

KeystrokeR 3.0

diub - Dipl.-Ing. Uwe Barth

18.10.2017

Inhaltsverzeichnis

1	Nutzungsbedingungen	2
2	Einleitung	3
3	Die verschiedenen Versionen von KeystrokeR	5
4	Visualizer	6
4.1	Tastatur	6
4.2	Optionen	6
4.3	Tastaturlayout	7
4.4	Verhalten	7
5	Inputter	8
5.1	Verschachtelungen	8
5.2	Skripte	8
6	Häufig gestellte Fragen	9
6.1	Kopierschutz	9
6.1.1	Kopierschutz Typ I	9
6.1.2	Kopierschutz Typ II	9

PRÄAMBEL

Hinweis: Dieses Dokument wurde mit *Documenter* erstellt und steht daher mit gleichem Inhalt als

- Webseite
- PDF-Datei
- Windows-Hilfe und
- ePub

zur Verfügung!

Documenter ist eine Entwicklung von *diub* zur Erstellung von Dokumentationen aus einer Quelle mit unterschiedlichen Zielformaten.

Empfohlene ePub-Reader

ePub-Reader gibt es massenhaft. Leider sind viele davon schlicht unbrauchbar; falsche Schriften, kaputte Formatierungen usw. sind die Tagesordnung. Am schlimmsten ist jedoch die Unfähigkeit zu einer einheitlichen Skalierung, für Normalanwender die Änderung der 'Schriftgröße'.

Nachstehend die von mir bevorzugten Reader mit (weitestgehend) korrekter Darstellung.

- **Browser**
Firefox → Addon EPUBReader, Klick in die Mitte öffnet die Menüs (<https://addons.mozilla.org/de/firefox/addon/epubreader>)
- **Android**
GitdenReader (im PlayStore), schlicht und einfach und es funktioniert alles. Doppelklick auf Bilder für den *Zoom*.
- **Windows**
Digital Editions (Adobe), leider keine Skalierung und kein *Zoom* der Bilder.

1 Nutzungsbedingungen

HAFTUNG

diub bemüht sich im Rahmen des Zumutbaren, richtige und vollständige Informationen zur Verfügung zu stellen. In diesem Sinne ist diub bemüht, nach bekannt werden von Fehlern diese zu beseitigen. Forderungen irgendwelcher Art an diub können daraus nicht abgeleitet werden.

diub behält sich das Recht vor, ohne vorherige oder nachherige Ankündigung Änderungen oder Ergänzungen an den bereitgestellten Informationen oder Programmen vorzunehmen.

diub haftet nicht für direkte oder indirekte Schäden, die aufgrund von oder sonst wie in Verbindung mit Informationen oder Programmen oder durch die Nutzung dieser Informationen oder Programme entstehen.

Alle Informationen oder Programme sind gemäß Ihrer Bestimmung zu gebrauchen. Unsachgemäßer Gebrauch schließt automatisch alle Forderungen gegenüber diub aus. Gleiches gilt für Folgen die durch Mängel, die durch eine Abänderung der Software, durch Beschädigung der Datenträger, durch Missbrauch oder zweckwidrige Nutzung entstehen. Ebenso ausgeschlossen sind Forderungen aus Schäden die durch eine Datensicherung (Backup) oder vergleichbare Maßnahmen vermeidbar sind.

LIZENZ

Eine Lizenz besteht aus der Überlassung eines Lizenz-Codes.

Jedem Lizenz-Code ist eine bestimmte Anzahl von Aktivierungen zugeordnet. Die Aktivierung erfolgt Online. Die Software enthält Mechanismen zur Sicherstellung, dass die vorgesehene Anzahl an Aktivierungen nicht überschritten wird (weitere Hinweise siehe **(6.1) Kopierschutz** (Seite 9)).

Die Lizenz kann dauerhaft oder zeitlich befristet sein.

RECHTE

Sie sind berechtigt, das Programm je erworbener einzelner Lizenz auf genau einem Rechner zu installieren und zu betreiben. Bei Installation auf einem Rechner mit Zugriffsmöglichkeiten über Netzwerk (z.B. Server) ist je auf das Programm zugriffsberechtigtem Rechner oder je Rechner auf den zugegriffen wird eine Lizenz zu erwerben.

Kopien zum Zwecke der Sicherung und des Erhaltes für die Zukunft sind gestattet.

