

Клавиатуры программируемые POscenter S67, S77, S84

Инструкция пользователя Matrix Maker

Версия 3.7



I. Установка программы

Для установки программы запустите файл Setup.exe.

Папка по умолчанию для установки –

«C:\Program Files\Matrix Maker\Программируемая клавиатура».

II. Настройка драйвера клавиатуры PS/2 и Считыватель карт (MSR)

Этот раздел предназначен только для пользователей Windows 2000 и Windows XP®, у которых есть клавиатура PS/2 или Считыватель карт (MSR). Папка по умолчанию для файлов драйвера — «C:\Program Files\Matrix Maker\KB Драйвер».

Подробные инструкции см. в файле POSKB_DRV_SETUP.pdf, который находится в папке по умолчанию.

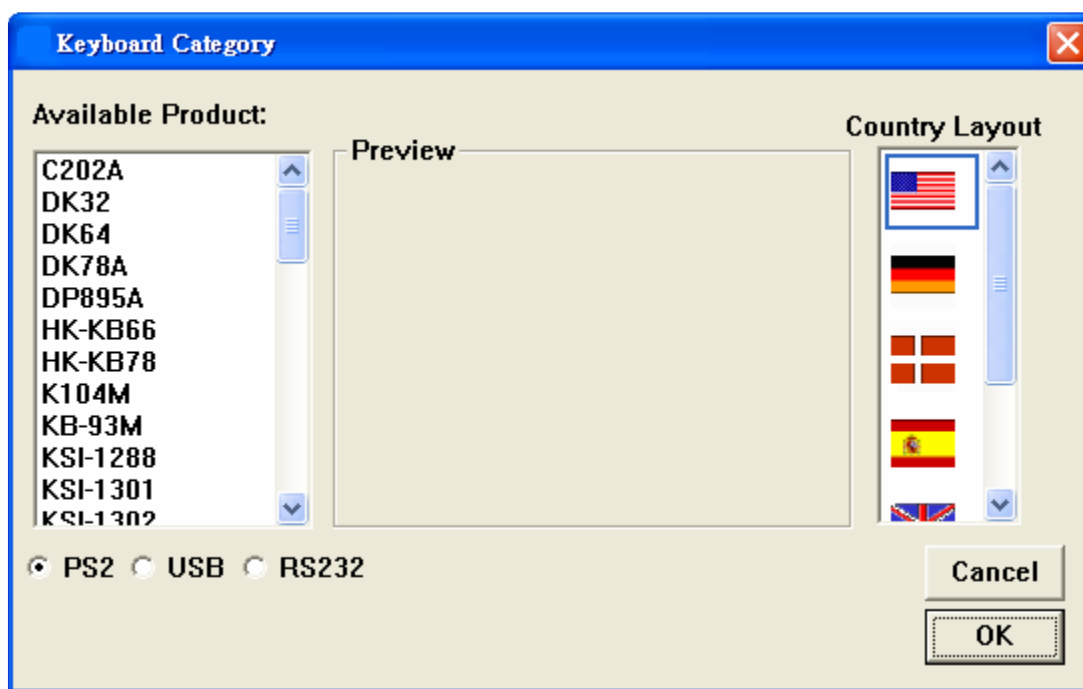
III. Программное обеспечение для Программируемой клавиатуры

Расположение файла по умолчанию –

"C:\Program Files\Matrix Maker\Программируемая клавиатура\MatrixMaker.exe"

1. Выберите клавиатуру

Когда программа запустится, появится диалоговое окно «Keyboard Category».



Для программирования с помощью клавиатуры следуйте приведенным ниже инструкциям.

1. Выберите интерфейс подключения (PS/2, USB или RS232) вашей клавиатуры.
2. Выберите нужную модель клавиатуры в списке «Available Product». У вас должно появиться изображение вашей клавиатуры в рамке «Preview».

3. Выберите раскладку страны, которую вы хотите запрограммировать, а затем нажмите кнопку «ОК».

Следующие инструкции основаны на одной из моделей, но могут также применяться для других моделей.

2. Редактировать клавишную карту

После выбора модели вам будет показана раскладка клавиш по умолчанию, которая не имеет данных для программируемых ключей. Вы можете заметить, что если навести указатель мыши на определенные клавиши на изображении макета они изменятся на светло-серый цвет. Это указывает на то, что клавиши программируемые. Щелкнув левой кнопкой мыши по этой программируемой клавише, отобразится всплывающее меню с вариантами назначения функций этой клавиши. Есть 6 способов назначения функции запрограммировать клавиши, которые будут объяснены более подробно в следующих разделах.

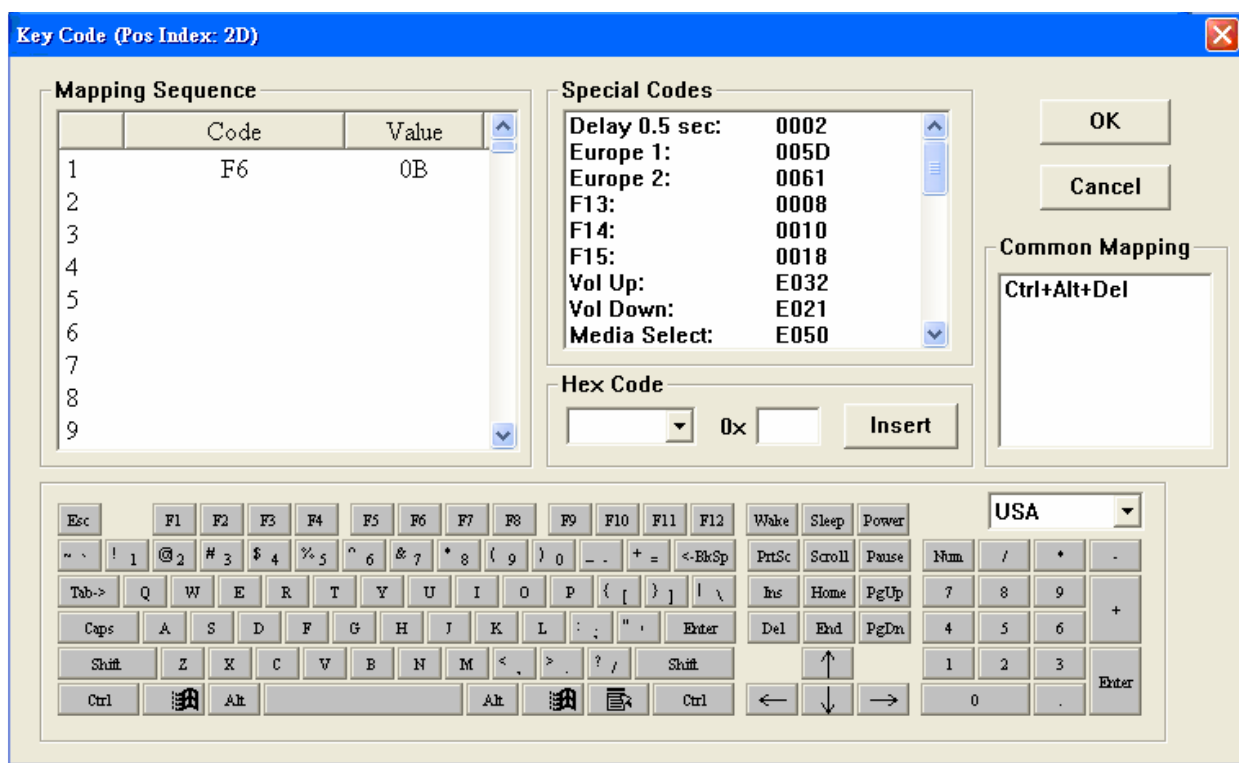
Пример экрана клавиш и 5 функций программирования показаны ниже.



