

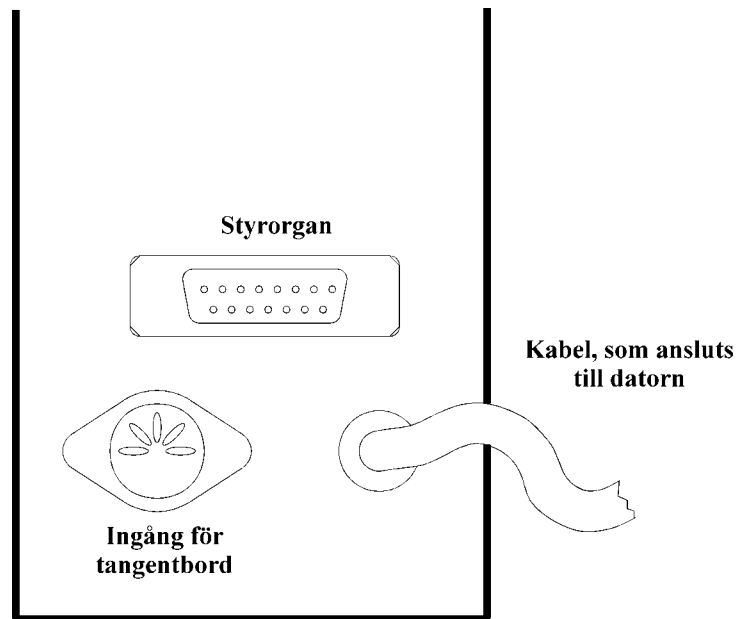
THOT

THOT fungerar som ett tangentbord till datorn. I stället för att trycka på tangenter, används ett styrorgan, som flyttar en ljuskägla över THOT tavlan och väljer ut önskad ruta. Varje ruta kan innehålla ett eller flera vanliga tangentbordstecken, eller ett eller flera specialtecken.

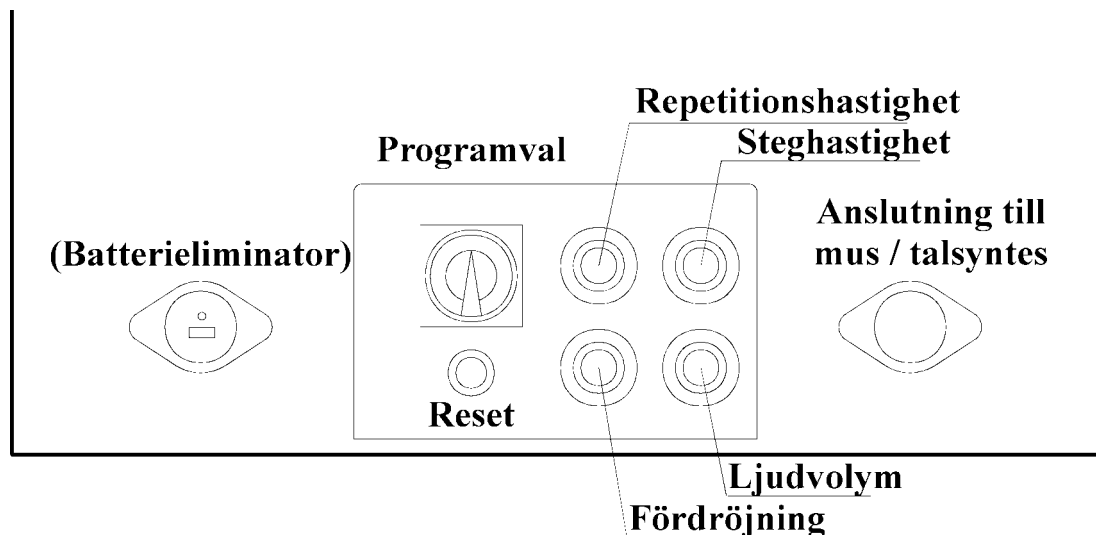
Innehållet i varje ruta kan ändras, se avsnittet "Programmering av THOT". THOT kan också fungera som en Microsoft 2-knapps mus.

