

**eurobraille**  
**VOYONS ENSEMBLE**

**Manuale utente esysl2/40**

**Versione 1.00 revisione 1**

**eurobraille**

**134-140, rue d'Aubervilliers, 75019 PARIS**

**Tel : +33 (0)1 55 26 91 00**

**Fax : +33 (0)1 55 26 91 91**

## INDICE

<b>1</b>	<b>CARATTERISTICHE DI <i>esys</i>.....</b>	<b>4</b>
1.1	PRIMA DI COMINCIARE .....	4
1.1.1	<i>Introduzione</i> .....	4
1.1.2	<i>Normativa e sicurezza</i> .....	4
1.1.3	<i>Descrizione e prima accensione</i> .....	5
1.1.4	<i>Caratteristiche generali</i> .....	6
1.1.5	<i>Accessori</i> .....	6
<b>2</b>	<b>PRINCIPI DI FUNZIONAMENTO.....</b>	<b>7</b>
2.1	GENERALE.....	7
<b>3</b>	<b>GLI OGGETTI .....</b>	<b>8</b>
3.1	IDENTIFICATORI E SEPARATORI .....	8
3.2	OGGETTI SEMPLICI .....	8
3.3	OGGETTI CON VALORE ASSOCIATO .....	8
3.3.1	<i>Finestre di testo editabile</i> .....	9
3.3.2	<i>Finestre di testo non editabile</i> .....	9
3.3.3	<i>Box con lista</i> .....	9
3.3.4	<i>Struttura ad albero</i> .....	10
3.4	FINESTRA DI DIALOGO .....	10
3.5	AZIONARE UN OGGETTO .....	10
3.6	FOCUS .....	11
3.7	UTILIZZAZIONE DEI JOYSTICK E DEI TASTI BIDIREZIONALI DI <i>esys</i> .....	11
3.8	COMBINAZIONI DI TASTI.....	12
<b>4</b>	<b>LE APPLICAZIONI.....</b>	<b>12</b>
4.1	L'APPLICAZIONE USB .....	12
4.1.1	<i>Introduzione</i> .....	12
4.1.2	<i>Funzionamento con Jaws</i> .....	13
4.2	L'APPLICAZIONE BLUETOOTH.....	13
4.2.1	<i>Introduzione</i> .....	13
4.2.2	<i>Menu</i> .....	13
4.2.3	<i>Menu Identificativo</i> .....	14
4.2.4	<i>Utilizzo con Jaws</i> .....	14
4.2.5	<i>Utilizzo con un telefono cellulare</i> .....	15
4.3	L'APPLICAZIONE BLOCCO NOTE.....	16
4.3.1	<i>Introduzione</i> .....	16

4.3.2	<i>Menu File</i> .....	17
4.3.3	<i>Menu Modifica</i> .....	18
4.3.4	<i>Utilizzo della tastiera braille</i> .....	19
4.3.5	<i>Combinazioni di tasti specifiche</i> .....	19
4.4	L'APPLICAZIONE SVEGLIA .....	20
4.4.1	<i>Introduzione</i> .....	20
4.4.2	<i>Menu</i> .....	21
4.4.3	<i>Menu imposta allarme</i> .....	21
4.4.4	<i>Menu imposta ora</i> .....	21
4.4.5	<i>Menu imposta data</i> .....	21
4.5	L'APPLICAZIONE CALCOLATRICE .....	21
4.5.1	<i>Introduzione</i> .....	21
4.5.2	<i>Utilizzo della tastiera braille</i> .....	22
4.5.3	<i>Menu operatori</i> .....	22
4.5.4	<i>Menu memoria</i> .....	22
4.5.5	<i>Menu valuta</i> .....	23
4.5.6	<i>Combinazioni rapide specifiche</i> .....	23
4.6	L'APPLICAZIONE STRUMENTI .....	23
4.6.1	<i>Menu alimentazione</i> .....	24
4.6.2	<i>Menu test</i> .....	24
4.6.3	<i>Menu aggiornamento</i> .....	24
4.6.4	<i>Menu informazioni</i> .....	25
4.6.5	<i>Menu Blocca tastiera braille</i> .....	25
<b>5</b>	<b>APPENDICI</b> .....	<b>26</b>
5.1	APPENDICE 1 : TAVOLA DELLE FUNZIONI BRAMIGRAPH .....	26
5.2	APPENDICE 2 : TAVOLA DELL FUNZIONI TALKS .....	28
5.3	APPENDICE 3 : TAVOLA DELLE FUNZIONI JAWS .....	30
5.4	APPENDICE 4: TASTIERA BRAILLE PER JAWS .....	33
5.5	APPENDICE 5: TELEFONI COMPATIBILI .....	34