[Примечание: Не все модели имеют блокировку клавиш.]

i. Код клавиши

В этом окне вы можете назначить любые скан-коды для клавиш.



В приведенном выше диалоговом окне самые популярные коды клавиш (коды сканирования) показаны в виде области «Virtual keyboard», а также несколько специальных кодов, перечисленных в разделе «Special Codes».

Выбрать клавишу можно в области «Клавиатура» или дважды щелкнув по элементу «Special Codes», это добавит код этого ключа в список «Mapping Sequence». Вы также можете ввести коды непосредственно с подключенной клавиатуры. На одну клавишу можно добавить до 256 кодов. Выбор комбинации из списка «Common Mapping» добавит соответствующие коды клавиш в «Mapping Sequence».

Любые коды клавиш (коды сканирования), которые нельзя выбрать на этом экране, могут быть сопоставлены с помощью непосредственного ввода шестнадцатеричного кода для этой клавиши в поле рядом с «0x» и нажать «Insert».

Для определения скан-кодов загрузите таблицу перевода скан-кодов с веб-сайта - <http://download.microsoft.com/download/1/6/1/161ba512-40e2-4cc9-843a-923143f3456c/перевод.pdf>

Для устройства PS/2 введите код PS/2 Set 2. Для USB-устройства введите HID Идентификатор использования на странице использования HID 07.

Пример

Если вы нажмете кнопки «Shift», «H», «E», «Shift», «L», «L» и «O» на «виртуальной клавиатуре», список «Mapping Sequence» будет отображаться, как на вышеуказанном диалоговом окне.

После программирования этой последовательности кодов клавиш и отправки обновленного сопоставления на клавиатуру (описано в следующем разделе), при нажатии на эту кнопку в Блокноте, то она отобразит «Hello», если Caps Lock отключен. И будет отображено «heLLO», если включен Caps Lock.

Если вы хотите удалить «O» в приведенном выше списке «Mapping Sequence», вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши элемент «O». Появится всплывающее меню с двумя вариантами. Выбор опции «Delete» удалит элемент «O». Выбор «Clear All» удалит все элементы в «Mapping Sequence».

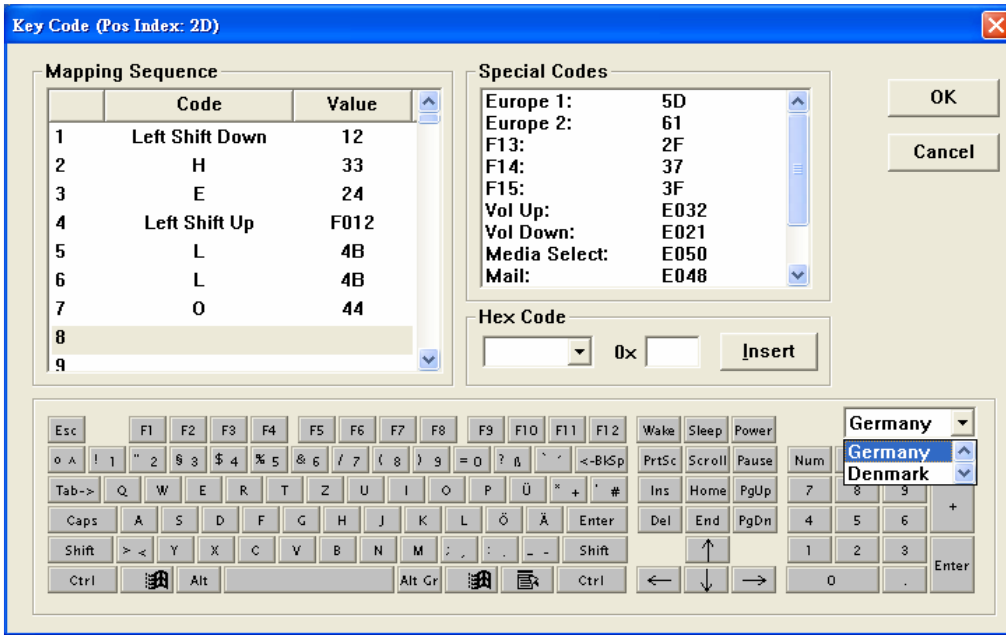
Если вы хотите добавить «S» перед «H» в приведенном выше списке «Mapping Sequence», сначала щелкните элемент «H» в списке, затем нажмите «S» в окне «Virtual keyboard».

Если вы хотите добавить коды в конец списка, обязательно выберите пустую позицию отображения в списке.

Внимание:

1. Будьте особенно внимательны при использовании клавиш Shift, Alt и Ctrl, так как они имеют два состояния: нажата и отжата. Например, если вы один раз нажмете левую клавишу Shift в «Virtual keyboard», вы получите только код отключения, который сохранит клавишу в нерабочем состоянии. Если бы вы сохранили это программирование и нажимали эту клавишу в приложении, оно вело бы себя так, как если бы левая клавиша Shift была нажата непрерывно. Еще раз, пожалуйста, обратите особое внимание на функцию этих клавиш и их соответствующие коды увеличения / уменьшения, чтобы получить желаемые функции.
2. Для интерфейса PS/2, если присвоен код <Pause>, никакие другие коды не могут быть добавлены. С другой стороны, если назначен другой код, код <Pause> не может быть добавлен.
3. Для интерфейса USB следующие коды не могут быть назначены вместе с другими кодами: <Wake>, <Sleep>, <Power>, <Vol Up>, <Vol Down>, <Media Select>, <Mail>, <Calculator>, <My Computer>, < WWW Search>. С другой стороны, если присвоен другой код, вышеуказанные коды не могут быть добавлены.

В зависимости от версии программного обеспечения вы можете изменить раскладку виртуальной клавиатуры, выбрав понравившуюся вам страну, как показано ниже.

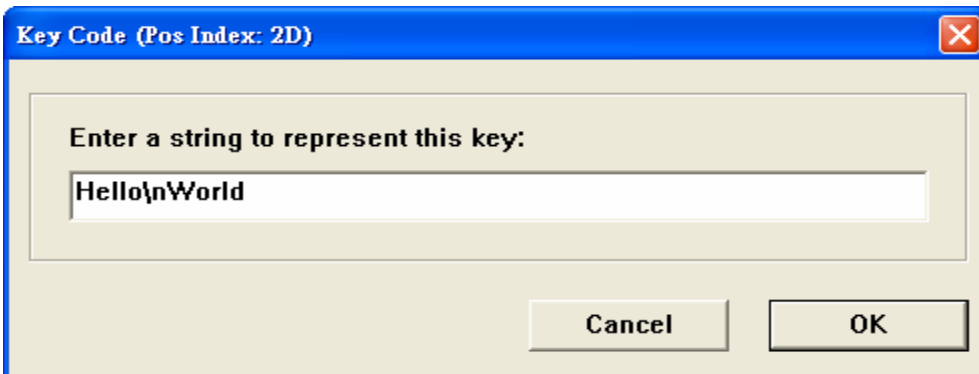


ii. ASCII-код

Используя метод ASCII, вы можете назначить любые печатаемые ASCII-коды, т.е. A-Z, a-z, 0-9, +, -, *, /, и символы препинания. Может быть назначено до 255 ASCII-кодов. 5 специальных символов также могут быть назначены с использованием следующих представлений:

Symbol	Representation
Введите символ	\n или \N
Символ Esc	\e или \E
Символ табуляции	\t или \T
\ Символ	\\
Задержка 0,5 секунды	\d или \D
ASCII Code	\xHH где HH должен быть двузначное 16ричное целое число

К примеру, если вы программируете клавишу с «Hello\nWorld», как показано в следующей диаграмме.



