

Controller Manager

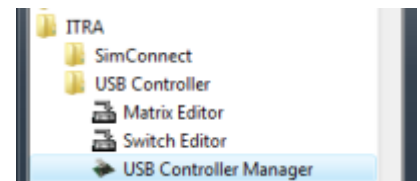
Das Software-Paket dient der Erzeugung von Zeichenfolgen mit virtuellen Key-Codes. Der Controller-Manager fragt den USB-Controller ab und sendet diese Codes zum aktiven Windows-Programm.

Das Paket finden Sie im ITRA-Support-Bereich auf [Sim&IT](#). Es besteht aus dem Controller Manager und Tools zum Erstellen der Zeichenfolgen.

→ Download [ucpmanager.zip](#)

Controller Manager - Steuersoftware und Tools

Die Software besteht aus folgenden Bestandteilen:

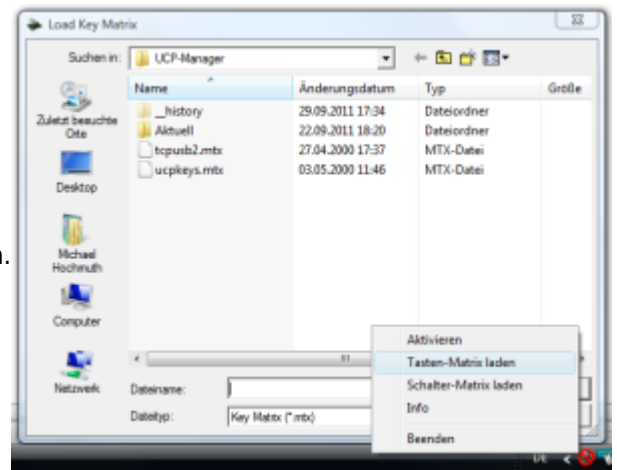


1. USB Controller Manager
2. Matrix Editor
3. Switch Editor

Nach erfolgreicher Installation finden Sie einen Programmordner mit den Programmen vor.

USB Controller Manager

Vor der Benutzung des Controllers muss der **USB Controller Manager** gestartet werden. Eine Verknüpfung zum Programm wird standardmäßig auch auf dem Desktop abgelegt. Nach dem Start des Programmes wird der Status in der Taskleiste der Windows-Systemleiste angezeigt. Mit der linken Maustaste können Sie den **USB Controller Manager** deaktivieren und auch wieder aktivieren. Mit der rechten Maustaste können dann Eigenschaften wie die geladene Tastaturmatrix geändert werden. Nach einer erneuten Aktivierung des Managers ist die gerade geladene neue Tastaturmatrix bis zu einer eventuellen Neuauswahl die Vorzugsmatrix für den **USB Controller Manager**. Nach der Neuinstallation der Software ist eine bezeichnungsneutrale Matrix **ucpkeys.mtx** geladen. In der aktuellen Version sind die Dateien standardmäßig im Profil des Benutzers abgelegt. Um diese Pfade/Dateien im Explorer anzeigen zu lassen, muss die Explorer-Optionen **Alle Dateien und Ordner anzeigen** unter Ansichten aktiviert sein. Im Matrixeditor und im Controllermanager sind diese Pfade als Standardwerte zum Speichern und Laden der Matrix-Dateien festgelegt, es bedarf dafür keiner Änderung der Einstellungen.



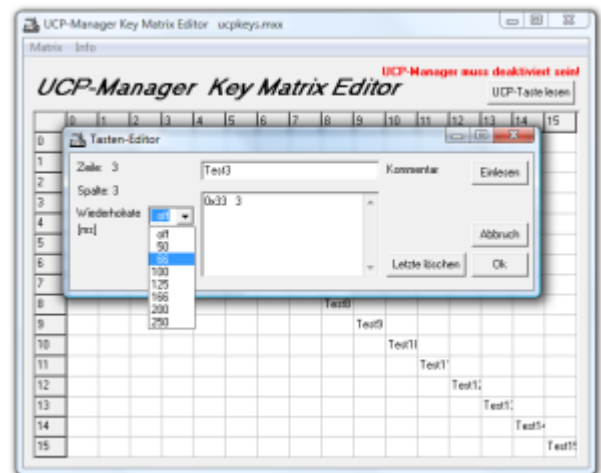
WindowsXP: Lw:\Dokumente und Einstellungen\..\Benutzer..\Anwendungsdaten\ITRA\UCP-Manager
WindowsVista/7/8/10: Lw:\Users\..\Benutzer..\AppData\Roaming\ITRA\UCP-Manager

Matrixeditor

Mit dem **Matrixeditor** können neue Programmvorlagen für den USB Controller angelegt werden. Die Tastenprogrammierung kann kommentiert werden. Zu jeder Taste kann eine geeignete Wiederholrate eingestellt

werden oder ganz abgestellt werden. Damit erhöht sich die realitätsnahe Bedienung bei der Flugzeugsteuerung wesentlich. Auch bereits erarbeitete Programmvorlagen können so abgeändert werden.