# 1 CARATTERISTICHE DI **ESYS**

## 1.1 *Prima di cominciare*

### 1.1.1 Introduzione

**esys** è una barra Braille portatile a 12 o 40 caratteri con tastiera Braille integrata.

**esys12** grazie alle sue dimensioni ridotte, è perfetto per essere utilizzata con un telefono cellulare equipaggiato di un lettore di schermo specifico (Talks o MobileSpeak). La connessione tra **esys** ed il telefono cellulare si effettua via Bluetooth.

**esys40** è principalmente immaginata per l'utilizzazione in connessione con il computer. Tale connessione avverrà via cavo USB o via Bluetooth. Grazie comunque al peso ridotto e al blocco note integrato, risulta un utile strumento anche quando siete in viaggio.

**esys12** e **esys40** possiedono diverse funzioni interne, descritte di seguito: connessione a personal computer via USB o Bluetooth, connessione a telefono cellulare o a PDA via Bluetooth, blocco note, calcolatrice, sveglia, strumenti di test e controllo.

Un lettore di carte mini-SD è integrato nel dispositivo. La carta sarà utilizzata per salvare i documenti creati con il blocco note e per effettuare gli aggiornamenti del software.

La navigazione nelle applicazioni di **esys** così come tutte le azioni necessarie all'utilizzo possono essere realizzate grazie ai tasti di cursor routing (Cr) o grazie all'utilizzazione dei due joystick e dei tasti bidirezionali.

### 1.1.2 Normativa e sicurezza

**esys** è conforme alle norme CE, alle norme di sicurezza NFEN60950 e a quelle di compatibilità elettromagnetica EN55022 Classe B edizione 1994.

Il caricabatterie di **esys** è un alimentatore a limitazione di corrente di classe 2. Se avete la necessità di sostituire l'alimentatore, fatelo con un modello di caratteristiche identiche. In ogni caso vi consigliamo vivamente di contattare Eurobaille o il vostro rivenditore locale in caso di problemi d'alimentazione.

Il bottone di standby non blocca completamente il flusso di corrente che arriva a **esys**. È dunque possibile caricare la batteria mentre **esys** è in standby. Per bloccare qualsiasi forma di alimentazione, sarà necessario scollegare **esys** dal caricabatterie.

In caso di problemi di funzionamento di **esys**, tutte le riparazioni saranno effettuate nei laboratori di Eurobaille. Prendete contatto con il vostro rivenditore locale per organizzare il rientro

dell'apparecchio nel più breve tempo possibile. In ogni caso vi sconsigliamo di tentare qualunque intervento autonomo al fine di non far decadere i termini della garanzia.

### 1.1.3 Descrizione e prima accensione

Sui lati di **esys** trovate differenti connettori del tipo TBTS (Tensione molto bassa).

Sul lato sinistro, partendo dal fondo di **esys**:

- Connessione per il caricabatteria;
- Connessione mini USB2 (compatibile Mitsumi), per il collegamento al PC;
- Bottone di reset (il bottone è incassato ed accessibile con un oggetto molto fine e rigido come una graffetta). Non abusate della funzione di reset se non è strettamente necessario, rischiate di danneggiare il software di **esys**.

