

Die nachfolgenden Angaben sind für is-TU Keys ab V0.1 Build 9.2 gültig. Frühere Versionen des Programms können leicht davon abweichen.

Einschränkungen

Auf dem Computer, auf dem is-TU Keys läuft, muss ein deutsches Tastatur-Layout eingestellt sein, sonst funktioniert die Umsetzung verschiedener Zeichen möglicherweise nicht korrekt.

is-TU Keys verwendet Funktionen, die erst ab Windows® 2000 verfügbar sind. Bei älteren Windows-Versionen wird das Programm mit einer entsprechenden Meldung beendet.

Das Programm ist unter Windows® Vista® und Windows® 7 (jeweils 32-Bit) lauffähig, unterliegt aber den Beschränkungen des UIPI (User Interface Privilege Isolation).

Einstellungen

Im Programmverzeichnis von is-TU Keys befindet sich die Datei `istuKeys.set`, in der die Einstellungen des Programms gespeichert werden. In dieser Datei können weitere Einstelloptionen für das Einstellungsfenster des Programms freigeschaltet werden. Dazu müssen im Abschnitt „[Start]“ die Einträge „ExtendedUI=1“ und „GIDEIUI=1“ hinzugefügt werden. ACHTUNG: Dies sollte nur von erfahrenen Anwendern durchgeführt werden.

Escape-Sequenzen

Groß-/Kleinschreibung und Leerzeichen in einer Escape-Sequenz werden ignoriert.

Nachfolgend bezeichnet `<esc>` das Zeichen mit dem Code 27 dezimal (Escape).

Fett geschriebene Zeichen bezeichnen Schlüsselworte, die wie angegeben zu schreiben sind. *Kursiv* geschriebene Zeichen stehen für Parameter, die im zugehörigen Text näher beschrieben sind.

Als Modifier gelten die Tasten Umschalt, Steuerung, Windows und Alt (`ctrl`, `lctrl`, `rctrl`, `alt`, `lalt`, `ralt`, `shift`, `lshift`, `rshift`, `cmd`, `command`, `lcmd`, `lcommand`, `rcmd`, `rcommand`).

is-TU Keys kennt zwei verschiedene Verhalten im Fehlerfall: Im standardmäßig aktiven Modus werden Fehler in Escape-Sequenzen komplett ignoriert und die Sequenz nicht ausgeführt. Im GIDEI-kompatiblen Modus wird die Sequenz ebenfalls nicht ausgeführt, die Zeichen der Sequenz aber ab dem fehlerhaften Zeichen normal ausgegeben.

Erlaubte Sequenzen

`<esc>`.

Setzt den Parser zurück. Gedrückte Tastatur- und Maustasten werden gelöst, der Mauscursor wird in die linke obere Ecke des Bildschirms gesetzt.

`<esc>`*keyname*.

Tippt (drückt und löst) die angegeben Taste. Mögliche Werte für *keyname* siehe Key-Namen weiter unten. Außerdem kann für *keyname* jedes druckbare Zeichen außer dem Punkt und dem Leerzeichen angegeben werden.

`<esc>`,**baudrate**,*nnn*.

Wird nicht unterstützt und ignoriert. is-TU Keys reagiert auch nicht auf das Senden von drei Nullbytes.

`<esc>`,**combine**,*key1, key2, key3, key4, key5*.

Drückt die Tasten in der Reihenfolge *key1* – *key5* und löst sie anschließend wieder in der Reihenfolge *key5* – *key1*. Es müssen zwischen zwei und fünf Tastennamen angegeben werden. Die letzte Taste darf kein Modifier sein, alle anderen Tasten müssen Modifier sein.

Beispiel: `<esc>`,combine,ctrl,alt,a.

<esc>,**hold**,*key1,key2,key3,key4,key5*.

Erlaubt das Drücken und Halten von bis zu fünf Modifier-Tasten. Die Tasten bleiben bis zur Eingabe des nächsten Zeichens gedrückt und werden danach gelöst.

Beispiel: <esc>,hold,ctrl.

<esc>,**lock**,*key1,key2,key3,key4,key5*.

