MagicKeys – это программа с открытым исходным кодом для обеспечения доступности пользовательского интерфейса с обширными возможностями автоматизации. Данное ПО позволяет взаимодействовать с элементами GUI, недоступными для программ чтения с экрана при помощи псевдо-интерфейса, функций автоматизации действий пользователя, оптического распознавания текста с экрана.

Базовый функционал MagicKeys возможно расширить при помощи до волнений, создание которых доступно любому пользователю.

Не проходите мимо, Перед тем как приступить к написанию своего расширения для MagicKeys, категорически рекомендуется ознакомится с несколькими правилами. Соблюдая их, вы сэкономите себе не мало времени, побережёте нервы разработчика, и даже расстройство желудка вам будет не страшно.

1. Перед тем как что-то написать, убедитесь что это нельзя реализовать проще, я серьёзно, если в вашем плагине много кода который палит из пушки по воробьям, то дело плохо и пора бы поспать.
2. Формат плагинов для MagicKeys является декларативным, то есть писать только так, и никак иначе. Да, в нём существуют некоторые нестандартные подходы, однако они оправдали своё существование на практике.
3. Когда вы напишите свой первый плагин, у вас возникнет закономерный вопрос, “Зачем столько одинаковых абсолютно повторяющихся данных?”, когда вы напишите свой десятый плагин, вы будете счастливы, что эти данные повторяются, и позволяют вам добиться максимальной расширяемости. Внезапно окажется, что данные не повторяются, а имеют глубоко динамическую природу.
4. Если вы будете писать расширения не так как того требует документация, вы получите ошибки, очень много некрасивых ошибок. В целях оптимизации в ядре MagicKeys довольно мало проверок на синтаксис, поэтому ваш код исключительно на вашей совести.
5. Плагины в MagicKeys чувствительны к регистру, то есть VUI и vui не одно и тоже.
6. Имена директорий тоже чувствительны к регистру.
7. Для изображений используйте только формат BMP.

Ну, вот и вводная закончилась, все советы даны и теперь можно приступать к написанию своих плагинов.