После программирования этой кнопки, если вы введете эту кнопку в Блокноте, она отобразит,

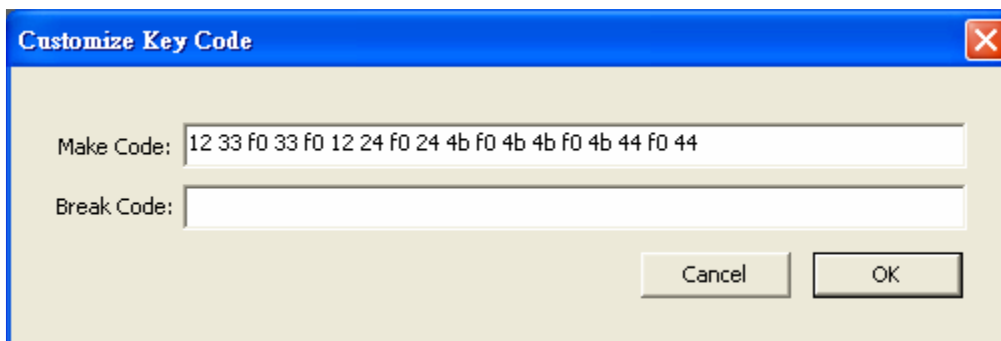
Hello
World

Примечание:

1. Caps Lock не изменит вывод ключей с помощью этого метода. Коды клавиш всегда будут выводиться тем же способом, которым они запрограммированы.
2. Вывод символьной строки соответствует настройке кода страны в диалоговом окне Keyboard Setting (см. раздел 3). Например, если вы введете «How are you?» с клавиатуры, подключенной к вашему ПК с немецкой ОС, но в диалоговом окне настройки клавиатуры в качестве кода страны выберете USA, результатом будет «How are zou?».

iii. Настройка кода (только для клавиатуры PS/2)

Этот метод позволяет пользователю напрямую назначить PS/2 Set 2 Скан-коды для клавиши.



Коды, введенные в поле «Make Code», будут отправлены, если клавиша нажата вниз, в то время как коды, введенные в поле «Break Code», будут отправлены, когда клавиша нажата вверх. Например, коды на приведенной выше диаграмме являются кодами сканирования для кода left shift's make code(12), h's make code(33), h's break code(f0 33), left shift's break code(f0 12), e's make code(24), e's break code(f0 24), l's make code(4b), l's break code(f0 4b), o's make code(44) and o's break code(f0 44).

Примечание:

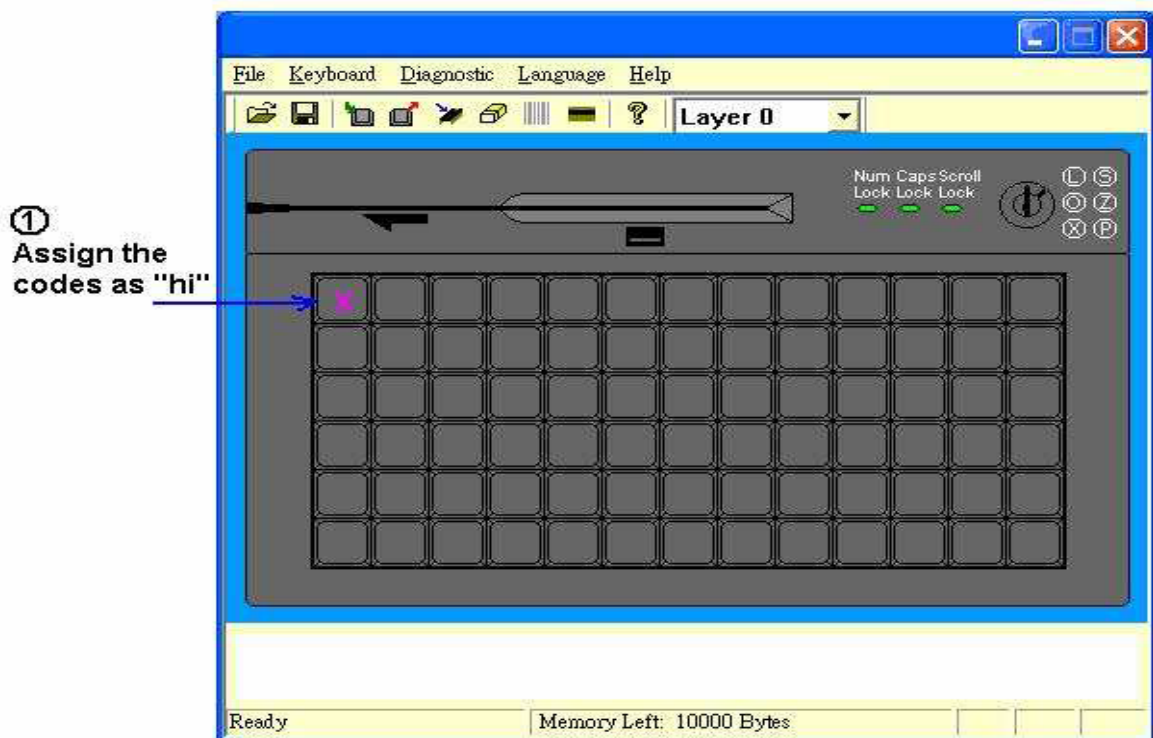
1. Пожалуйста, введите коды в 16-ричном формате и разделите их пробелом.
2. Каждый код должен содержать не более 2 символов (0-9, A-F или a-f-ff).