Erlaubt das Drücken und Halten von bis zu fünf Modifier-Tasten. Die Tasten bleiben bis zum expliziten Lösen mittels **rel** gedrückt.

Beispiel: <esc>,lock,ctrl,alt.

<esc>,**rel**.

Löst alle mittels **lock** und **hold** gedrückten Tasten.

<esc>,**rel**,*key1,key2,key3,key4,key5*.

Löst bis zu fünf zuvor mittels **lock** gedrückte Modifier-Tasten. Außerdem werden alle mittels **hold** gedrückten Tasten gelöst.

Beispiel: <esc>,rel,ctrl.

<esc>,**moureset**.

Löst alle gedrückten Maustasten und setzt den Mauscursor in die linke obere Bildschirmecke.

<esc>,**anchor**.

Speichert die aktuelle Position des Mausursors in einem Zwischenspeicher. Der „Name“ des Zwischenspeichers ist das nächstfolgende Zeichen aus dem Bereich 0-9 und a-z. Sollten die nachfolgenden Zeichen nicht aus dem genannten Bereich sein, dann werden diese normal geschrieben. Das erste Zeichen, das dem Bereich entstammt, wird nicht geschrieben sondern bestimmt den Zwischenspeicher.

<esc>,**anchor**,*mem*.

Speichert die aktuelle Position des Mausursors im Zwischenspeicher *mem* (ein Zeichen aus dem Bereich 0-9 und a-z). Andere Zeichen werden als Fehler gewertet.

Beispiel: <esc>,anchor,f.

<esc>,**goto**.

Positioniert den Mauscursor an einer zuvor mit **anchor** gespeicherten Position. Der „Name“ des Zwischenspeichers ist das nächstfolgende Zeichen aus dem Bereich 0-9 und a-z. Sollten die nachfolgenden Zeichen nicht aus dem genannten Bereich sein, dann werden diese normal geschrieben. Das erste Zeichen, das dem Bereich entstammt, wird nicht geschrieben sondern bestimmt den Zwischenspeicher.

<esc>,**goto**,*mem*.

Positioniert den Mauscursor an einer zuvor mit **anchor** gespeicherten Position. *mem* ist der „Name“ des Zwischenspeichers und muss aus dem Bereich 0-9 und a-z sein. Andere Zeichen werden als Fehler gewertet.

<esc>,**goto**,*x,y*.

Positioniert den Mauscursor an der absoluten Bildschirmposition *x/y* (jeweils eine ganze Zahl mit oder ohne Vorzeichen). Andere Zeichen werden als Fehler gewertet.

Beispiel: <esc>,goto,25,100.

<esc>,**mougo**,*dir,speed*.

Startet eine Bewegung des Mausursors. Die Richtung wird durch *dir* bestimmt und kann **up**, **down**, **left**, **right**, **upleft**, **upright**, **downleft** oder **downright** sein. Mögliche Werte für *speed* liegen zwischen 1 (langsam) und 10 (schnell).

Beispiel: <esc>,mougo,upleft,4.

<esc>,**moustop**.

Stoppt eine mittels **mougo** gestartete Mauszeigerbewegung.

<esc>,**moulock**.

Drückt die linke Maustaste und hält sie gedrückt.

<esc>, **moulock**, *b1, b2, b3, b4, b5*.

Drückt und hält eine oder mehrere Maustasten. Es können zwischen einem und fünf Tastennamen angegeben werden. Erlaubt sind **left**, **right**, **but1** (linke Maustaste), **but2**, **but3**, **but4**, **but5** (rechte Maustaste) und Ziffern von 1 (linke Maustaste) bis 5 (rechte Maustaste). In is-TU Keys sind derzeit nur **left** und **right** (und deren Entsprechungen **but1**, **but5**, 1 und 5) definiert.

Beispiel: <esc>, moulock, but1, right.

<esc>, **mourel**.

Löst alle gedrückten Maustasten.

<esc>, **mourel**, *b1, b2, b3, b4, b5*.