Uppkoppling

- Slå av spänningen till datorn.
- Koppla ur det normala tangentbordet.
- Koppla in THOT, där det normala tangentbordet var anslutet.
- Om även det normala tangentbordet ska användas, ska det anslutas till kontakten på sidan av THOT
- Koppla in ett styrorgan i den 15-poliga kontakten på sidan av THOT. Ändra programvalsratten på baksidan av THOT till önskat styrprogram



- Om THOT även skall fungera som mus, skall den tredelade kabeln kopplas mellan dator och THOT. Den ända av kabeln, som har en 8-polig DIN kontakt, ansluts till ett uttag på baksidan av THOT. Kabelns 9-poliga DSUB hylsa ansluts till serieporten på datorn. Om även en normal mus skall användas, skall den anslutas till kabelns 9-poliga stiftkontakt. Musen måste vara en 2-knapps seriell mus.
- Slå på spänningen till datorn. THOT är nu klar att användas.



Inställning av styrsätt med programvalsratten

LÄGE	STYRSÄTT
0	1 knapp radstegning
1	1 knapp kolumnstegning
2	2 knapp radstegning
3	2 knapp kolumnstegning
4	joystick utan stopp vid sidorna
5	joystick med stopp vid sidorna
6	1 knapp radstegning
7	1 knapp kolumnstegning
8	1 knapp radstegning, 2x2 rutor
9	1 knapp stegning, 3x3 rutor
A	2 knapp radstegning, 2x2 rutor
B	2 knapp stegning, 3x3 rutor
C	joystick, 2x2 rutor
D	joystick, 3x3 rutor
E	programmering med joystick
F	initiering av tavlor

Teckentavlor

Två tavlor finns i THOT, grundtavlan och alternativtavlan. Tavlorna har vardera 100 rutor (10x10), d.v.s. totalt 200 rutor. Varje ruta kan innehålla upp till 78 tecken. Antal tecken sammanlagt får högst vara 2000. Alternativtavlan väljer man genom att tända ANNAN-lysdioden. På THOT finns tangentbordets tecken och några specialtecken, se tabell med specialtecken.

Ta fram innehållet i alternativtavlan.

- Gå till ANNAN-rutan och välj. ANNAN-lysdioden tänds.
- Gå till en ny ruta och välj.

Vid leveransen gäller följande:

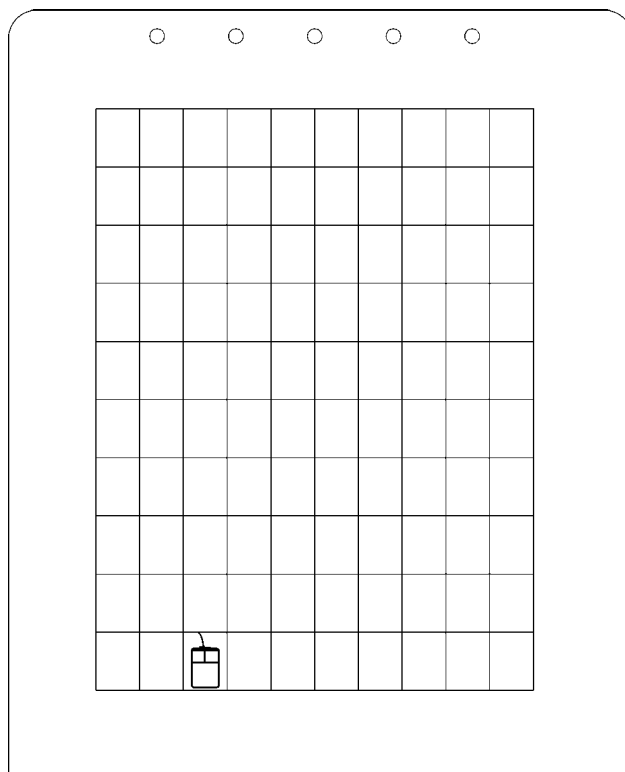
ANNAN A	"Jag heter "
ANNAN SHIFT	SHIFT-lås
ANNAN CTRL	CTRL-lås
ANNAN ALT	ALT-lås
ANNAN ALT GR	ALT GR-lås