Sie sind nicht berechtigt, Kopien gegen Entgelt oder sonstige Gegenleistungen oder auch ohne Gegenleistung weiter zu vertreiben oder zu verbreiten.

BESCHRÄNKUNGEN

Es ist Ihnen untersagt, die Software zu dekompileieren, sie einer Rückentwicklung zu unterziehen, sie zu zerlegen oder die Software in anderer Form zu entschlüsseln.

Es ist Ihnen untersagt, die Software zu verkaufen, zu mieten, zu vermieten oder eine Unterlizenz dafür zu vergeben.

Sie dürfen die Software nicht abändern oder Derivate davon anfertigen.

UPDATES

Updates werden soweit möglich kostenfrei zur Verfügung gestellt.

Updates ersetzen die ursprüngliche Version. Updates sind keine neuen Lizenzen und unterliegen den gleichen Beschränkungen wie die erste von Ihnen erworbene Version.



2 Einleitung

In *KeystrokeR* sind zwei Module enthalten:

- *Visualizer*
zum Visualisieren von Tastatureingaben und
- *Inputter*
für die schnelle Eingabe von Text in Form von Textbausteinen,

VISUALIZER

Wer ein Tutorial zu einem Programm als Video erstellen möchte oder auch 'live' in einer Präsentation vorführen, wünscht sich des öfteren, das nicht nur der Mauszeiger auf dem Bildschirm zu sehen wäre, sondern auch die Tastatur.

Wer nun ein geeignetes Programm sucht, findet viele Bildschirmtastaturen. Dummerweise machen die genau das Gegenteil des Gesuchten: mit einem Mausklick einen Tastenruck simulieren. Drückt man aber eine Taste auf der realen Tastatur, findet sich darauf auf dem Bildschirm nach wie vor kein Hinweis.

Visualizer visualisiert das Geschehen auf der realen, sonst nicht sichtbaren Tastatur.

Dementsprechend ist *Visualizer* keine Bildschirmtastatur. Und konsequent ist es in der Grundeinstellung auch nicht möglich, die angezeigte Tastatur mit der Maus zu erreichen. Dafür wird jede gedrückte Taste deutlich unterlegt, wenn sie gedrückt wird, so lange, bis die Taste losgelassen wird.

INPUTTER

Textbausteine sind für die meisten Menschen am Computer ein unentbehrliches Hilfsmittel. Wenn aus einem *mfg ganz fix ein Mit freundlichen Grüßen, ...* wird ist das nicht nur praktisch, sondern spart auch Zeit. Und je länger der Text ...

Nun kann man Textbausteine in einer einzelnen Anwendung (Textverarbeitung usw.) ablegen, oder mit *Inputter* zentral und zugänglich in allen Anwendungen, die Texteingaben erlauben.

Darüber hinaus bietet *Inputter*

- Skripte auf Basis von C# und
- die Verschachtelung von Bausteinen

Skripte eignen sich zum Beispiel für die Ausgabe des aktuellen Wochentags und/oder Datums. Für heute, da dieser Text geschrieben wird, ergibt ein *wt#* dann *Montag, den 13.11.2017*.

Einige Beispiele sind gleich zu Beginn vordefiniert.

HINWEISE ZUM DATENSCHUTZ

Die bei der Freeware-Lizenz eingeblendeten Werbebanner sind Eigenwerbung von *diub*. Es wird kein Werbenetzwerk verwendet oder Daten erfasst oder gar weitergeleitet.

KeystrokeR benötigt regelmäßig (min. einmal in 48 Stunden) Kontakt zum Lizenz-Server, sowohl

- für die Aktualisierung der Werbebanner, als auch
- für die Verifikation der Lizenz durch den Kopierschutz, vgl. (6.1.2) *Kopierschutz Typ II* (Seite 9) .

Die Zugriffe werden minimiert. Nach einem erfolgreichen Zugriff erfolgt bis zum nächsten Tag kein weiterer Zugriffsversuch.



3 Die verschiedenen Versionen von Key- strokeR



diub bietet *KeystrokeR* in zwei verschiedenen Lizenzierungen an, die sich hinsichtlich Beschränkungen, Funktionsumfang und Lizenzbedingungen unterscheiden.