Sul lato destro, partendo dal fondo di **esys**:

- Il tasto di standby per accendere o spegnere **esys**;
- Alloggiamento per la carta mini SD.

Per accendere **esys**, premete sul bottone di standby. Il menu principale appare istantaneamente sulla barra Braille. Se il menu principale non appare, allora **esys** potrebbe essere completamente scarica. Collegatela all'alimentatore per poterla utilizzare. Non dimenticate che **esys** ha un sistema di protezione di carica: se il livello della batteria è troppo basso, **esys** non resta accesa mentre carica. Attendete qualche minuto prima di accenderlo.

#### **Avvertenze d'utilizzo :**

Il connettore mini USB può essere inserito solo in un senso: il lato piatto del connettore deve essere rivolto verso il basso e il lato leggermente incurvato deve essere rivolto verso l'alto. Attenzione a non forzare nessuna connessione; rischiate di danneggiare non solo il cavo ma il connettore stesso.

Fate molta attenzione anche all'utilizzo della carta mini SD: non forzate mai sulla carta per introdurla o per rimuoverla da **esys**. L'alloggiamento della carta mini SD ha un sistema di bloccaggio automatico: premete leggermente sulla carta per fare in modo che venga rilasciata e per poterla quindi estrarre; per inserirla nuovamente e bloccarla, spingete la carta verso il fondo dell'alloggiamento. Il lato della carta sul quale è presente una piccola tacca deve essere rivolto verso l'avanti dell'apparecchio.

Non estrarre la carta mini SD se **esys** è in funzione. Se alcuni file sono aperti e in uso, l'estrazione della carta potrebbe danneggiarli e renderli inutilizzabili. Mettete il dispositivo in standby prima di estrarre la carta (i punti Braille si trovano in una posizione intermedia e offrono poca resistenza al tocco per indicare la condizione di standby).

### 1.1.4 Caratteristiche generali

**esys** è un display Braille piezoelettrico di 12 o 40 celle (a seconda del modello scelto). Ogni cella è sormontata da un tasto di cursor routing.

Figura 1: cella braille

1	4
2	5
3	6
7	8

**esys** è dotata di 2 joystick a 5 funzioni (destra, sinistra, alto, basso e conferma centrale con un click) e di 2 (4 nella versione a 40 celle) tasti bidirezionali a tre contatti (destra, sinistra e conferma in posizione centrale con un click). Da questo punto in avanti del manuale, il joystick di sinistra sarà chiamato «**JS**» e il joystick di destra verrà chiamato «**JD**».

Per quello che concerne i tasti bidirezionali, la funzione selezionata sarà la stessa indipendentemente dal tasto utilizzato. Procedendo nel manuale, i tasti bidirezionali saranno chiamati «**M**»

Grazie alle nuove tecnologie disponibili in materia di batterie, (ioni di litio), **esys** si ricarica in sole 4h, e vi consente un'autonomia di lavoro di almeno 20 ore. Il processo di ricarica avviene via caricabatterie o via cavo USB. **esys** non ha nessun bottone on/off ma il solo bottone di standby e può restare in questo stato per almeno 10 giorni prima di richiedere una nuova ricarica (valori puramente indicativi).

Non è necessario scaricare completamente **esys** per collegarla all'alimentatore.

È possibile collegare **esys** via USB o Bluetooth a qualunque computer con sistema operativo Windows; il computer deve naturalmente essere equipaggiato di screen reader (Jaws, Virgo, Cobra, Hal,...).

**esys** può inoltre essere collegata via Bluetooth ad un telefono cellulare grazie all'interfaccia software Talks, Mobile Speak o Mobile Accessibility, così come ad un PDA via Bluetooth grazie al programma Mobile Speak Pocket o Pocket Hal.

