

# **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	-	2:	+	Martillo 14:Cis1	-		
3:	+	Martillo 15:D1	-	4:	+	Martillo 18:F1	-		
5:	+	Martillo 21:Gis1	-	6:	+	Martillo 22:A1	-		
7:	+	Martillo 25:C2	-	8:	+	Volteo 1	-		
9:	+	Volteo 2	-	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	-	12:	+	Volteo 5	-		
13:	+	Volteo 6	-	14:	+	Volteo 7	-		
15:	+	Continuo 1	-	16:	+	Continuo 2	-		
17:	+	Continuo 3	-	18:	+	No utilizado	-		
19:	+	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.