Specialtecken

SHIFT	Shift gäller för nästa tecken, som väljs. Markeras med blinkande SHIFT-lysdiod.
CTRL	Ctrl gäller för nästa tecken, som väljs. Markeras med blinkande CTRL-lysdiod.
ALT	Alt gäller för nästa tecken, som väljs. Markeras med blinkande ALT-lysdiod.
ALT GR	Alt Gr gäller för nästa tecken, som väljs. Markeras med blinkande ALT GR-lysdiod.
SHIFT-lås	Shift låses och gäller tills ny tryckning på SHIFT eller SHIFT-lås görs. Markeras med tänd SHIFT-lysdiod.
CTRL-lås	Ctrl låses och gäller tills ny tryckning på CTRL eller CTRL-lås görs. Markeras med tänd CTRL-lysdiod.
ALT-lås	Alt låses och gäller tills ny tryckning på ALT eller ALT-lås görs. Markeras med tänd ALT-lysdiod.
ALT GR-lås	Alt Gr låses och gäller tills ny tryckning på ALT GR eller ALT GR-lås görs. Markeras med tänd ALT GR-lysdiod.
PUNKT	PUNKT motsvarar de tre tangentbordstryckningarna ".", "mellanslag" och "SHIFT".
ANNAN	Alla rutor kan ha två olika teckenuppsättningar samtidigt. För att nå den andra teckenuppsättningen, måste ANNAN aktiveras. Markeras med tänd lysdiod.
PROG	Användaren kan själv med hjälp av sitt styrorgan programmera THOT. PROG används för att börja och avsluta programmeringen.
LARM	Ljudsignal hörs tills någon knapp trycks ned.

Musfunktion i THOT**Läge 1, THOT som bokstavstavla**

THOT fungerar som tangentbord till datorn. För att THOT skall fungera som mus, gå till musrutan och tryck på verkställ. Nu har THOT övergått till att fungera som mus.



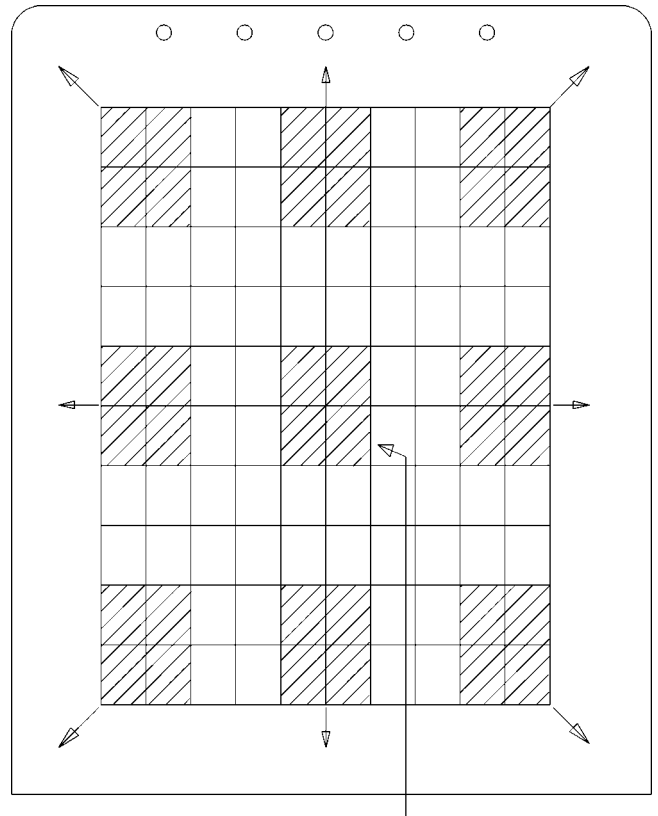
Läge 2, THOT som mus.

Med hjälp av styrorganet kan man gå i 8 musriktningar: upp, ned, höger, vänster och 4 diagonalriktningar.

När ljuskäglan befinner sig på mitten av THOT, kan man gå över till läge 3, för att komma åt musknapparna.

Den hastighet, med vilken muspekaren rör sig på datorskärmen, regleras med repetitionsratten, (gäller vid leverans). Som alternativ kan fördröjningsratten användas för att reglera mushastigheten.

Omställningen görs med programmet HASTIG2, se avsnittet programvara.