Il peso complessivo di **esys12** è di 200gr per una dimensione di 14,5 cm x 8,6 cm x 2 cm. **esys40** pesa 500 grammi per una dimensione di 32cm x 8,2 cm x 2cm.

### 1.1.5 Accessori

Packaging standard di **esys**:

- alimentatore 5 volts / 1A,
- cavo per la connessione USB a un PC,
- carta miniSD da 128Mb e adattatore SD per PC,
- borsa per trasporto e tracolla (solo per **esys12**),
- garanzia un anno pezzi e mano d'opera nei laboratori Eurobraille.

## 2 PRINCIPI DI FUNZIONAMENTO

### 2.1 Generale

Premete sul bottone di standby per accendere e spegnere **esys**. All'accensione, il menu principale viene immediatamente visualizzato:

```
esys:bluetooth usb blocco'note calcolatrice sveglia strumenti T
```

Servitevi di uno dei tasti bidirezionali (spostamento verso destra) per visualizzare il blocco successivo di caratteri (12 o 40). Continuate fino all'apparizione della lettera 'T' che indica la fine della lista di elementi visualizzati. In linguaggio informatico, definiremo tutti gli elementi di menu come «oggetti» e distingueremo tra «oggetti figlio» se sono contenuti in un gruppo di oggetti allo stesso livello gerarchico o «oggetti padre» se contengono un gruppo di oggetti allo stesso livello gerarchico.

Facendo click su uno dei tasti Cr sovrastanti la parola calcolatrice e premendo poi sulla posizione centrale di JS, il contenuto dell'oggetto calcolatrice è visualizzato; l'oggetto calcolatrice viene eletto in posizione di oggetto padre e visualizzato in forma ridotta (clc); dopo il simbolo dei due punti (:), sono elencati i suoi oggetti figli.

```
clc:operatori memoria valuta T
```

Per visualizzare gli oggetti figli contenuti nell'oggetto padre operatore, cliccate su una lettera qualunque della parola operatore (Cr):

```
opr:uguale somma sottrazione moltiplicazione divisione percentuale elev.quadrato radice'quadrata T
```

Eseguendo i comandi descritti in precedenza, siete scesi di due livelli nella gerarchia dei menu.

Cliccate infine sul comando desiderato per attivarlo definitivamente.

Se l'attivazione del comando necessita di ulteriori chiarimenti e dettagli – caso ricorrente – una finestra di dialogo nella quale operare le scelte necessarie sarà aperta.

Proseguendo nella lettura di questo manuale, vi renderete conto di quanto sia facile esplorare i menu. Il seguente capitolo descriverà i differenti oggetti che incontrerete nell'utilizzo di **esys**.

Vedrete come ogni oggetto possa essere attivato grazie ai tasti di Cr, alla tastiera braille, ai joystick e ai tasti bidirezionali.

## **3 GLI OGGETTI**

### **3.1 *Identificatori e separatori***

Per identificatore di un oggetto si intende il suo nome associato, in alcuni casi, a uno specifico valore.

Il valore associato ad un oggetto è visualizzato dopo il segno di « maggiore di » (>) che segue il suo nome.

L'identificatore è a sua volta seguito da un separatore, uno spazio vuoto o il simbolo dei due punti a seconda che l'identificatore sia rispettivamente in posizione di oggetto figlio o padre. L'oggetto padre è sempre posizionato all'inizio della riga dei comandi.

Se l'identificatore contiene degli spazi, questi vengono sostituiti con il punto 8.

La lettera chiave per attivare direttamente l'oggetto è indicata dal punto 7 sollevato.

I punti 7 e 8 sollevati e lampeggianti indicano la posizione del cursore o una parte di testo selezionata.

### **3.2 *Oggetti semplici***

Gli oggetti semplici sono costituiti da un identificatore al quale nessun valore è associato. Potrete trovarli nei menu e nelle finestre di dialogo.

