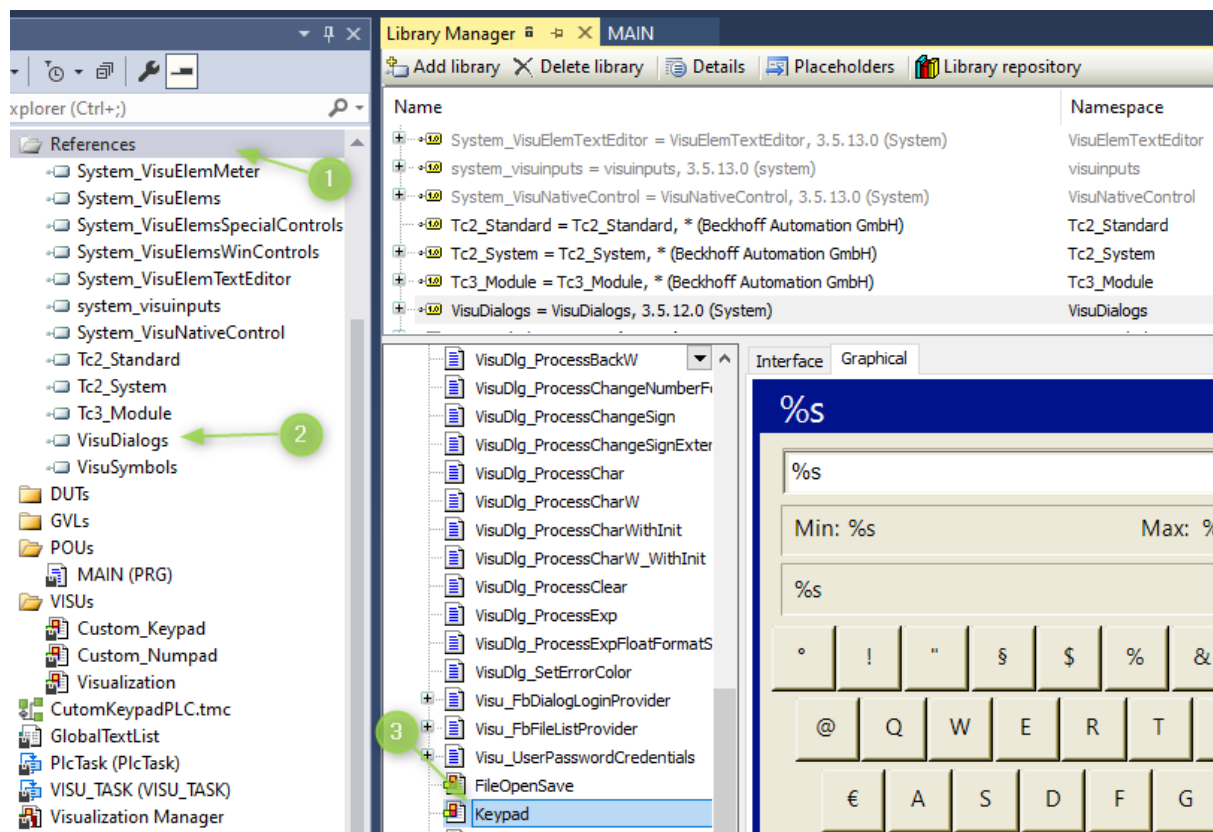
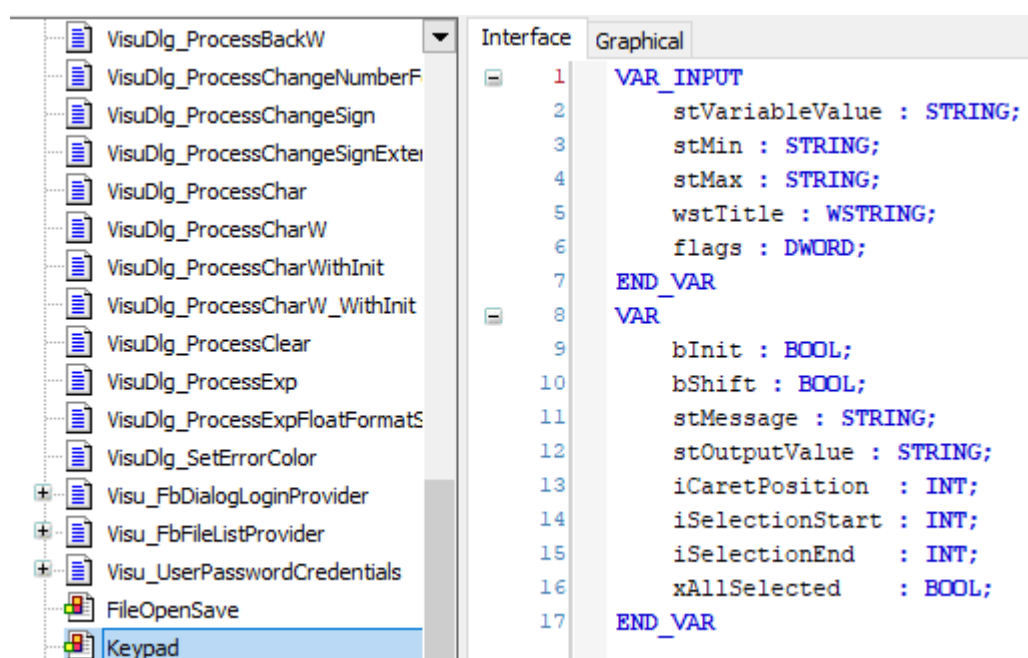


