedy wybierzesz **Plik** → **Edytuj ćwiczenie...** otworzy się «Okno dialogowe otwierania pliku» i będziesz miał możliwość wybrania ćwiczenia. Możesz zarówno edytować bieżące ćwiczenie, każde z wstępnie zdefiniowanych ćwiczeń (jeśli masz uprawnienia zapisu do katalogu instalacji), można również stworzyć nowe, puste ćwiczenie.

3.1.1 Tworzenie ćwiczenia

Przyjmijmy że chcesz stworzyć nowe ćwiczenie. Oto kilka wskazówek, które możesz wziąć pod uwagę:

- Dla pierwszych 20 klawiszy, dodawaj na raz tylko 2 nowe na każdy poziom. Pozwól użytkownikowi ćwiczyć klawisze pojedynczo w różnych kombinacjach, a następnie używaj tych klawiszy w słowach, połączonych z już znanymi słowami.
- Dodaj co najmniej kilka poziomów ćwiczenia, w celu umożliwienia użytkownikowi zobaczenia swojego postępu podczas treningu
- Nie twórz zbyt długich poziomów.
- Próbuj stopniowo zwiększać trudność tekstu, i sprawdzaj swój tekst własnoręcznie.
- Po nauczaniu się pierwszych klawiszy dołącz ćwiczenie podsumowujące.

3.1.2 Rzeczy, które należy wiedzieć o ćwiczeniach

Tytuł ćwiczenia jest ważny dla szybkiego wyboru pozycji menu, w menu treningowym, oraz dla statystyk. Komentarz powinien zawierać informacje o autorze oraz źródle ćwiczenia jeśli jakieś istnieje.

Dla każdego poziomu możesz ustalić nowe znaki/klawisze w ćwiczeniu. Tekst który wpiszesz będzie widoczny jako informacja o poziomie w prawej górnej ramce w oknie głównym programu KTouch

Możesz także ustalić domyślną czcionkę dla ćwiczenia, używaną później w linii nauczyciela i studenta, jak również oknie dialogowym edycji ćwiczenia poprzez przycisk **Czcionka**.

3.2 Tworzenie własnego pliku klawiaturowego

Istnieje możliwość tworzenia własnych układów klawiatury poprzez pliki klawiaturowe. Obecnie KTouch nie posiada edytora klawiatur, ale wciąż jest bardzo łatwo zdefiniować własną klawiaturę. Nie wymaga to nic ponad niewielką znajomością matematyki aby ustalić geometrię i nieco czasu. Najlepiej rozpocząć z istniejącym plikiem klawiatury, stworzyć kopię i po prostu dopasować linijki.

Obecnie pliki klawiatur są zwykłymi kodowanymi w UTF-8 plikami tekstowymi. W następnych wersjach KTouch, dane będą przechowywane również w plikach XML. Dlatego wyjaśnię tylko pokrótce strukturę pliku układu klawiatury.

Plik układu klawiatury zwykle rozpoczyna się od nagłówka zawierającego informacje o autorze i rodzaju klawiatury.

```
#####
# KTouch
#   Plik układu klawiatury dla języka niemieckiego
#   Kodowanie=UTF-8
#####
```

Wszystkie linijki rozpoczynające się od '#' są uważane za komentarze. Po nagłówku, następuje blok tak zwanych «klawiszy palca», oznaczających miejsca spoczynku dla wszystkich 8 palców.

```
#
#       Unicode  KeyChar  x      y
#
KlawiszPalca  97      A      18     20
KlawiszPalca  115     S      28     20
KlawiszPalca  100     D      38     20
KlawiszPalca  102     F      48     20
KlawiszPalca  106     J      78     20
KlawiszPalca  107     K      88     20
KlawiszPalca  108     L      98     20
KlawiszPalca  246     Ö     108     20
```

Klawisze mają domyślny rozmiar 8 jednostek, więc siatka 10 jednostek daje w rezultacie normalnie wyglądającą klawiaturę. Pierwsza liczba to kod Unicode znaku (liczba dziesiętna). KeyText to tekst wyświetlany na klawiszu kodowany w UTF-8 (domyślne kodowanie w nowych wersjach systemu Linux®, upewnij się tylko, że Twój edytor zapisuje pliki w formacie UTF-8).