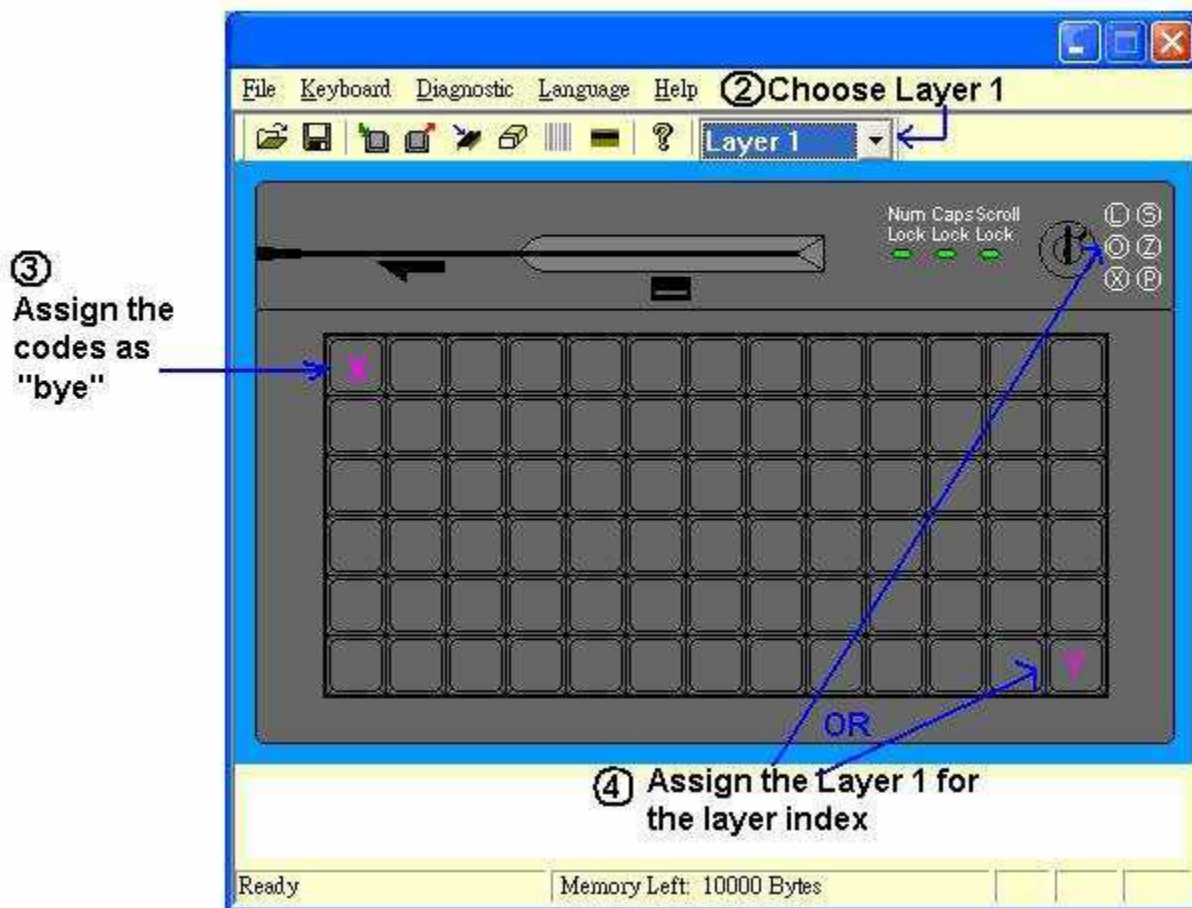
3. Пожалуйста, не используйте коды 00 или 02, поскольку они зарезервированы программой.

iv. Индекс уровня

Уровни полезны при программировании разных кодов на одну и ту же клавишу. Вывод кодов будет определяться индексом уровня, который может быть выбран другой клавишей, запрограммированной соответствующим кодом индекса уровня. Существует не более 16 различных программируемых уровней в зависимости от категории клавиатуры. Вы можете назначить индекс уровня любой программируемой клавише, которая вам нравится. Ниже приведен скриншот всплывающего диалога с индексом уровня. После программирования индекса уровня на клавишу эта клавиша будет зарезервирована для всех уровней.

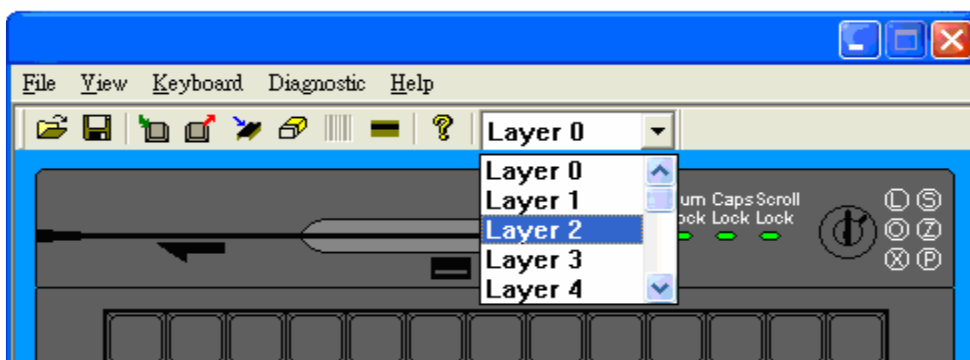
Клавиши индекса уровня можно рассматривать как выполняющие функцию, во многом аналогичную клавише Shift: при нажатии и удержании нажатой она выводит код, отличный от того, который обычно отправляет базовый слой. Например, если клавиша запрограммирована на вывод «привет» на уровне 0 и «пока» на уровне 1, она будет выводить «привет» при обычном нажатии и «пока» при нажатии, удерживая клавишу, назначенную для выполнения функции «Layer 1 index» (пожалуйста, посмотрите следующие скриншоты для получения дополнительной информации).





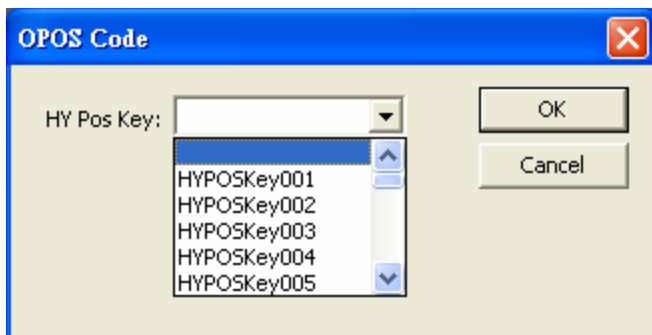
После программирования этой карты клавиш, если вы нажмете кнопку X на клавиатуре, она отобразит «привет». Если вы измените блокировку клавиш на положение OR (или нажмете кнопку Y, не отпуская ее), будет отображаться «до свидания», если вы нажмете кнопку X.

Чтобы запрограммировать коды клавиш на альтернативных уровнях, выберите каждый уровень в раскрывающемся меню, расположенном на панели инструментов (показано на снимке экрана ниже), и запрограммируйте коды клавиш, как описано в предыдущих разделах. Имейте в виду, что для вывода кодов на основе слоев необходимо назначить соответствующий ключ индекса уровня. Вы также можете назначить индексы уровней для блокировки клавиш, если они доступны (опция).



v. OPOS Код (опция)

Любые клавиши могут быть назначены клавише OPOS, которая обрабатывается драйвером OPOS.



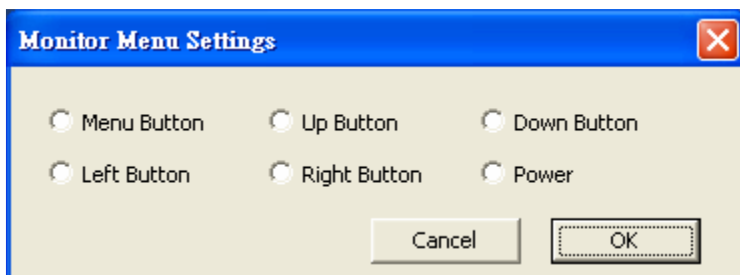
Драйвер производителя OPOS поддерживает до 180 ключей OPOS.