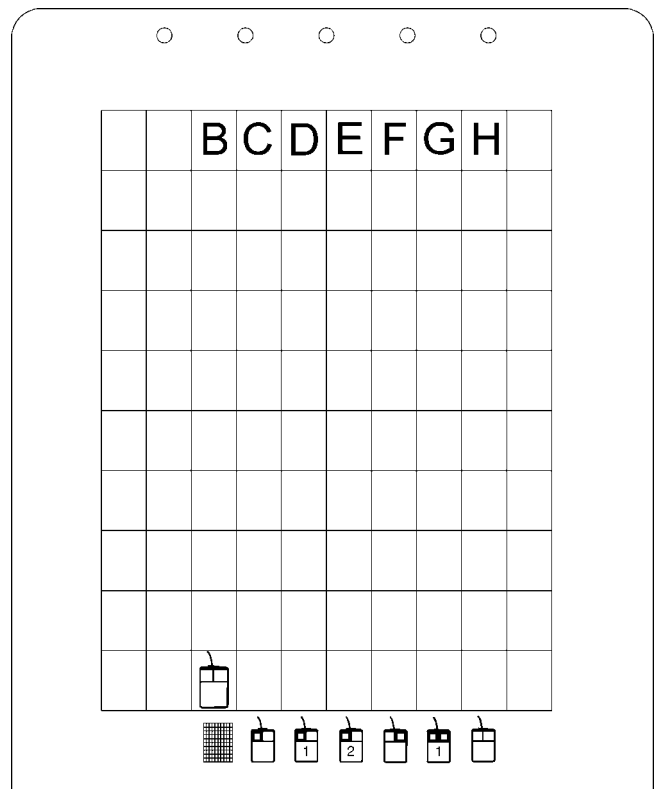


Gå till knappvalsläget genom att välja denna ruta

Läge 3, THOT som musknappar

I detta läge finns det på THOT endast 7 olika rutor att vandra mellan.

- B Gå tillbaka till bokstavstavlan, för att använda THOT som tangentbord (läge 1)
- C Vänster musknapp slås på/av. Markerar med lysdiod
- D Enkelklick vänster musknapp.
- E Dubbelklick vänster musknapp.
- F Höger musknapp slås på/av. Markerar med lysdiod.
- G Klicka med båda musknapparna samtidigt.
- H Gå till muskörning för att använda THOT för musrörelser (läge 2).



Musstyrning vid olika styrmetoder

Avsökningen av THOT tavlan sker på olika sätt beroende på vilket styrsätt, som ställts in med programvalsratten.

1-knappsstyrning:

Ljuskäglan går automatiskt mellan rutorna med en fart, som ställs in med steghastighetsratten. Med sitt styrorgan väljer man rätt ruta.

2-knappsstyrning, (tex sug och blås):

Med stegningsknappen (brytare 2) får man ljuskäglan att stega runt bland aktuella rutor. Med verkställsknappen (brytare 1) väljer man rätt ruta.

Joystick:

I läge 2 (THOT som mus) används styrspaken för att föra musens markör i de 8 möjliga musriktningarna. Förflyttningen markeras ej på THOT tavlan. De fyra rutorna på mitten av THOT är tända hela tiden. Med verkställ går man över i läge 3 (THOT som musknappar). I läge 3 flyttas ljuskäglan över rutorna B – G, genom att röra joysticken åt vänster eller höger. Med verkställ väljer man rutan.

Programmering av THOT

Vid programmering av rutorna kan alla tangentbordets tecken och THOTS specialtecken läggas in. Hur specialtecknen åstadkommes framgår av tabellen nedan. THOT kan programmeras på två olika sätt.

Metod 1

Användaren kan själv med hjälp av sitt styrorgan programmera THOT. Enbart alternativtavlan kan programmeras.

PROGRAMMERING AV RUTORNA

1. Gå till PROG-rutan. PROG-lysdioden börjar blinka.
2. Välj den ruta, som skall programmeras utan att tända ANNAN-lysdioden. Det blir automatiskt alternativtavlan, som programmeras. PROG-lysdioden övergår till att lysa med fast sken.
3. Börja skriva den text, som ska läggas in i rutan. Tecken och meningar från såväl grundtavlan som alternativtavlan får användas. Normalt används THOTs styrorgan för att skriva, men även tangentbordet kan användas.
4. Avsluta programmeringen av rutan genom att välja PROG-rutan en gång till. PROG-lysdioden släcks.

Metod 2

För att programmera enligt denna metod behövs både tangentbord och joystick. Båda tavlorna kan programmeras, och alla tangentbordets tecken och THOTs specialtecken kan läggas in.