Prendiamo ad esempio una finestra di dialogo informazione:

**info:Il file esiste già, si desidera sostituirlo ? si no annulla T**

Questa finestra di dialogo è costituita da quattro oggetti semplici, il testo «il file esiste già, si desidera sostituirlo ?» e i 3 bottoni «si», «no» e «annulla».

Per generare l'azione associata ad uno dei tre bottoni, sarà necessario attivarlo.

Nota: il testo della finestra di dialogo in esempio è un testo statico. Esso non può quindi né essere selezionato, né modificato.

### **3.3 *Oggetti con valore associato***

Ogni qualvolta che un valore viene associato all'identificatore di un oggetto, esso è visualizzato dopo il simbolo di «maggiore di».

Gli oggetti con valore associato sono le finestre di testo editabile, le finestre di testo non editabile, i box con lista e le strutture ad albero.

### 3.3.1 Finestre di testo editabile

Il valore associato ad una finestra di testo editabile, può essere modificato dall'utilizzatore. Prendiamo come esempio la finestra di testo utilizzata per attribuire un nome ad un file:

```
file>documento.txt
```

Quando il cursore si posiziona tra il simbolo di «maggiore» e lo spazio di fine valore, si dice che la zona di testo editabile è in modalità edizione e a questo punto vi sarà possibile modificare il suo valore associato. Quando la zona di testo editabile è in modalità modifica, il simbolo di «maggiore >» si trasforma in simbolo di «minore <». Se il cursore non è automaticamente posizionato all'interno della zona editabile, portatelo con la pressione di uno qualunque dei tasti Cr al suo interno (nell'esempio «documento.txt»). Se la zona editabile contiene del testo e desiderate entrare in modalità modifica avendo come effetto la totale selezione del testo contenuto, utilizzate uno dei tasti di Cr posizionati al di sopra del nome della zona di testo (nell'esempio «file»).

La combinazione di tasti 9A, nel caso in cui non abbia altre funzioni specifiche nella finestra di dialogo che contiene la zona di testo editabile, ha come effetto quello di farvi passare in modalità modifica (come ad esempio nella finestra di dialogo per la regolazione dell'orologio).

### 3.3.2 Finestre di testo non editabile

Le finestre non editabili hanno la funzione di fornire delle informazioni, come ad esempio la tensione della batteria. Non sarà possibile effettuare alcuna azione su questi elementi a parte prendere atto delle informazioni presentate.

```
voltaggio>3.90
```

### 3.3.3 Box con lista

Grazie ai box con lista, vi sarà possibile scegliere un valore tra quelli proposti da associare ad un oggetto. Nella finestra di dialogo per la regolazione della data, ad esempio, vi sono diversi box con lista:

```
mese>gennaio
```

Per modificare il valore in una lista, è necessario spostare il focus sull'oggetto visualizzato («gennaio» nell'esempio) e utilizzare poi JD verso l'alto o il basso per scorrere gli elementi della lista. Le funzioni bramigraph corrispondenti a freccia in alto ed in basso sono analogamente attive.

### 3.3.4 Struttura ad albero

Le strutture ad albero sono utilizzate per rappresentare l'organizzazione di file e cartelle sulla carta memoria mini-SD. Il nome dell'oggetto situato davanti al simbolo di «maggiore», rappresenta la cartella nella quale state agendo. Il valore visualizzato dopo il simbolo di «maggiore» rappresenta il contenuto della cartella. Il contenuto della cartella può essere un'altra cartella (nome preceduto da “d.”) o un file (nome preceduto da “f.”).

Cliccare su uno dei tasti di Cr (o premere Invio una volta che l'oggetto è selezionato) apre la cartella (scende di un livello nella struttura ad albero) o il file selezionato.

Per risalire di un livello nella struttura, utilizzare il tasto backspace o la combinazione di tasti <JS Sinistra> + <JD click>).