Примечание:

1. Сначала необходимо установить драйвер OPOS.

vi. Меню монитора (только для клавиатуры с 5,6" дисплеем)

Любые клавиши могут быть назначены для управления монитором. Доступные параметры показаны ниже.



1. Кнопка «Меню» — отображение меню на мониторе
2. Кнопка «Вверх» — перемещение курсора вверх в меню.
3. Кнопка «Вниз» — переместите курсор вниз в меню.
4. «Левая» кнопка – переместите курсор влево в меню.
5. «Правая» кнопка – переместите курсор вправо в меню.
6. «Power» – для включения/выключения монитора.

Примечание:

Программируемые клавиши, назначенные этим кодам, действуют только тогда, когда клавиатура подключена к включенному ПК.

3. Настройка клавиатуры

(Этот параметр не будет предоставлен, если в диалоговом окне «the Keyboard Category» выбрано устройство чтения магнитных карт RS232. Если выбрано устройство чтения магнитных карт PS/2 или USB, имеет значение только параметр «Country Code».)

В строке меню нажмите «Keyboard», а затем «Keyboard Setting», появится следующее диалоговое окно:



Примечание:

Кнопка «MSR Track 1 Mapping» невидима для всех устройств PS/2 и RS232.

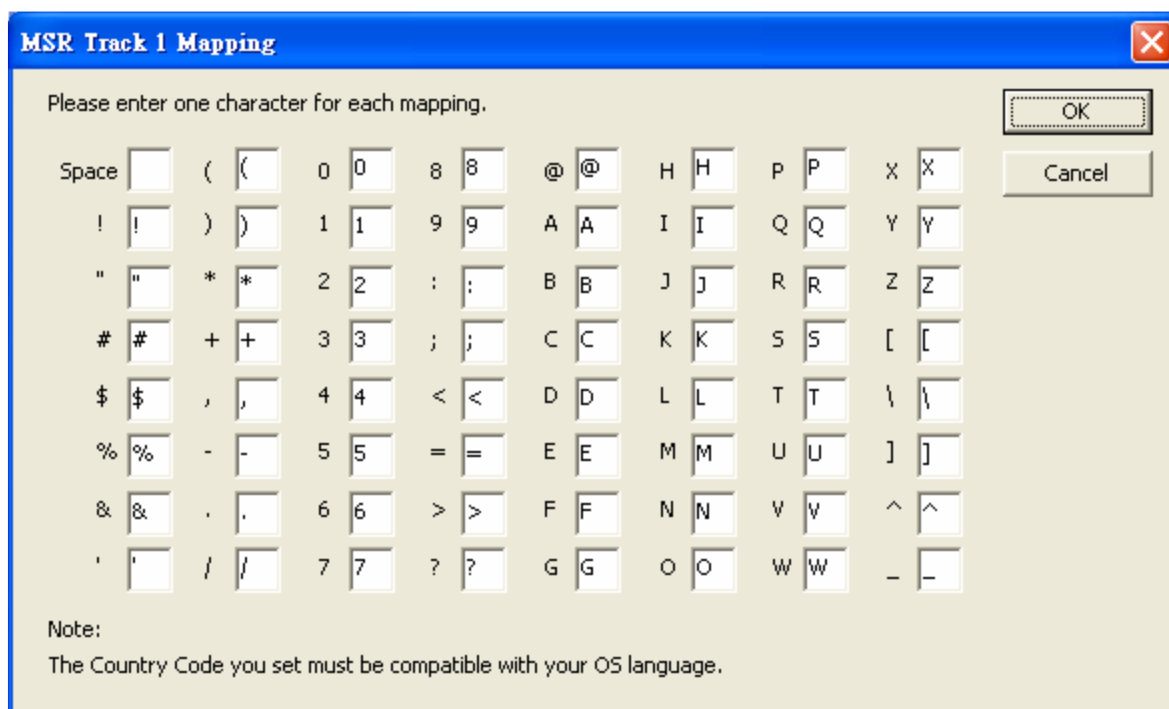
Чтобы клавиатура издавала звуковой сигнал при нажатии клавиши, установите флажок «Beep Enable». Затем вы можете выбрать, хотите ли вы, чтобы все клавиши издавали звуковой сигнал или только запрограммированные клавиши издавали звуковой сигнал при нажатии.

Если вы хотите, чтобы коды клавиш выдавались повторно при непрерывном нажатии кнопки, выберите опцию «Repeat Enable». Если этот параметр не выбран, код, связанный с каждой клавишей, будет выводиться только один раз, даже если клавиша удерживается нажатой.

[*Внимание:* если вы выберете опцию «Repeat Enable» и назначите неуровневый индекс для определенной позиции блокировки клавиши, например, назначив «Hello» для блокировки клавиши L. Когда ключ будет включен в положение L, будет сгенерировано «Hello» неоднократно. Если вы одновременно выберете «Beep Enable», вы услышите непрерывный звуковой сигнал. Поэтому рекомендуется, чтобы для ключевой блокировки был назначен индекс слоя.]

В зависимости от того, какой тип клавиатуры выбран, вы можете назначить код страны в настройках клавиатуры. Этот код страны повлияет на то, что считыватель карт MSR (если имеется) и ключи будут запрограммированы методом кода ASCII.

Для USB-устройства с функцией MSR можно изменить отображение по умолчанию для данных дорожки 1 MSR, нажав кнопку «MSR Track 1 Mapping».




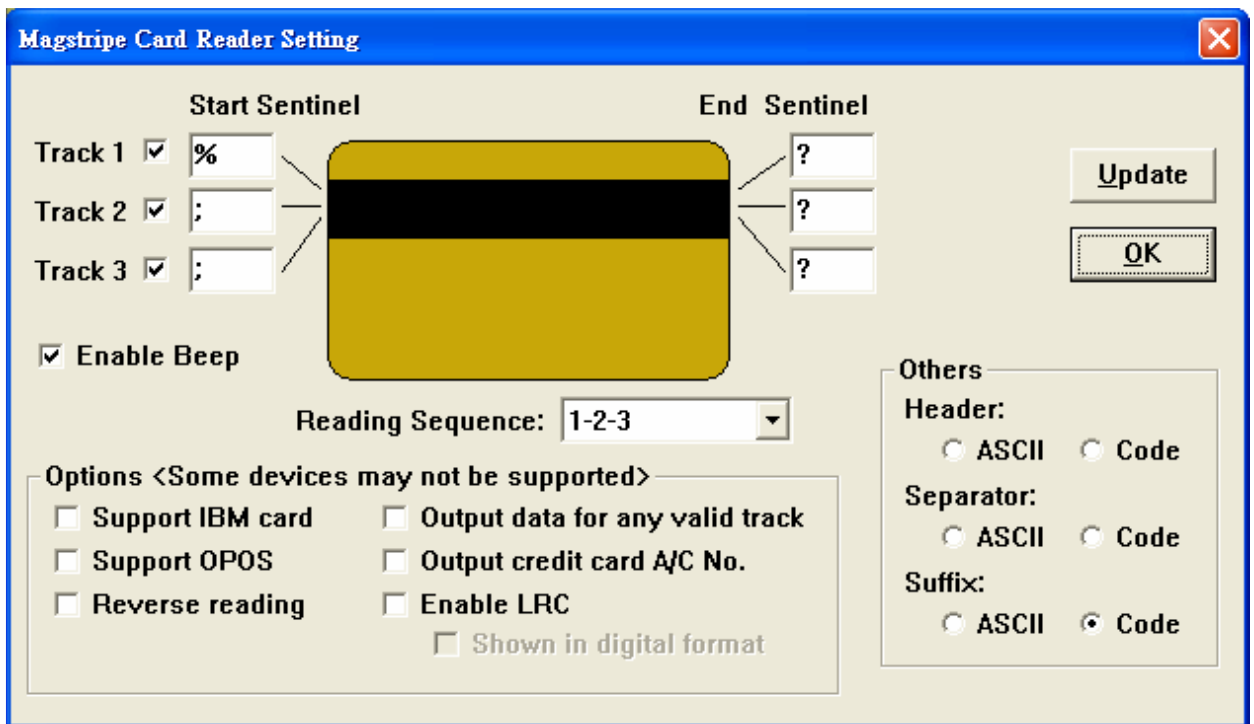
Примечание:

Для правильного отображения на вашем ПК вы должны выбрать код страны в диалоговом окне «the Keyboard Setting», совместимый с языком вашей ОС.