PROGRAMMERING AV RUTORNA

1. Bestäm vilken av tavlorna, som ska programmeras. Om alternativtavlan ska programmeras, tänd först ANNAN lysdioden.
2. Ställ programvalsratten baktill på THOT i läge E.
3. Gå till den ruta, som ska programmeras. Använd joysticken.
4. Skriv på tangentbordet det som ska programmeras in i rutan (ett eller flera tecken). Om fel text har skrivits in, gå till någon annan ruta. Gå därefter tillbaka till den ruta som skall programmeras, och skriv in rätt text.
5. Upprepa punkt 3 och 4, eller avsluta med att ställa programvalsratten i läge 0-D.

Tabell 1.

Specialtecken	Programmeras med	Läge i ursprungstavlan
V SHIFT	Ctrl-Shift-Alt-1	SHIFT
ANNAN	Ctrl-Shift-Alt-3	ANNAN
LARM	Ctrl-Shift-Alt-4	LARM
PROG	Ctrl-Shift-Alt-5	PROG
CTRL	Ctrl-Shift-Alt-8	CTRL
ALT GR	Ctrl-Shift-Alt-9	ALT GR
ALT	Ctrl-Shift-Alt-0	ALT
V SHIFT-lås	Vänster Shift	ANNAN SHIFT
V CTRL-lås	Vänster Ctrl	ANNAN CTRL
ALT GR-lås	Alt-Gr	ANNAN ALT GR
ALT-lås	Alt	ANNAN ALT
MUS	Ctrl-Shift-Alt-6	MUS
PUNKT	Ctrl-Shift-alt-2	PUNKT
H.SHIFT-lås	Höger Shift	
H.CTRL-lås	Höger Ctrl	
H.SHIFT	Ctrl-Shift-Alt-Q	
H.CTRL	Ctrl-Shift-Alt-W	

Ändring av skanningsområde

Det område på tavlan, vilket kan nås, definieras av ett övre vänsterhörn och ett nedre högerhörn. Det övre vänstra hörnet ligger fast. Däremot kan det andra hörnet ändras.

1. Ställ programvalsratten baktill på THOT i läge E.
2. Gå till den ruta, som skall bli det nya nedre högerhörnet. Använd joystick.
3. Tryck på verkställsknappen.

Återgå till ursprungstavlorna

1. Ställ programvalsratten i läge F.
2. Tryck samtidigt på THOTs resetknapp och styrorganets verkställ.
3. Släpp resetknappen, men håll nere verkställsknappen ytterligare några sekunder. En signal ljuder, när det är klart.
4. Avsluta med att ställa programvalsratten i läge 0-D.

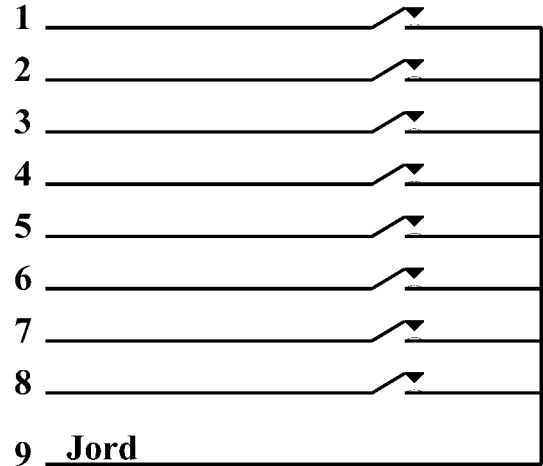
Spara THOT-tavlor på disk

Inprogrammerade tavlor och inställningar kan lagras i datorn med hjälp av programvara. Se avsnittet programvara.

STYRSPAKSKONTAKTEN

stift nr i Funktionen erhålles då slutning sker till
15-polig DSUB jord, nr 9 i den 15-poliga kontakten.

	Joystick
4	Verkställ
5	Höger
6	Vänster
7	Ned
8	Upp
9	Jord, gemensam
	2-knapp
4	Knapp 1, verkställ
5	Knapp 2
9	Jord, gemensam
	1-knapp
4	Verkställ
9	Jord, gemensam



Ex. Joysticksanvändning

Stift 5 och 8 förbundna med stift 9 får markören att röra sig diagonalt, uppåt-höger.

Programvara

På medföljande diskett finns

Programmen PROG, LADDA, READ och HASTIG2
Datafilerna 2MUS_SIM, 3MUS_SIM, 2MUS och 3MUS.