Następna sekcja zawiera klawisze specjalne, które - poza Backspace'm i Enterem - spełniają wyłącznie funkcje dekoracyjne.

```
#
#       Unicode  KeyText    x      y    Width Height
#
KlawiszKontrolny 260      Tab      0      10     10     15
KlawiszKontrolny 13       Enter    138     20     10     12
KlawiszKontrolny 258      Shift    123     30     10     27
KlawiszKontrolny 264      AltGr    120     40     10     15
KlawiszKontrolny 265      Ctrl     135     40     10     15
KlawiszKontrolny 263      Alt      15      40     10     15
KlawiszKontrolny 262      Strg     0       40     10     15
KlawiszKontrolny 32       Space    30      40     90     10
KlawiszKontrolny 257      Shift     0       30     10     13
KlawiszKontrolny 259      CapsLock 0       20     10     18
KlawiszKontrolny 8        BackSpace 130     0      20     10
```

Tekst, który wyspecyfikujesz dla klawisza jest wyświetlany w całości na klawiaturze ekranowej. Jednak opisy «Shift», «CapsLock», «Tab», «BackSpace» i «Enter» wyświetlają odpowiednie symbole. Dzięki temu możesz użyć tych tekstów niezależnie od języka. Inne opisy, jak Ctrl i Alt muszą być jednak przetłumaczone. Geometria klawiszy funkcyjnych, to dowolny prostopadłościan, zdefiniowany poprzez górny lewy punkt x i y oraz szerokość i wysokość.

Następna sekcja zawiera wszystkie znaki na klawiaturze (poza już zdefiniowanymi klawiszami palców) które można uzyskać *bez* naciśnięcia klawisza Shift.

#	Unicode	KeyChar	x	y	FingerKeyUnicode
#					
KlawiszNormalny	94	^	0	0	97
KlawiszNormalny	49	1	10	0	97
KlawiszNormalny	50	2	20	0	115
KlawiszNormalny	51	3	30	0	100
KlawiszNormalny	52	4	40	0	102
KlawiszNormalny	53	5	50	0	102
KlawiszNormalny	54	6	60	0	102
.					
.					
.					
KlawiszNormalny	46	.	103	30	108
KlawiszNormalny	45	-	113	30	246

Definicja tych podstawowych klawiszy jest praktycznie taka sama jak dla klawiszy palców, ale zawierają one dodatkową właściwość. Ostatni kod Unicode identyfikuje połączony klawisz palca, czyli generalnie, który palec jest używany do naciśnięcia tego klawisza.

Następna, a jednocześnie ostatnia sekcja w układzie klawiatury definiuje wszystkie klawisze uzyskiwane przez naciśnięcie klawisza modyfikującego, takiego jak na przykład Shift.

#	Unicode	TargetUnicode	FingerUnicode	ControllUnicode
#				
Komentarz				
#				
KlawiszUkryty	65	97	97	258 ↔
	#A			
KlawiszUkryty	66	98	102	258 ↔
	#B			
KlawiszUkryty	67	99	100	258 ↔
	#C			
KlawiszUkryty	68	100	100	258 ↔
	#D			
.				
.				
.				
KlawiszUkryty	124	60	97	264 ↔
	#			
KlawiszUkryty	64	113	97	264 ↔
	#@			

«Klawisz ukryte» w rzeczywistości kontrolują co powinno się zdarzyć na klawiaturze kiedy wpiszesz konkretny znak. Pierwszy kod Unicode to kod znaku który definiujesz. Druga liczba jest kodem znaku klawisza na klawiaturze (jednego z już zdefiniowanych, normalnych klawiszy) Trzecia liczba oznacza klawisz palca (gdzie spoczywa palec potrzebny do napisania tego znaku) natomiast ostatnia liczba oznacza klawisz modyfikacyjny, który musisz nacisnąć aby uzyskać ten znak.

Popatrzmy na przykład:

Potrzebujesz klawisza dużego 'R', który ma kod Unicode 82. Znak uzyskiwany gdy naciśnie się klawisz 'R' bez modyfikatora to małe 'r' o kodzie 114. Klawisz palca dla 'R' spoczywa nad klawiszem 'f' o kodzie Unicode 102. Ażeby uzyskać duże 'R' musisz nacisnąć prawy (lub lewy) Shift który ma kod 264 (nie jest to kod Unicode, lecz liczba uzyskana ze zdarzenia "keypress" w QT). Pamiętaj, że identyfikacja klawiszy sterujących, prawdopodobnie ulegnie zmianie w następnej wersji programu KTouch. Ale obecnie możesz używać kodów zawartych w innych plikach klawiatury.

Rozdział 4

Spis poleceń

4.1 Menu i skróty klawiaturowe

4.1.1 Menu Plik

Plik → Otwórz plik tekstowy...

Otwiera nowy plik tekstowy do wykorzystania jako ćwiczenie.

Plik → Otwórz ćwiczenie...

Otwiera nowy plik treningowy z ćwiczeniem

Plik → Edytuj ćwiczenie...

Otwiera edytor ćwiczeń, abyś mógł zmienić bieżący plik treningowy

Plik → Modyfikuj zestaw kolorów...

