

# 12. 鍵盤的設計與使用

本章節說明如何設計與使用鍵盤。

12.1. 概要 .....	12-2
12.2. 設計彈出鍵盤 .....	12-2
12.3. 使用直接視窗的方式設計鍵盤 .....	12-5
12.4. 將鍵盤固定在需要輸入的視窗上 .....	12-6
12.5. 製作 Unicode 鍵盤 .....	12-6

## 12.1. 概要

數值輸入與字元輸入物件都需要使用鍵盤做為輸入工具，而數字鍵盤及字元鍵盤均是使用功能鍵物件來製作的。除了使用 EasyBuilder Pro 提供的內建鍵盤外，您也可以自行設計鍵盤，而 cMT 及 cMT X 系列另提供系統鍵盤可選擇。

鍵盤種類可分為：

- 彈出鍵盤 (可選擇是否使用視窗控制條)
- 固定鍵盤
- Unicode 文字鍵盤
- 系統鍵盤 (cMT/ cMT X 系列支援)

## 12.2. 設計彈出鍵盤

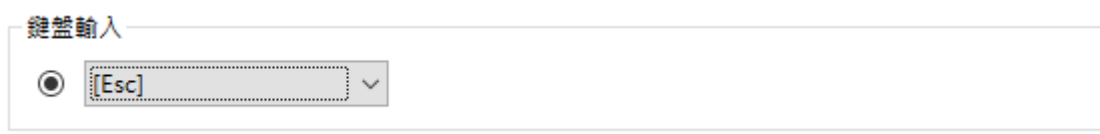
1. 先建立並開啟要作為鍵盤的視窗，假設為視窗 200。



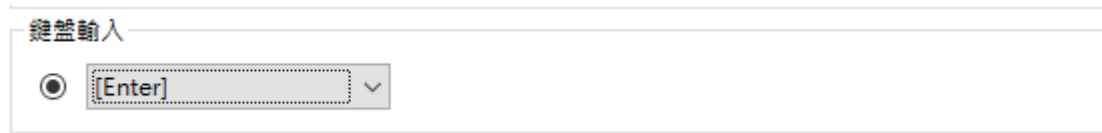
2. 調整視窗 200 的長度與寬度，建立各個功能鍵物件，並用 [ASCII/Unicode 模式]。



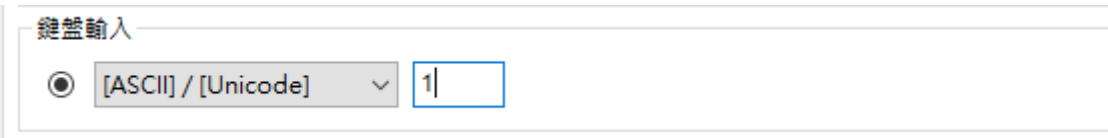
將其中一個功能鍵用來觸發取消訊號 [ESC]。



另一個功能鍵用來觸發輸入訊號 [Enter]。



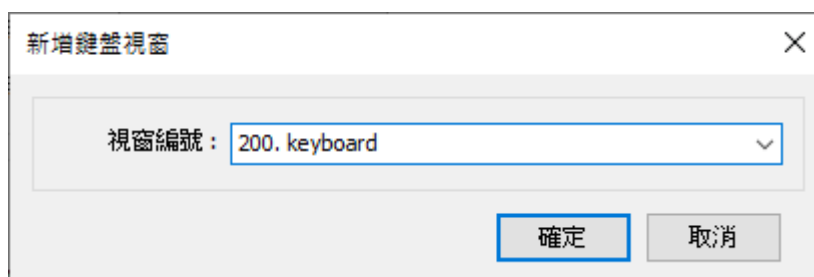
其他大部分功能鍵用來觸發數值輸入訊號，例如用來觸發數值 1 的輸入訊號。



3. 最後為功能鍵挑選適合的圖形做為顯示。



4. 在 [系統參數設定] » [一般屬性] » [鍵盤] 設定中，按下 [新增] 後選擇加入 [視窗 200]。最多可新增 32 個鍵盤視窗。



5. 在完成上述的所有步驟後，當使用數值輸入與字元輸入物件的設定頁時，即可發現在 [數值輸入] » [鍵盤] 設定中的 [視窗編號]，增加了 "200. Keyboard" 的選項。[鍵盤彈出位置] 可用來選擇鍵盤在 HMI 的出現位置，系統將 HMI 螢幕劃分為 9 個區域，如下圖所示。