### 3.4 Finestra di dialogo

Il principio di funzionamento della finestra di dialogo implica che siate voi stessi a chiuderla una volta che avete terminato di inserire le informazioni necessarie. Per questo motivo in ogni finestra di dialogo avete a disposizione un bottone “ok” per confermare le modifiche effettuate e un bottone “annulla” per chiudere la finestra di dialogo senza confermare le modifiche; se lo scopo della finestra di dialogo è quello di attirare la vostra attenzione o di porvi una domanda, troverete i bottoni “si” e “no”.

L'oggetto padre «finestra di dialogo» contiene normalmente numerosi oggetti figli: bottoni, testo statico, zone di testo editabili, strutture ad albero, ....

### 3.5 Azionare un oggetto

Per azionare un oggetto avete a disposizione differenti modalità operative:

- utilizzate i tasti di Cr cliccando su uno qualunque dei caratteri che compongono l'identificatore dell'oggetto desiderato;
- spostate il focus sull'oggetto desiderato (utilizzando JD) e attivatelo facendo Invio con la tastiera braille (9A). Per identificare correttamente l'oggetto focalizzato, controllate la presenza dei punti 78 lampeggianti sul primo carattere dell'identificatore dell'oggetto;
- spostate il focus sull'oggetto desiderato e cliccate con JD per attivarlo;
- alcuni oggetti hanno una lettera chiave (segnalata dalla presenza del punto 7 alzato). Digitate la lettera chiave per attivare tali oggetti. Attenzione: se il cursore è posizionato all'interno di finestre di testo editabili, la lettera digitata sarà scritta nella finestra di testo e non attiverà nessun oggetto.

Il risultato dell'attivazione dipende dall'oggetto in questione e dal suo stato. L'attivazione di un bottone avrà sempre come conseguenza la sua pressione; se attivate una finestra di testo editabile, entrerete o uscirete dalla modalità edizione.

### **3.6 Focus**

Per spostare il focus da un oggetto all'altro, utilizzate JD verso destra per avanzare nella lista degli oggetti e verso sinistra per retrocedere. La presenza del focus è segnalata dai punti 78 che lampeggiano sulla prima lettera dell'oggetto focalizzato. Se notate che il punto 7 resta fisso e sollevato, questo significa che la prima lettera dell'oggetto è anche la sua lettera-chiave (attivazione rapida). Per non danneggiare le celle braille, il lampeggiamento dei punti 78 cessa dopo 15 secondi di inattività.

Se non spostate volontariamente il focus, esso resta posizionato sul primo oggetto figlio della lista visualizzata.

L'utilizzo di JD per lo spostamento del focus agisce con lo stesso principio delle frecce direzionali, quindi il focus si muoverà su oggetti allo stesso livello gerarchico. Per visualizzare l'oggetto padre a inizio riga, servitevi di M verso sinistra.

Per azionare l'oggetto focalizzato utilizzando la tastiera braille, servitevi della combinazione di tasti Invio (9A).

### **3.7 Utilizzazione dei joystick e dei tasti bidirezionali di *esys***

I due joystick hanno funzioni differenti:

#### **Joystick di sinistra JS:**

Cliccando una volta sulla posizione centrale, visualizzate il menu dell'applicazione attiva in quel momento; un secondo click fa apparire il menu principale di *esys*.

Combinando le quattro direzioni dei joystick con le funzioni dei tasti bidirezionali otterrete una serie di combinazioni rapide che consentono di emulare i diversi tasti della tastiera standard (per esempio, mantenendo JS verso sinistra e spostando M verso sinistra, ottenete il comando «inizio riga»).

#### **Joystick di destra JD:**

Un click sulla posizione centrale di JD riproduce il click del mouse e quindi aziona l'oggetto focalizzato. Le 4 direzioni di JD riproducono il funzionamento delle quattro frecce direzionali (o del joystick dei telefoni cellulari).

#### **Tasti bidirezionali M:**

Quando un tasto bidirezionale viene spostato verso destra, sulla barra braille sono visualizzati i 12 o 40 caratteri successivi.