После редактирования настроек вы можете нажать кнопку «Update», чтобы отправить их прямо на клавиатуру, после чего диалоговое окно автоматически закроется, или вы можете нажать кнопку «ОК», чтобы сохранить настройки в памяти программы (настройки не будут переданы на клавиатуру, пока вы не нажмете кнопку «Update Whole Keyboard» — дополнительную информацию см. в разделе 11).

4. Настройка MSR (дополнительно)

В строке меню нажмите «Keyboard», а затем «Magstripe Card Reader Setting» или на панели инструментов нажмите значок . Появится следующее диалоговое окно:



Заголовок, разделитель и суффикс можно запрограммировать, щелкнув переключатели ASCII или Code. Это вызовет окно для ввода, похожее на программирование обычных клавиш на клавиатуре. Подробную информацию см. в пунктах «i. Код клавиши» и «ii. Код ASCII» в разделе «2. Редактировать карту клавиш».

Параметры

Следующие настройки поддерживаются не всеми устройствами. Свяжитесь с нами для получения дополнительной информации, если вы обнаружите, что ваше устройство не поддерживает эти настройки.

1. Обнаружение карты IBM

Некоторые карты IBM имеют специальные форматы. Если вы хотите правильно прочитать карту, вы можете попробовать выбрать эту опцию.

2. Поддержка OPOS

Его можно использовать в любой системе с установленным драйвером OPOS для MSR.

3. Обратное чтение

Данные дорожки будут считываться справа налево, а не слева направо. Он подходит для некоторых языков, например, Иврит.

4. Выходные данные для любой допустимой дорожки

Если на карте есть недействительная дорожка, она все равно может отображать оставшиеся действительные дорожки.

5. Выведите номер кредитной карты A/C.

Он может отображать номер A/C кредитной карты только для дорожки 2.

6. Включить LRC

Он может отображать LRC после Суффикса для каждой дорожки.

7. Показано в цифровом формате

Если этот флажок установлен, LRC будет отображаться в 2-байтовом цифровом формате. Если флажок не установлен, LRC будет отображаться в символьном формате. Например, если LRC на дорожке 1 равен 0x31, он будет отображать «31», когда он отмечен, и будет отображать «Q», когда он не отмечен.


Примечание:

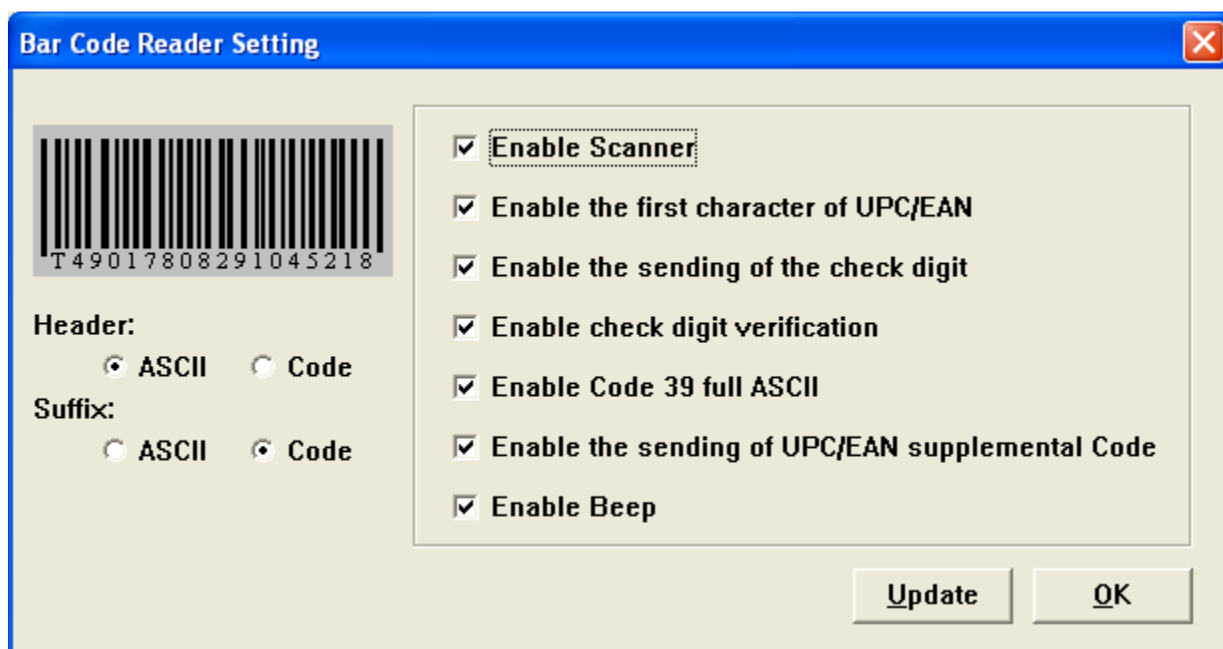
1. Длина кода для заголовка, разделителя и суффикса ограничена только 16 символами.
2. Для всех устройств RS232 вы можете ввести только 1 символ для каждого разделителя. Если вы введете более 1 символа, программа отбросит все символы.
3. Для некоторых устройств PS/2 и USB можно ввести не более 16 символов для каждого разделителя. Вы можете использовать \n для представления символа новой строки в каждом разделителе.
4. Для устройства с RS232 их можно запрограммировать только с использованием метода ASCII.

В соответствии с настройками в приведенном выше диалоговом окне, после того как вы проведете карточку с магнитной полосой вдоль считывателя, она выведет следующую информацию по порядку: Коды заголовков, Префикс дорожки 1, Данные дорожки 1, Суффикс дорожки 1, Коды разделителей, Префикс Дорожки 2, Данные дорожки 2, Суффикс дорожки 2, Коды разделителей, Префикс дорожки 3, Данные дорожки 3, Суффикс дорожки 3, Суффиксные коды.

После редактирования настроек вы можете нажать кнопку «Update», чтобы отправить их прямо на клавиатуру, после чего диалоговое окно автоматически закроется, или вы можете нажать кнопку «ОК», чтобы сохранить настройки в памяти программы (настройки не будут переданы на клавиатуру, пока вы не нажмете кнопку «Update Whole Keyboard» — дополнительную информацию см. в разделе 11).