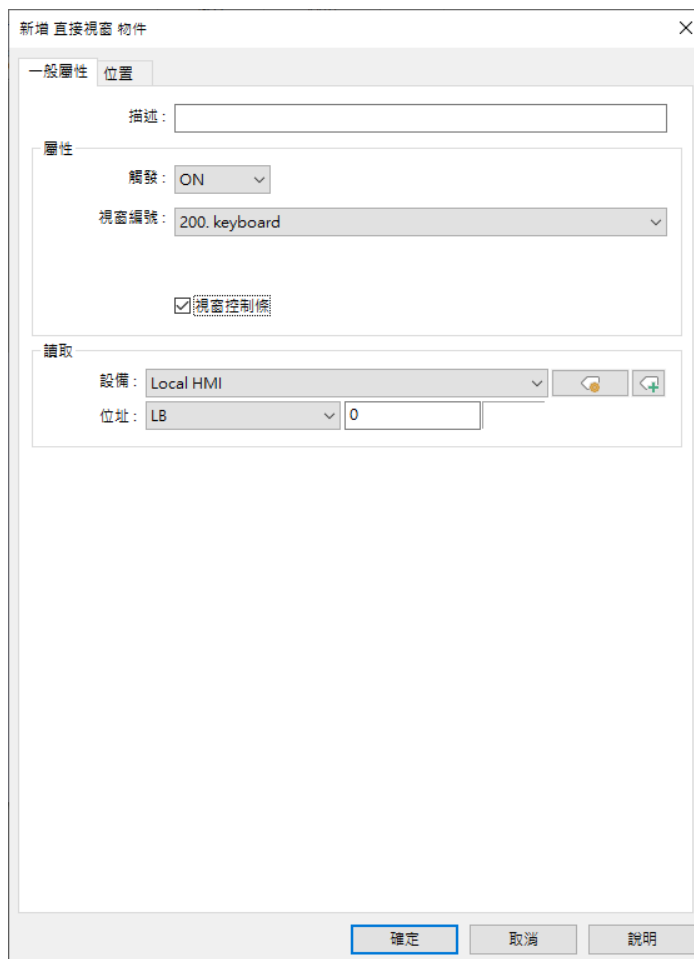


6. 在選擇 [200. Keyboard] 後，當按下數值輸入或字元輸入物件時，將自動彈出視窗 200，按鍵盤上的功能鍵就可以輸入數值。



### 12.3. 使用直接視窗的方式設計鍵盤

1. 新增一個直接視窗物件，設定讀取位址 LB-0 來啟動直接視窗。在【屬性】內勾選【視窗控制條】及設定鍵盤所在【視窗編號】。



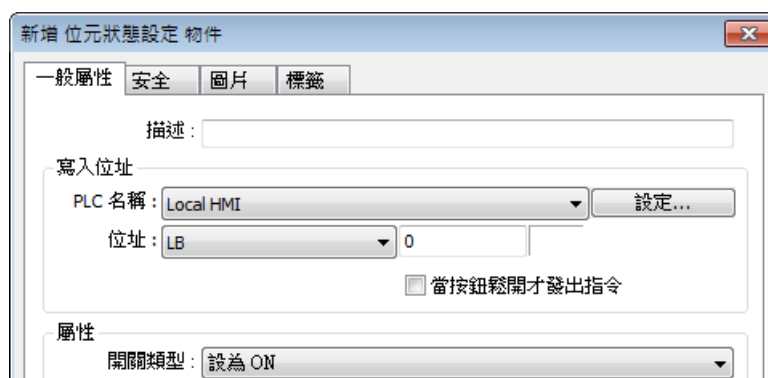
2. 在【位置】頁籤將物件設定自動調整視窗尺寸。



3. 新增數值輸入物件，在數值輸入頁籤內不要勾選【使用彈出鍵盤】。



4. 設定一個位元狀態設定物件，寫入位址為 LB-0，開關類型為 [設為 ON]，並重疊在數值輸入物件上。當按下數值輸入物件的同時，也會將鍵盤視窗開啟。



5. 在鍵盤的 [Enter] 功能鍵和 [ESC] 功能鍵上，分別放置一個位元狀態設定物件，寫入位址為 LB-0，開關類型為 [設為 OFF]。在按下這兩個鍵的任意一個鍵時，可將鍵盤視窗關閉。