Die Programmierung der Tasten ist sehr einfach. Zuerst muss der **USB Controller Manager** deaktiviert werden. Die Ansteuerung der Tasten erfolgt, indem die entsprechende Taste gedrückt wird und anschließend mit der Maus die Schaltfläche **UCP-Taste lesen** geklickt wird. Wenn schon eine Programmierung für diese Taste vorhanden ist, wird diese angezeigt. Mit **Letzte löschen** kann ein Programmierschritt wieder gelöscht werden. Mit **Einlesen** wird die Standard-PC-Tastatur benutzt, um Programmierschritte einzugeben. Eventuell schon vorhandene Programmierschritte werden gelöscht. Eine besondere Funktion nimmt die **Pause**-Taste der Standardtastatur ein. Wird die **Pause**-Taste als Programmierschritt eingegeben, bewirkt dies eine Pause von 500ms an der Stelle in der Programmierkette. Das kann notwendig sein, wenn beim Blättern in Menüleisten Grafikformulare geöffnet werden müssen. Ist die Programmierung abgeschlossen, kann die Datei als Matrixdatei ***.mxx** mit allen Kommentaren abgespeichert werden. Diese Datei kann auch ausgedruckt werden.



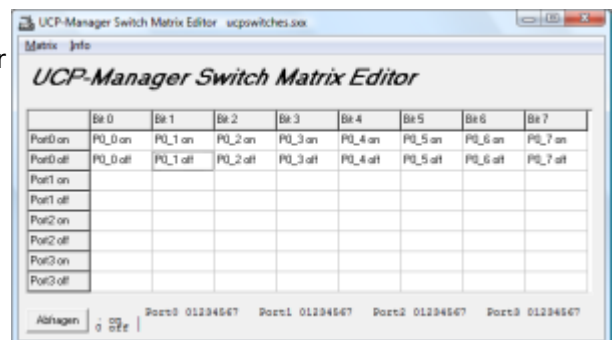
Zur Benutzung mit dem UCP-CON2 muss aber noch eine Matrixdatei ***.mtx** erzeugt werden. Gehen Sie dazu in das Menü **Matrix / UCP Key-Matrix erzeugen** und benennen Sie die Datei entsprechend Ihrer Programmierung.

Diese Datei muss dann im **USB Controller Manager** ausgewählt werden, um aktiv zu sein. (siehe oben)

Switch Editor

Der **USB Controller Manager** kann zusätzlich zur Tastaturmatrix auch eine Schaltermatrix verarbeiten. In der Steuersoftware werden Flankenwechsel an den Schaltern erkannt, und in ein einmaliges Tastaturereignis umgewandelt. Für die Erstellung dieser Zuordnungstabelle dient der **Switch Editor**, der nach der Standard-Installation der Software für den USB-Controller in die Programmgruppe installiert wird.

Beim Start öffnet sich die Belegungs-Tabelle für die Schalter-Matrix. Sie können jetzt eine bereits erstellte Vorlage laden, oder mit einer leeren Vorlage eine neue Schalterbelegung erstellen.



Der **Abfragen**-Knopf liest den Port-Status der Baugruppe aus. Eine 0 bedeutet, dass der Port offen ist, ein Punkt bedeutet eine Verbindung nach GND. (z.B. Port3, Bit7)

Bei einer Veränderung des Status zwischen zwei Abfragen öffnet sich der **Switch-Editor** für dieses Ereignis. Achten Sie darauf, dass nicht mehrere Zustandswechsel zwischen zwei Abfragen erfolgen. Bei mehreren Ereignissen hat das höchste Bit des höchsten Ports Vorrang.

Durch Doppelklick in das entsprechende Feld öffnet sich ebenfalls die zugehörige Eingabemaske. Für die Schalter sind jeweils ein Einschalt- und ein Ausschalt-Ereignis programmierbar, es ist außerdem ein Kommentar möglich.



Wenn schon eine Programmierung für diesen Schalter vorhanden ist, wird diese angezeigt. Mit **Letzte löschen** kann ein Programmierschritt wieder gelöscht werden. Mit **Einlesen** wird die Standard-PC-Tastatur benutzt, um Programmierschritte einzugeben. Eventuell schon vorhandene Programmierschritte werden gelöscht. Eine besondere Funktion nimmt die **Pause**-Taste der Standardtastatur ein. Wird die **Pause**-Taste als Programmierschritt eingegeben, bewirkt dies eine Pause von 500ms an der Stelle in der Programmierkette. Das kann notwendig sein, wenn beim Blättern in Menüleisten Grafikformulare geöffnet werden müssen. Ist die Programmierung abgeschlossen, kann die Datei als Matrixdatei ***.sxx** mit allen Kommentaren abgespeichert werden. Diese Datei kann auch ausgedruckt werden. Zur Benutzung mit dem USB-Controller muss aber noch eine Matrixdatei ***.stx** erzeugt werden. Gehen Sie dazu in das Menü **Matrix / UCP-Schalter-Matrix erzeugen** und benennen Sie die Datei entsprechend Ihrer Programmierung.

From:
<http://simandit.de/simwiki/> - Wiki

Permanent link:
http://simandit.de/simwiki/doku.php?id=hardware:anleitungen:ucp-compact:software:controller_manager

Last update: 2019/01/09 16:23