Otwiera edytor zestawu kolorów, który pozwala na zdefiniowanie nowych schematów kolorów

Plik → Modyfikuj układ klawiatury...

Otwiera plik klawiatury i pozwala na zmianę układu klawiatury w oknie dialogowym **Edytora klawiatur KTouch**.

Plik → Wyjdź (Ctrl+Q)

Wychodzi z programu KTouch

4.1.2 Menu Ćwiczenie

Ćwiczenie → Zaczynij nową sesję

Rozpoczyna nową sesję ćwiczeń pisania i zapytuje czy chcesz zaczynać na tym samym poziomie

Ćwiczenie → Zatrzymaj sesję

Zatrzymuje bieżącą sesję: statystyki są zachowane

Ćwiczenie → Statystyki ćwiczeń

Otwiera okno dialogowe bieżących statystyk sesji

Ćwiczenie → Domyślne ćwiczenia → Angielski (auto-generowany)

Wybiera język, dla którego chcesz uczyć się pisania

4.1.3 Menu Ustawienia

Ustawienia → Wyświetlaj pasek narzędzi

Przełącza wyświetlanie paska narzędzi

Ustawienia → Wyświetlaj pasek stanu

Przełącza wyświetlanie pasku stanu

Ustawienia → Układy klawiatury

W tej pozycji wyświetlana jest lista dostępnych układów klawiatury, z której można wybrać układ mający być używany do ćwiczeń.

Ustawienia → Schematy kolorów klawiatury → Black & White

Wybiera biały schemat kolorów klawiatury: wszystkie są białe, a ten który masz nacisnąć - czarny.

Ustawienia → Schematy kolorów klawiatury → Klasyczny

Wybiera klasyczny układ kolorów klawiatury: każda kolumna klawiszy ma inny kolor.

Ustawienia → Schematy kolorów klawiatury → Ciemnoniebieski

Wybiera ciemnoniebieski układ kolorów klawiatury: każda kolumna ma inny odcień niebieskiego

Ustawienia → Schematy kolorów klawiatury → Paski

Wybiera paskowy wygląd kolorów klawiatury: wyświetlane są paski w kolorze niebieskim i szarym

Ustawienia → Bieżący użytkownik → Domyślny użytkownik

Wybiera użytkownika dla bieżącej sesji ćwiczeń.

Ustawienia → Konfiguruj użytkowników...

Wyświetla okno dialogowe umożliwiające dodawanie i usuwanie użytkowników programu KTouch. Lista użytkowników z tego okna dialogowego jest wyświetlana w podmenu: **Bieżący użytkownik**.

Ustawienia → Konfiguruj skróty...

Konfiguruje skróty połączone z niektórymi czynnościami

Ustawienia → Konfiguruj paski narzędzi...

Konfiguruje elementy które chcesz umieścić w pasku narzędzi

Ustawienia → Konfiguruj KTouch...

Wyświetla okno dialogowe ustawień programu KTouch

4.1.4 Menu Pomoc

Pomoc → Podręcznik KTouch (F1)

Uruchamia System pomocy KDE na stronie pomocy programu KTouch (czyli na tym dokumencie).

Pomoc → Co to jest? (Shift+F1)

Zmienia kursor myszy w strzałkę ze znakiem zapytania. Kliknięcie na elemencie programu spowoduje otworenie okna pomocy objaśniającego funkcję tego elementu (o ile taka pomoc istnieje).

Help → Raport o błędzie...

Otwiera okienko zgłoszenia błędu, w którym możesz zgłosić błąd lub prośbę o dodanie nowej funkcji.

Pomoc → O programie KTouch

Wyświetla informację o autorach i wersji programu.

Pomoc → Informacje o KDE

Wyświetla informację o wersji KDE i inne podstawowe informacje.

Rozdział 5

Zasługi i licencja

KTouch

KTouch, Prawa autorskie 1999-2007

- Håvard Frøiland haavard@users.sourceforge.net
- Andreas Nicolai andreas.nicolai@gmx DOT net

Współpracownicy:

- Frank Quotschalla, klawiatura niemiecka, oraz niemiecki plik treningowy i tłumaczenie.
- Ernesto Hernández-Novich, klawiatura latynoamerykańska
- João Miguel Neves, klawiatura portugalska
- Henri Girard, klawiatura francuska

Specjalne podziękowania dla wszystkich innych (nie wymienionych tutaj) osób mających swój wkład w pliki klawiatur i ćwiczeń.

Tłumaczenie: Adrian Brosz adriian@wp.pl

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU Free Documentation License](#).

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU General Public License](#).

Dodatek A

Jak zdobyć i zainstalować KTouch

KTouch jest częścią projektu KDE (<http://www.kde.org/>).

KTouch znajduje się w pakiecie kdeedu na <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , głównym serwerze FTP projektu KDE.