## 12.4. 將鍵盤固定在需要輸入的視窗上

若不採用彈出鍵盤方式或是使用直接視窗來預設鍵盤所在位置，可採用此固定鍵盤方式，但這方式將無法移動或關閉鍵盤。

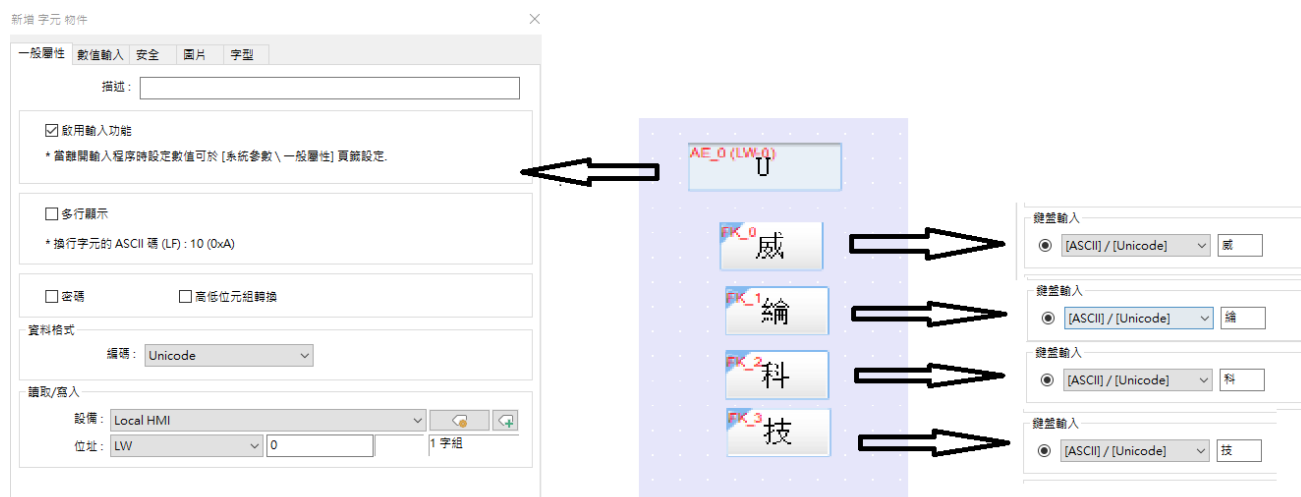
1. 新增數值輸入物件，在 [數值輸入] » [鍵盤] 屬性中不要勾選 [使用彈出鍵盤]。
2. 使用功能鍵物件將鍵盤按鍵設計好後，放置於視窗上即可使用。
3. 當按下數值輸入物件時，可以藉由鍵盤上的功能鍵來輸入數值。

## 12.5. 製作 Unicode 鍵盤

本節說明如何使用功能鍵物件製作 Unicode 鍵盤：

1. 放置一個字元輸入物件在視窗上，並勾選 [Unicode]。

## 2. 製作「威」、「綸」、「科」、「技」這四個文字輸入功能鍵，即完成一個簡單的文字鍵盤。



### Note

- 您可以將自製的鍵盤設定群組為【群組圖片】並添加到【群組圖庫】中，以便於後續的調用。



請點選此圖示下載範例程式。下載範例程式前，請先確定已連上網路線。