PROG

ÖVERFÖRING MELLAN DATOR OCH THOT

Programmet används för att föra över data till THOT från fil, eller hämta data från THOT och spara på disk. Skriv **PROG** och följ anvisningarna på skärmen.

LADDA

ÖVERFÖRING FRÅN DATOR TILL THOT

Programmet används för att föra över data till THOT. Kommando "**LADDA filnamn**", där filnamn är namnet på den datafil som skall föras över.

HASTIG2

VÄLJ VILKEN RATT SOM SKALL ANVÄNDAS FÖR ATT REGLERA MUSHASTIGHETEN

För att reglera mushastigheten kan antingen ratten repetition eller ratten fördröjning användas.

Om repetitionsratten väljs, påverkar repetitionsratten både mushastigheten och repetitionen av de tecken som väljs från bokstavstavlan. Detta är grundinställningen.

Om tillslagsfördröjningsratten väljs, påverkar denna ratt endast mushastigheten. Fördröjningen ges ett fast värde i programmet. Lämpligt värde kan vara 30 ms.

Skriv **HASTIG2** och följ anvisningarna på skärmen.

READ

VISA DATAFILER

READ används för att se på de datafiler, som PROG har skapat. Kommando "**READ filnamn**", där filnamn är namnet på den datafil som skall läsas.

Till THOT kan en 2-knapps eller 3-knapps mus anslutas. THOT kan även simulera en 2-knapps mus. För att ställa in THOT för rätt musstyrning används programmet LADDA och någon av medföljande datafiler.

LADDA 2MUS_SIM

2-knappsmus kan anslutas till THOT. Med styrorganet (1-brytare, 2-brytare såsom sug och blås, joystick) kan THOT fungera som en 2-knapps mus. Både THOT och yttre mus kan användas samtidigt. Detta är grundinställningen

LADDA 3MUS_SIM

3-knappsmus kan anslutas till THOT. Med styrorganet (1-brytare, 2-brytare såsom sug och blås, joystick) kan THOT fungera som en 2-knapps mus. Både THOT och yttre mus kan användas samtidigt.

LADDA 2MUS

2-knappsmus kan anslutas till THOT. När THOT står i läge joystick (programvalsratten i läge 4 eller 5), fungerar den anslutna musen som styrorgan till THOT. Joystick och mus kan användas samtidigt. Knapparna på musen fungerar som verkställsknappen på joystick. Om musrutan väljs på THOT, fungerar musen som en 2-knapps mus till datorn. Återgång till bokstavstavlan kan endast ske genom att trycka på en brytare som är ansluten till den 15-poliga styrorgansingången på THOT. I muskörningsläget fungerar styrorganet på följande sätt:

stift nr i 15-polig DSUB	Funktionen erhålles då slutning sker till jord, nr 9 i den 15-poliga kontakten.
4 (verkställ)	Vänster musknapp på en 2-knapps mus
5 (höger)	Återgång till bokstavstavlan
6 (vänster)	Höger musknapp på en 2-knapps mus
9	Jord, gemensam

LADDA 3MUS

3-knappsmus kan anslutas till THOT. När THOT står i läge joystick (programvalsratten i läge 4 eller 5), fungerar den anslutna musen som styrorgan till THOT. Joystick och mus kan användas samtidigt. Knapparna på musen fungerar som verkställsknappen på joystick. Om musrutan väljs på THOT, fungerar musen som en 2-knapps mus till datorn. Omvandling från 3-knapps till 2-knapps mus sker i THOT. Återgång till bokstavstavlan kan ske genom att trycka på den mellersta musknappen, eller med en brytare som är ansluten till den 15-poliga styrorgansingången på THOT.

I muskörningsläget fungerar 3-knappsmusen på följande sätt:

Vänstra musknappen	Vänster musknapp på en 2-knapps mus
Mellersta musknappen	Återgång till bokstavstavlan
Högra musknappen	Höger musknapp på en 2-knapps mus

I muskörningsläget fungerar styrorganet på följande sätt:

stift nr i 15-polig DSUB	Funktionen erhålles då slutning sker till jord, nr 9 i den 15-poliga kontakten.
4 (verkställ)	Vänster musknapp på en 2-knapps mus
5 (höger)	Återgång till bokstavstavlan
6 (vänster)	Höger musknapp på en 2-knapps mus
9	Jord, gemensam