Poniższy przykład pokazuje, jak edytować domyślne elementy z biblioteki VisuDialogs – w tym konkretnym przypadku domyślne klawiatury.

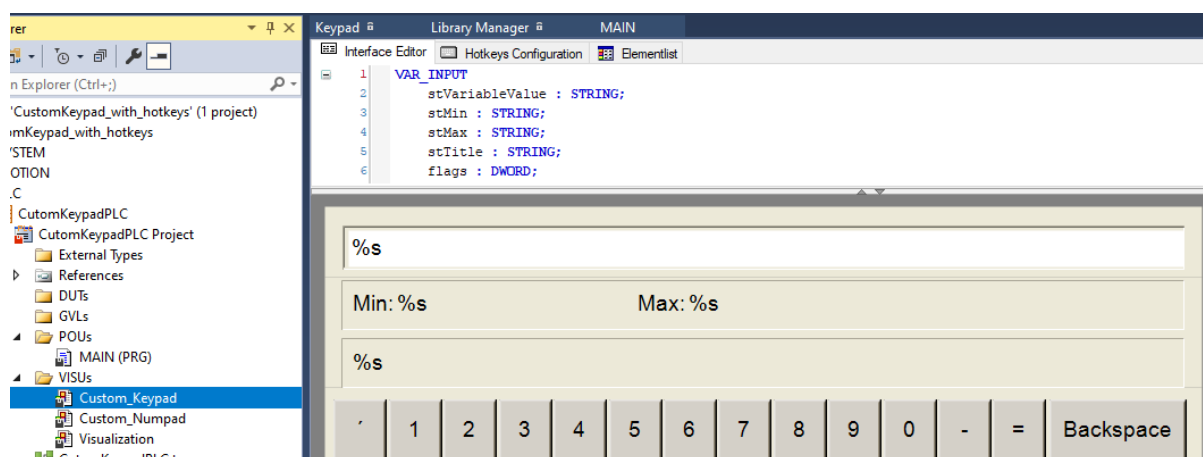
W pierwszym kroku, należy w bibliotece VisuDialogs (powinna się ona dodać przy tworzeniu wizualizacji, bądź można ją dodać do projektu ręcznie) odnaleźć elementy np. Keypad lub Numpad:



