

Sample LingoDoc Project

Multilingual Document Example

Tabla de Contenidos

1 Introducción	3
1.1 Propósito	3
2 Metodología	4
2.1 Enfoque	4
2.2 Herramientas	4
2.3 Flujo de Trabajo	4
3 User Interface Examples	5
3.1 Main Screen Keys Panel	5
4 Master Clock Control Panels	6
4.1 Main Screen Keys 1-10	6
4.2 Main Screen Keys 11-20	7
4.3 Shorthand Reference	8
4.4 Note Calculation	8

1 Introducción

Bienvenido al proyecto de muestra de LingoDoc. Este documento demuestra cómo crear documentos multilingües usando Typst y LingoDoc.

1.1 Propósito

Este proyecto muestra cómo:

- Escribir contenido multilingüe en un solo archivo
- Usar cambio de idioma en tiempo de compilación
- Organizar capítulos y contenido

2 Metodología

Este capítulo describe la metodología utilizada en el proyecto.

2.1 Enfoque

Seguimos un enfoque sistemático para la creación de documentos multilingües:

1. Escribir todas las versiones de idioma en el mismo archivo
2. Usar diccionarios y bloques de contenido de Typst para organización
3. Seleccionar idioma en tiempo de compilación
4. Previsualizar cualquier versión de idioma instantáneamente

2.2 Herramientas

Las siguientes herramientas son esenciales:

1. **Compilador Typst** para generación de documentos
2. **Monaco Editor** para edición de código con soporte LSP
3. **Tauri** para framework de aplicación de escritorio
4. **Rust** para backend de alto rendimiento
5. hola

2.3 Flujo de Trabajo

El flujo de trabajo típico es:

Editar capítulo → Previsualizar (seleccionar idioma) → Compilar → Salida PDF

3 User Interface Examples

This chapter demonstrates simulated screenshots of the master clock controller interfaces.

3.1 Main Screen Keys Panel

The Main Screen Keys panel allows configuration of function keys on the controller. Each key can be assigned to control a hammer (striker), swing motor, or other function.

4 Master Clock Control Panels

This chapter shows simulated screenshots of the master clock controller interface. The language is automatically detected from the document settings.

4.1 Main Screen Keys 1-10

This panel configures the first 10 function keys on the main controller screen. Each key can be assigned to a hammer (striker), swing motor, or other control.

Teclas pantalla principal 1-10			
1:	+	Martillo 9:Gis0	-
3:	+	Martillo 15:D1	-
5:	+	Martillo 21:Gis1	-
7:	+	Martillo 25:C2	-
9:	+	Volteo 2	-
2:	+	Martillo 14:Cis1	-
4:	+	Martillo 18:F1	-
6:	+	Martillo 22:A1	-
8:	+	Volteo 1	-
10:	+	Volteo 3	-

4.2 Main Screen Keys 11-20

This panel configures function keys 11-20. Some keys are left unused.

Teclas pantalla principal 11-20			
11:	+	Volteo 4	-
13:	+	Volteo 6	-
15:	+	Continuo 1	-
17:	+	Continuo 3	-
19:	+	No utilizado	-
12:	+	Volteo 5	-
14:	+	Volteo 7	-
16:	+	Continuo 2	-
18:	+	No utilizado	-
20:	+	No utilizado	-

4.3 Shorthand Reference

The following shorthand codes are available for button assignments:

Code	English	Description
Ham1	Striker 1:C0	Hammer/striker with calculated note
Ham13	Striker 13:C1	Note wraps to next octave every 12
Swing5	Swing motor 5	Swing motor (1-20)
Cont4	Continuous 4	Continuous output
""	Not used	Empty/unused slot

4.4 Note Calculation

Hammer numbers are mapped to notes starting from C0:

Ham	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Note	C0	C#0	D0	D#0	E0	F0	F#0	G0	G#0	A0	A#0	B0

Hammers 13-24 are C1 through B1, and so on.