Löst eine oder mehrere Maustasten. Es können zwischen einem und fünf Tastennamen angegeben werden. Erlaubt sind **left**, **right**, **but1** (linke Maustaste), **but2**, **but3**, **but4**, **but5** (rechte Maustaste) und Ziffern von 1 (linke Maustaste) bis 5 (rechte Maustaste). In is-TU Keys sind derzeit nur **left** und **right** (und deren Entsprechungen **but1**, **but5**, 1 und 5) definiert.

<esc>, **move**, *x, y*.

Bewegt den Mauscursor um *x/y* Pixel (jeweils eine ganze Zahl mit oder ohne Vorzeichen) relativ zur aktuellen Position. Andere Zeichen werden als Fehler gewertet. Positive Werte für *x* bewegen den Mauscursor nach rechts, negative nach links. Positive Werte für *y* bewegen den Mauscursor nach unten, negative nach oben.

Beispiel: <esc>, move, -2, 0.

<esc>, **click**.

Klickt (drückt und löst) die linke Maustaste.

<esc>, **click**, *but*.

Klickt die angegebene Maustaste. Erlaubt für *but* sind **left**, **right**, **but1** (linke Maustaste), **but2**, **but3**, **but4**, **but5** (rechte Maustaste) und Ziffern von 1 (linke Maustaste) bis 5 (rechte Maustaste). In is-TU Keys sind derzeit nur **left** und **right** (und deren Entsprechungen **but1**, **but5**, 1 und 5) definiert.

<esc>, **dblclick**.

Doppelklickt die linke Maustaste.

<esc>, **dblclick**, *but*.

Doppelklickt die angegebene Maustaste. Erlaubt für *but* sind **left**, **right**, **but1** (linke Maustaste), **but2**, **but3**, **but4**, **but5** (rechte Maustaste) und Ziffern von 1 (linke Maustaste) bis 5 (rechte Maustaste). In is-TU Keys sind derzeit nur **left** und **right** (und deren Entsprechungen **but1**, **but5**, 1 und 5) definiert.

<esc>, **mouinc**.

Erhöht die Geschwindigkeit der Mauszeigerbewegung, wenn eine solche zuvor mit **mougo** gestartet wurde.

<esc>, **moudec**.

Verringert die Geschwindigkeit der Mauszeigerbewegung, wenn eine solche zuvor mit **mougo** gestartet wurde.

<esc>, **ascii**, *nnn*.

Schreibt das Zeichen mit dem Character-Code *nnn*. *nnn* muss eine ganze Zahl aus dem Bereich 32 bis 255 (jeweils einschließlich) sein. Es darf keine Modifier-Taste gedrückt sein.

<esc>, **wait**, *nnn*.

Wartet *nnn* Millisekunden (*nnn* ist eine positive ganze Zahl).

Key-Namen

Nachfolgend findet sich eine Liste aller von is-TU Keys unterstützten Key-Namen. Da es sich bei der aktuellen Programmversion nur um eine Testversion handelt, umfasst die Liste nur einen Teil der im GIDEI-Standard definierten Namen. Der auf Windows-Computern nicht verwendete Name **menu** bezeichnet die Apps-Taste, die Namen **cmd** und **command** (auch mit l und r) bezeichnen die Windows-Taste.

adieresis	kp0
alt	kp1
altgr	kp2
ampersand	kp3
asterisk	kp4
at	kp5
backslash	kp6
backspace	kp7
bslash	kp8
bspace	kp9
capslk	kpcomma
capslock	kpdivide
cmd	kpenter
colon	kpminus
comma	kpperiod
command	kpplus
ctrl	lalt
del	lcmd
delete	lcommand
dn	lcontrol
dollar	lctrl
down	left
eight	lshift
end	menu
enter	minus
esc	nine
escape	numlk
exclaim	numlock
f1	odieresis
f10	one
f11	pagedown
f12	pageup
f2	period
f3	pgdn
f4	pgup
f5	plus
f6	printscreen
f7	prtscr
f8	question
f9	ralt
five	rcmd
four	rcommand
home	rcontrol
ins	rctrl
insert	ret
kp*	return
kp+	right
kp-	rshift
kp/	semicolon

seven
sharps
shift
shiftright
shiftright
six
slash
space
superthree
supertwo
tab
three
tilde
two
udieresis
underscore
up
zero