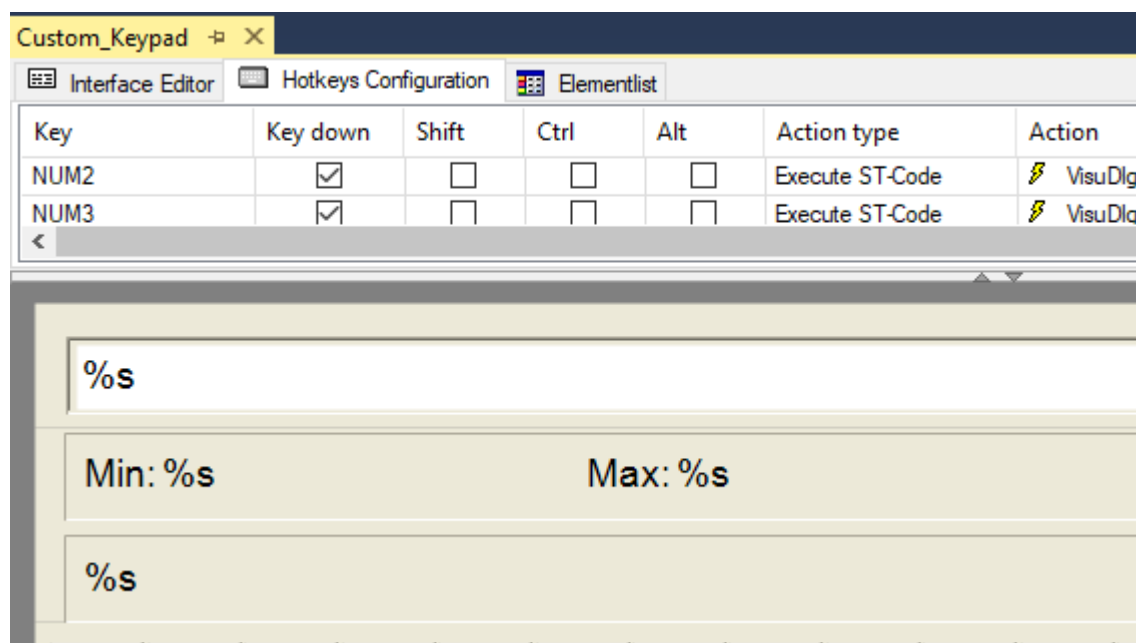
Element można dwuklikiem otworzyć, a następnie zaznaczyć wszystkie elementy (grafikę) i skopiować do swojego, wcześniej przygotowanego ekranu wizualizacji. To samo należy zrobić ze zmiennymi przypisanymi do tego elementu:



W przykładzie jest to ekran wizualizacji *CustomKeypad*, do którego elementy zostały skopiowane:

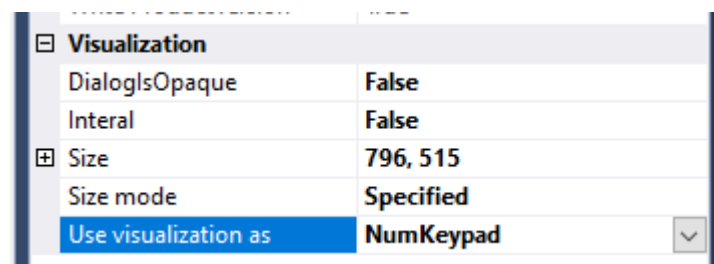


Po skopiowaniu, można dowolnie (pod kątem graficznym) edytować element. W opisywanym przykładzie jako dodatkowa opcja, skonfigurowano Hotkeys – pozwala to wprowadzać znaki jednocześnie za pomocą klawiatury ekranowej wizualizacji jak i klawiatury fizycznej podłączonej do urządzenia.



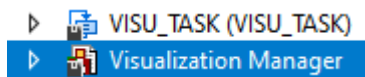
Aby korzystać z wyedytowanych klawiatur, należy wykonać te kroki:

- we właściwościach ekranu, który zawiera klawiaturę, należy ustawić właściwość *Use visualization as* na *NumKeypad*:

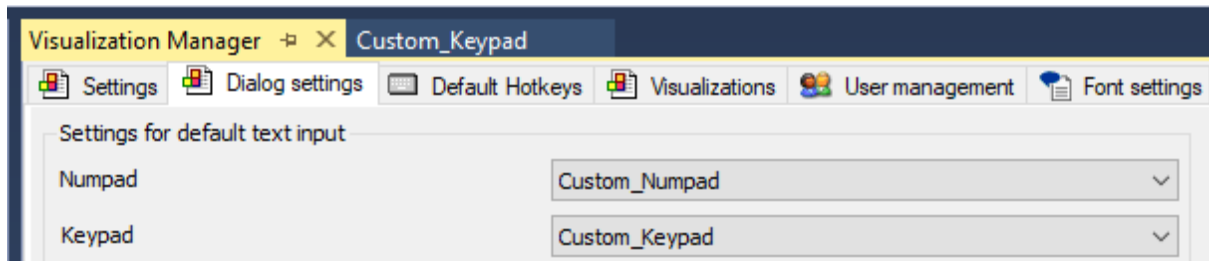


- następnie należy zapisać i przebudować projekt

- następnie w *VisualizationManagerze*



W zakładce *Dialog settings* dokonujemy odpowiednich ustawień dla elementu Keypad



Następnie zapisujemy, przebudowujemy i wgrywamy projekt. Od tej pory jako metoda wprowadzania znaków na wizualizacji, powinna pojawiać się nasza edytowana klawiatura.

UWAGA! Należy zwrócić uwagę na wybraną metodę nadpisywania zmiennej z poziomu wizualizacji. Klawiatura Custom będzie działać przy wybranej opcji *Default*, lub przy konkretnym wskazaniu tej klawiatury.