Quando un tasto bidirezionale viene spostato verso sinistra, sulla barra braille sono visualizzati i 12 o 40 caratteri precedenti.

### 3.8 Combinazioni di tasti

Combinazioni <b>esys</b>	Descrizione
<JD Su>	In struttura ad albero o lista: elemento precedente
<JD Giù>	In struttura ad albero o lista: elemento successivo
<JD Destra>	Focus sull'oggetto successivo. Nelle finestre editabili in modalità edizione: cursore a destra
<JD Sinistra>	Focus sull'oggetto precedente. Nelle finestre editabili in modalità edizione: cursore a sinistra
<JD Click>	Attiva l'oggetto focalizzato. In struttura ad albero: visualizza il contenuto di una cartella.
<M Destra>	Avanzamento della barra braille.
<M Sinistra>	Arretramento della barra braille.
<JS Sinistra> + <M Sinistra>	Barra braille a inizio riga.
<JS Sinistra> + <JD Click>	In struttura ad albero: risale di un livello.

## 4 LE APPLICAZIONI

### 4.1 L'applicazione USB

#### 4.1.1 Introduzione

L'applicazione USB vi consentirà di connettere **esys** al vostro computer e di utilizzarla come interfaccia input/output (tastiera braille per scrivere/bara braille per leggere).

Collegate il cavo USB fornito con **esys** e lanciate lo screen reader correttamente configurato sul computer (Jaws, Hal ...).

Una volta attivata l'applicazione uno dei due messaggi seguenti sarà visualizzato sulla barra braille «cavo USB connesso» (cavo USB collegato e computer acceso) o «cavo USB disconnesso». Non appena lo screen reader inizierà ad inviare le informazioni a **esys**, queste verranno visualizzate sulla barra braille.

Nota: quando collegate **esys** ad un computer via cavo USB, esso si accende da solo. Questa procedura consente al computer di riconoscere **esys** come una periferica attiva. Se desiderate mettere in stand by **esys**, sarà necessario scollegare il cavo USB.

### 4.1.2 Funzionamento con Jaws

**esys** si collega al computer via cavo USB. Utilizzare il cavo fornito in dotazione. Utilizzare il driver presente sul CD d'installazione (o scaricare il driver dal sito internet di Eurobraille se sono presenti nuovi aggiornamenti).

Configurare Jaws (menu Opzioni>Braille) in modo che **esys** sia il dispositivo Braille per default configurato su porta USB.

Attivare la modalità USB su **esys** e lanciare Jaws in seguito.

In modalità di funzionamento USB vi sarà possibile scollegare e ricollegare **esys** senza dover rilanciare Jaws.

## 4.2 L'applicazione BLUETOOTH

### 4.2.1 Introduzione

L'applicazione Bluetooth avvia la comunicazione tra **esys** ed un altro dispositivo equipaggiato della stessa tecnologia (PDA, telefono cellulare, computer). **esys** visualizza il messaggio «attivazione...» o «attivazione bluetooth...» e in seguito, visualizza lo stato del dispositivo remoto:

bluetooth disattivato	Il dispositivo remoto è spento.
bluetooth disconnesso	Il dispositivo remoto è acceso e visibile da parte degli altri dispositivi ma non è accoppiato a <b>esys</b> .
bluetooth connesso	Il dispositivo remoto è acceso e accoppiato con <b>esys</b> .

### 4.2.2 Menu

#### Disattivare/Attivare

Questa funzione attiva e disattiva la funzione bluetooth di **esys**.

Notate che quando accendete **esys**, il modulo bluetooth risulta disattivato (ovvero non alimentato, per economizzare la batteria). Entrare nell'applicazione bluetooth ha come conseguenza l'immediata alimentazione del modulo. Non dimenticare quindi di disattivare bluetooth quando non necessario al fine di risparmiare la carica della batteria.