5. Настройка считывателя штрих-кода (опция)

В строке меню нажмите «Keyboard», а затем «Bar Code Reader Setting» или на панели инструментов щелкните значок . Появится следующее диалоговое окно:




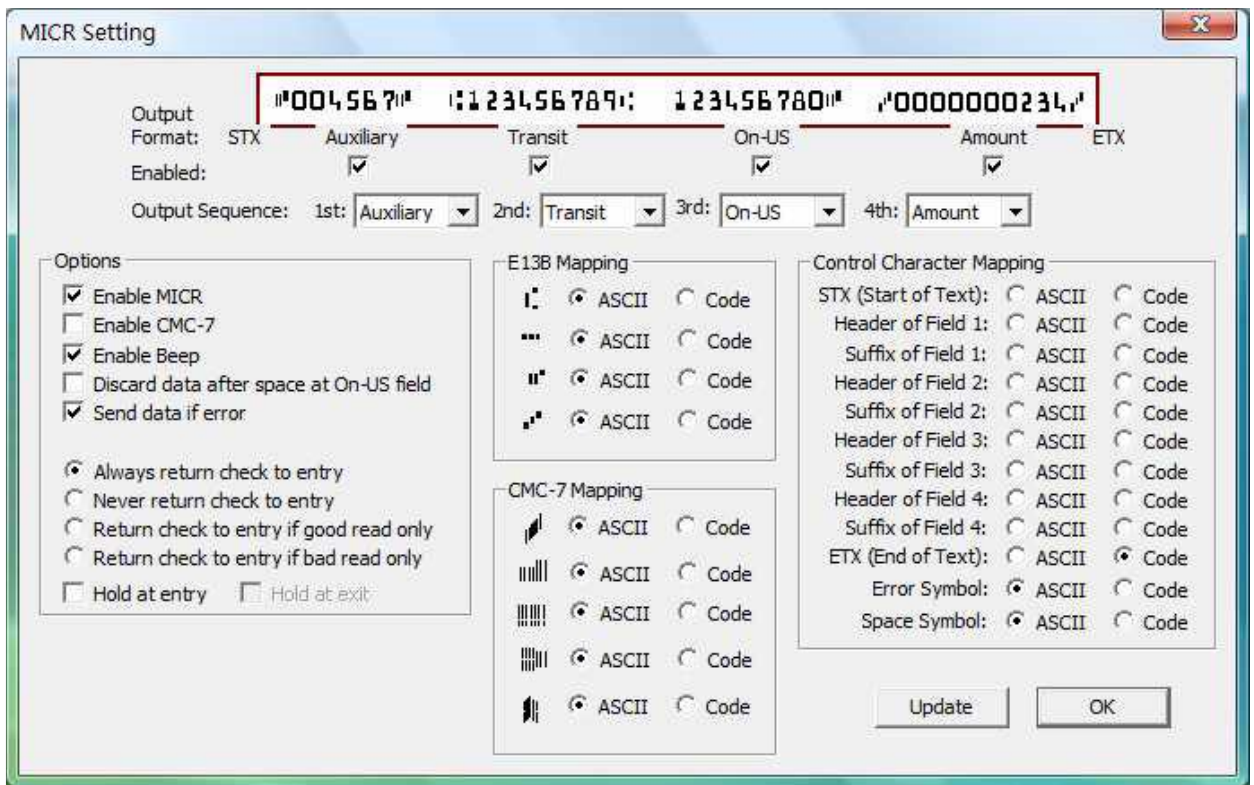
Заголовок и суффикс можно запрограммировать, щелкнув переключатели ASCII или Code.

Это вызовет окно для ввода, похожее на программирование обычных клавиш на клавиатуре. Подробную информацию см. в разделах «i. Код клавиши» и «ii. Код ASCII» в разделе «2. Редактировать карту клавиш».

После редактирования настроек вы можете нажать кнопку «Update», чтобы отправить их прямо на клавиатуру, после чего диалоговое окно автоматически закроется, или вы можете нажать кнопку «OK», чтобы сохранить настройки в памяти программы (настройки не будут переданы на клавиатуру, пока вы не нажмете кнопку «Update Whole Keyboard» — дополнительную информацию см. в разделе 11).

6. Настройка MICR (опция)

В строке меню нажмите «Keyboard», а затем «MICR Setting» или на панели инструментов щелкните значок . Появится следующее диалоговое окно:



Элементы в E13B Mapping, CMC-7 Mapping и Control Character Mapping можно запрограммировать, щелкнув переключатели ASCII или Code. Это вызовет окно для ввода, похожее на программирование обычных клавиш на клавиатуре. Подробную информацию см. в разделах «i. Код клавиши» и «ii. Код ASCII» в разделе «2. Редактировать карту клавиш».


Параметры «Control Character Mapping», «Output Sequence» и «Enabled» действуют только при считывании проверки типа E13B.

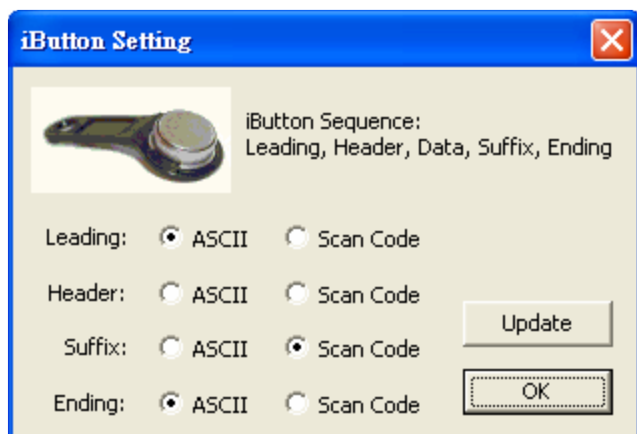
В соответствии с настройками в приведенном выше диалоговом окне, после того, как вы переместите чек E13B вдоль считывателя, он выведет следующую информацию в следующем порядке: STX, Заголовок поля 1 (1-я последовательность: вспомогательный), Данные поля 1, Суффикс поля 1, Заголовок поля 2 (2-я последовательность: транзит), Данные поля 2, Суффикс поля 2, Заголовок поля 3 (3-я последовательность: в США), Данные поля 3, Суффикс поля 3, Заголовок поля 4 (4-я Последовательность: сумма), Данные поля 4, Суффикс поля 4, ETX.

После редактирования настроек вы можете нажать кнопку «Update», чтобы отправить их прямо на клавиатуру, после чего диалоговое окно автоматически закроется, или вы можете нажать кнопку «OK», чтобы сохранить настройки в памяти программы (настройки

не будут переданы на клавиатуру, пока вы не нажмете кнопку «Update Whole Keyboard» — дополнительную информацию см. в разделе 11).

7. Настройка iButton (опция)

В строке меню нажмите «Keyboard», а затем «iButton Setting» или на панели инструментов нажмите значок . Появится следующее диалоговое окно:



Начальный, заголовок, суффикс и Завершение можно запрограммировать, щелкнув ASCII или Переключатели «Scan Code». Это вызовет окно для ввода, аналогичное программирование обычных клавиш на клавиатуре. Подробную информацию см. в разделах «i. Код ключа» и «ii. Код ASCII» в разделе «2. Редактировать карту ключей». Настройки по умолчанию для этих 4 клавиш:

Символ	Значение
Заголовок	<Empty>
Суффикс	Нажмите (Scan Code)
Начальный	~~~~~ (ASCII)
Завершение	~~~~~ (ASCII)


Если вы поместите iButton поверх датчика, он выведет следующую информацию по порядку: значения начального символа, значения символа заголовка, данные, хранящиеся на iButton, и значения символа суффикса.