<u>Modul</u>	<u>Freeware</u>	<u>Erweiterte Version</u>
Allgemein für Schüler, Studenten usw. Firmen, Gewerbe	frei verwendbar nein	30% Rabatt normaler Preis
Visualizer Werbebanner von diub	Enthalten Immer	Enthalten Abgeschaltet
Inputter Modus: SendKeys Modus: SendInput (schneller)	Enthalten Ja Nein	Enthalten Ja Ja

Abbildung 3.1:

4 Visualizer

Nach dem Start erscheint die *Visualizer*-Tastatur.

- Die Anzeige lässt sich mit einem Mausklick auf das *Tray-Icon* oder per Tastenkürzel (Standard:  ) ein-/ausblenden.
- Ansonsten bleibt sie dauerhaft eingeblendet, über allen anderen Programmfenstern.



4.1 Tastatur

TASTENKOMBINATION

Die *Visualizer*-Tastatur lässt sich mit einer Tastenkombination aus- und wieder einblenden.

- Der Standard-Tastenkürzel ist  .
- Über die Optionen kann die Tastenkombination angepasst werden.

MAUS

Alternativ klicken Sie mit der linken Maustaste auf das *KeystrokeR*-Tray-Icon.



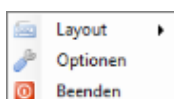
Die Geschwindigkeit des Aus- und Einblendens lässt sich in den Optionen einstellen.

4.2 Optionen

Die Optionen erreichen Sie über das *KeystrokeR*-Tray-Icon im Taskbar.

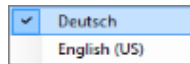


Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Icon, damit öffnet sich das Menü.



4.3 Tastaturlayout

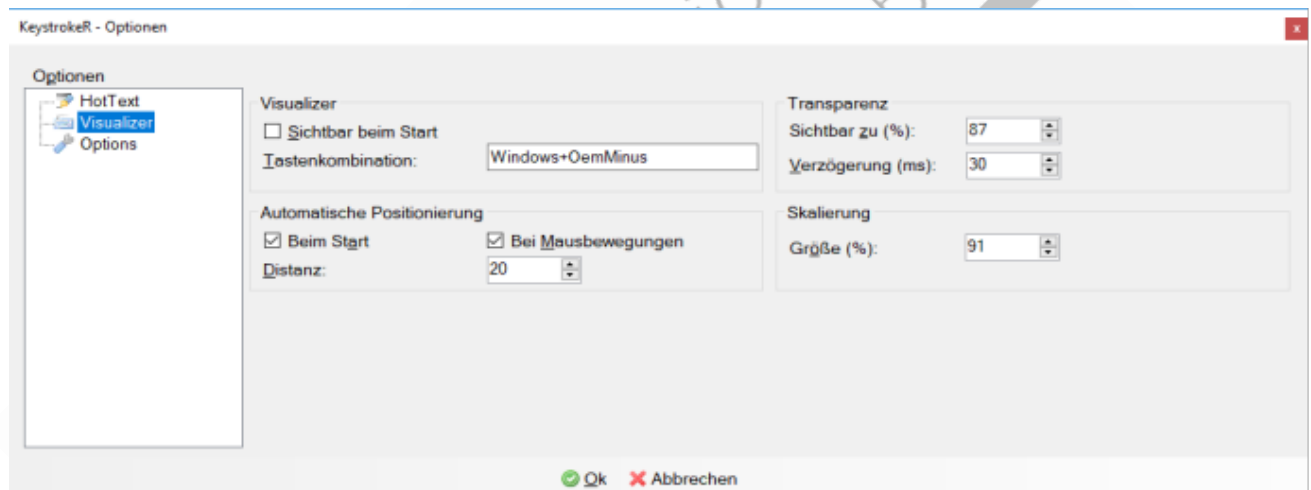
Unter dem Menüpunkt *Layout* können Sie direkt das gewünschte Tastaturlayout auswählen.



Weitere Tastaturlayouts können Sie auch selbst erstellen, dazu müssen Sie derzeit allerdings die SQLite-Datenbank *KeyStrokeVisualizer.sqlite* im Programmverzeichnis direkt bearbeiten.

4.4 Verhalten

Die Einstellungen für das Verhalten von *Visualizer* erreichen Sie über einen rechten Mausklick auf das Tray-Icon → Menü → Optionen → Visualizer.



Die Änderungen in den Abschnitten *Transparenz* und *Skalierung* wirken sich sofort sichtbar auf die Darstellung aus.