Если вы уберете кнопку, она выведет значения конечного символа.

После редактирования настроек вы можете нажать кнопку «Update», чтобы отправить их непосредственно на клавиатуру, после чего диалоговое окно будет автоматически закрыто, или вы можете нажать кнопку «OK», чтобы сохранить настройки в памяти программы (настройки не будут перенесены на клавиатуру, пока вы не нажмете кнопку

«Update Whole Keyboard» – смотрите раздел 11 для получения дополнительной информации).

8. Обновление встроенного ПО (за исключением USB-устройства)

В строке меню выберите «Keyboard», а затем «Update Firmware» или на панели инструментов щелкните значок . Перейдите к файлу прошивки и нажмите «ОК». После этого начнется обновление встроенного ПО.

Во время обновления, пожалуйста, не нажимайте никаких клавиш на клавиатуре, не щелкайте мышью и не прикасайтесь к сенсорной панели для повышения производительности.

9. Диагностика

i. Войдите в тестовый режим

Нажатие клавиши покажет положение этой клавиши. (Только для тестирования клавиатуры). Если на вашей клавиатуре установлена функция блокировки клавиш и включена функция повтора, клавиатура будет непрерывно передавать положение блокировки клавиш. Чтобы остановить это, вы можете нажать любую другую клавишу.

ii. Выход из тестового режима

Нажатие клавиши покажет код, запрограммированный на эту клавишу.

iii. Загрузить заводские настройки

Верните устройству заводские настройки по умолчанию. Эта функция может быть использована, когда раздел запроса ключевой карты потерян. Что касается USB-клавиатуры, пожалуйста, повторно подключите клавиатуру и закройте ПО после успешного выполнения этой функции.

iv. Сброс

Сбросьте только клавиатуру. (Только для тестирования клавиатуры.)

v. Игнорировать промежуточное устройство (для устройства PS/2)

В случае, если 2 наших устройства PS/2 подключены по кабелю, вы можете напрямую запрограммировать устройство, которое подключено к порту PS/2 вашего ПК. Но если вы хотите запрограммировать 2-е устройство, вам нужно сначала проигнорировать промежуточное устройство (т.е. то, которое подключено к порту PS/2 вашего ПК).

Примечание: Как только промежуточное устройство будет проигнорировано, оно будет отключено.

vi. Восстановить промежуточное устройство (для устройства PS/2)

Чтобы включить промежуточное устройство, вам необходимо сначала восстановить его.


vii. Версия прошивки

Получите текущую версию прошивки.

viii. Тип микроконтроллера (отключен)

Получите тип микроконтроллера, используемое устройством.

10. Обновите сопоставления клавиш


Чтобы отправить на клавиатуру только данные сопоставления клавиш, щелкните Keyboard > Update Key Mappings в строке меню или на панели инструментов щелкните значок . Во время обновления не нажимайте никакие клавиши на клавиатуре, не щелкайте мышью и не прикасайтесь к сенсорной панели для повышения производительности.

11. Обновить всю клавиатуру

Чтобы отправить настройки для всей клавиатуры (включая настройки MSR, настройки Клавиатуры, Key mapping data, настройки Штрих-кода, настройки MICR и настройки iButton), щелкните «Keyboard» > «Update Whole Keyboard» в строке меню.


Во время обновления не нажимайте никакие клавиши на клавиатуре, не щелкайте мышью и не прикасайтесь к сенсорной панели для повышения производительности.

12. Восстановить клавиатуру


Чтобы получить данные, запрограммированные в настоящее время для клавиатуры (включая настройки MSR, настройки Клавиатуры, Key mapping data, настройки Штрих-кода, настройки MICR и настройки iButton), щелкните «Keyboard» > «Retrieve Keyboard» в строке меню или щелкните значок  на панели инструментов.

Во время извлечения не нажимайте никакие клавиши на клавиатуре, не щелкайте мышью и не прикасайтесь к сенсорной панели для повышения производительности.


13. Очистить все

Чтобы очистить данные в памяти программы Matrix Maker (включая настройки MSR, настройки Клавиатуры и Key mapping data), выберите «Keyboard» > «Clear All» в строке меню или щелкните значок  на панели инструментов. Это действие только очищает память программы Matrix Maker, но не очищает настройки на самой клавиатуре.

14. Сохранить

Чтобы сохранить все текущие настройки в памяти программы Matrix Maker в файл, выберите «File» > «Save» в строке меню или щелкните значок  на панели инструментов.

15. Открыть

Чтобы открыть сохраненный файл настроек Matrix Maker, выберите «File» > «Open» в меню или щелкните значок  на панели инструментов. Ошибка может возникнуть, если вы выберете файл настроек более новой версии в ПО Matrix Maker с более старой версией.

16. Клавишная карта по умолчанию

Вы можете установить Клавишную карту по умолчанию для каждой модели в Matrix Maker, нажав «File» > «Set Default» в строке меню. Как только сопоставление ключей будет установлено по умолчанию, оно будет автоматически загружено при следующем выборе этой модели.

IV. Пакетное обновление

Вы можете автоматически обновить Клавишную карту или прошивку, создав пакетный файл. После обновления программа будет автоматически закрыта.

1. Обновление Клавишной карты

Формат пакетного файла для обновления Клавишной карты для устройства PS/2 или USB,
"Location_of_Executable_File" -1"Location_of_Keymap_File" -t"Category"

Например,

```
"C:\Program Files\Matrix Maker\Programmable Keyboard\MatrixMaker.exe"  
-1"C:\temp\s78a.dat" -t"S78A"
```

Формат пакетного файла для обновления Клавишной карты для устройства RS232,

```
"Location_of_Executable_File" -1"Location_of_Keymap_File" -t"Category"  
-s"Port,Baud"
```

Например,

```
"C:\Program Files\Matrix Maker\Programmable Keyboard\MatrixMaker.exe"  
-1"C:\temp\C202AC.dat" -t"C202AC" -s"1,57600"
```

2. Обновление прошивки (за исключением USB-устройства)

Формат пакетного файла для обновления прошивки для устройства PS/2,

```
"Location_of_Executable_File" -2"Location_of_Firmware_File" -t"Category"
```

Например,

```
"C:\Program Files\Matrix Maker\Programmable Keyboard\MatrixMaker.exe"  
-2"C:\temp\poskb.bin" -t"S78A"
```

Формат пакетного файла для обновления прошивки для устройства RS232,

```
"Location_of_Executable_File" -2"Location_of_Firmware_File" -t"Category"  
-s"Port,Baud"
```

Например,

```
"C:\Program Files\Matrix Maker\Programmable Keyboard\MatrixMaker.exe"  
-2"C:\temp\poskb.bin" -t"C202AC" -s"1,57600"
```

Примечание:

- a. Перед -1, -2, -t и -s есть пробел, но после -1, -2, -t и -s пробела нет.
- b. Требуется двойная кавычка.