SKALIERUNG

Die Skalierung ändert primär die Größe der Zeichen. Die Buschstaben Ziffern und Symbole sind tatsächlich Zeichen aus mit Windows mitgelieferten Zeichensätzen.

Je nach verwendeter Schriftart und Größe kommt es bei manchen Kombinationen zu Zeilenumbrüchen. Führen Sie die Skalierung ein paar Schritte weiter in die gewünschte Richtung, damit die Anzeige Ihren Vorstellungen entspricht.

HINWEIS

Die Verwendung der Windows-eigenen Zeichensätze statt Grafiken erlaubt eine sehr flexible Gestaltung von Layouts durch einfache Definition in der SQLite-Datenbank *KeyStrokeVisualizer.sqlite*.

5 Inputter

Wer Textbausteine kennt, der wird *Inputter* lieben.

- Legen Sie beliebig viele Textbausteine an.
- Nutzen Sie die Textbausteine mit jedem beliebigen Editor, jeder Textverarbeitung, Tabellenkalkulation usw.
- Sonderzeichen wie → lassen sich genauso speichern sind nun überhaupt kein Problem mehr.
- Die Länge eines Kürzels, zum Beispiel *mfg*, ist beliebig.
- setzen Sie existierende Textbausteine zu Neuen zusammen (Verschachtelung)
- nutzen Sie Skripte um Texte wie Datum, wochentag oder Anderes dynamisch zu generieren

5.1 Verschachtelungen

Textbausteine lassen sich verschachteln. Das bedeutet, ein Textbaustein kann selber weitere Textbausteine aufrufen. Dazu muss der Name des Textbausteins lediglich mit zwei Dollarzeichen '\$' eingefasst werden. Ein Beispiel:

Mit *mfg* (→ Mit freundlichem Grüßen) und *n#* (→ Uwe Barth)

ließe sich folgendes schreiben: `mfgn → mfg $n#$`

Damit würde aus *mfgn* → Mit freundlichem Grüßen Uwe Barth . Die noch fehlenden Zeilenwechsel geben Sie einfach wieder als einfachen Text hinzu.

HINWEISE

Verschachtelungen können auch Skripte enthalten.

5.2 Skripte

Inputter ist in der Programmiersprache *C#* geschrieben und stellt diese für kleine Skripte wiederum zur Verfügung.

Die Skripte erlauben es, Texte dynamisch zu generieren. So lassen sich zum Beispiel Wochentag und Datum einfach und elegant in Briefe eingeben.

WOCHENTAG MIT DATUM

Das folgende Skript

```
String day, date;  
day = string.Format("{0:dddd}", DateTime.Now);  
date = DateTime.Now.ToString("dd.MM.yyyy");  
return day + ", den " + date;
```

liefert dann Solches: Montag, den 13.11.2017

6 Häufig gestellte Fragen

6.1 Kopierschutz

Die Programme von *diub* sind in der Regel durch einen Kopierschutz gegen unrechtmäßige Weiterverbreitung gesichert.

Die Umgehung und auch der Versuch einer Umgehung dieses Kopierschutzes werden rechtlich verfolgt.

Es werden zwei verschiedene Varianten genutzt:

6.1.1 Kopierschutz Typ I

Typ: Dauerlizenz für Rechner ohne regelmäßigen Zugang zum Internet

MERKMALE

- Offline-Kopierschutz
- Die Aktivierung erfolgt einmalig via Internet.
- Ein weiterer Zugang zum Internet ist danach nicht notwendig.
- Eine Portierung der Lizenz auf einen anderen PC ist allgemein nicht vorgesehen. Ausnahmen sind Hardware-Wechsel usw..
- Für eine Portierung auf einen anderen PC ist eine Kontaktaufnahme zu **diub** notwendig.

6.1.2 Kopierschutz Typ II

Typ: Lizenz für Rechner mit regelmäßigen Zugang zum Internet

MERKMALE

- Online-Kopierschutz
- Die Aktivierung erfolgt je PC einmalig via Internet.
- Ein weiterer Zugang zum Internet ist notwendig; die Aktivierung wird automatisch verlängert.
- Eine Portierung der Lizenz auf einen anderen PC ist einfach möglich.
- Für eine Portierung auf einen anderen PC ist in der Regel **keine** Kontaktaufnahme zu **diub** notwendig.