#### Identificativo

Questa funzione apre un sotto menu che vi consente di modificare il nome ed il codice pin attribuiti ad **esys**.

### 4.2.3 Menu Identificativo

#### **nome>esys-1050**

Questa finestra di testo editabile vi consente di attribuire il nome con il quale il vostro **esys** sarà riconosciuto dagli altri dispositivi Bluetooth.

Una parte del nome non è modificabile («esys-») poiché è necessaria ai programmi come TALKS per identificare **esys** come dispositivo braille.

Attenzione: ogni volta che modificate il nome, sarà necessario rifare la procedura di accoppiamento con il telefono cellulare.

#### **pin>0000**

Questa finestra di dialogo vi permette di visualizzare e modificare il codice di sicurezza che dovrete utilizzare per accoppiare **esys** con il dispositivo Bluetooth remoto.

#### **Ok**

Questo bottone conferma e salva i parametri di codice pin e nome del dispositivo che sono stati modificati.

#### **Annulla**

Con questo bottone uscite dal menu dell'identificativo senza salvare le modifiche effettuate.

#### **Parametri di default**

Questo bottone vi permette di ripristinare i parametri di default dell'adattatore bluetooth di **esys**. Vi consigliamo di utilizzare questa opzione solo in caso di malfunzionamento inspiegabile dell'applicazione bluetooth.

Prima di eseguire il reset dei parametri, **esys** vi domanderà di confermare se desiderate proseguire o no. Per proseguire, selezionare il bottone «si».

### 4.2.4 Utilizzo con Jaws

**esys** può essere collegata ad un ordinatore via bluetooth.

Su **esys**: attivare la modalità «Bluetooth» per entrare nel menu bth: (facendo click su JS); prendete nota del nome del dispositivo e del codice pin associato. Ritornate sul menu principale e riattivate l'oggetto «Bluetooth».

Sul computer: servitevi dell'applicazione bluetooth per ricercare i dispositivi visibili. Se la prima parte della procedura è andata a buon fine, **esys** dovrebbe comparire nella lista dei dispositivi riconosciuti. Accoppiate **esys** con il vostro computer; il numero della porta COM attribuita vi sarà indicato in questo momento.

Configurate Jaws (menu Opzioni>Braille) in modo che **esys** sia il dispositivo Braille per default configurato sulla porta COM indicata e con i seguenti parametri «9600,n,8,1».

Attivate Jaws.

Al file Jaws.ini (collocato nella cartella C:\Programmi\FreedomScientific\JAWS\7.10) sarà aggiunta una sezione come quella descritta di seguito (le x corrispondono al numero della porta seriale):

```
[BrailleDisplays]
```

```
Braille1Name=ESYS
```

```
Braille1LongName=ESYS
```

```
Braille1Driver=esysiris
```

```
Braille1Port=COMx :9600,e,8,1
```

Finché l'accoppiamento resterà configurato sul vostro computer, sarà sufficiente attivare la modalità bluetooth sul vostro **esys** e lanciare Jaws per aprire la comunicazione tra i due dispositivi.

Quando Jaws è configurato in modalità bluetooth, sarà possibile spegnere e riaccendere **esys** senza dover rilanciare Jaws.

#### **4.2.5 Utilizzo con un telefono cellulare**

**esys** può essere collegata ad un telefono cellulare Symbian via Bluetooth.

Download driver per Talks : vi sarà possibile installare il driver per Talks grazie al programma PC Nokia Suite che vi è stato fornito con il vostro telefono cellulare, sarà sufficiente fare doppio click sul file Esys60.sis o Esys60\_3rd.sisx (da scegliere in funzione del telefono in vostro possesso). In appendice troverete un lista dei telefoni compatibili (la lista può subire variazioni sulla base delle esperienze effettuate). Confermare le finestre di dialogo della procedura d'installazione. Vi consigliamo di scegliere di installare il driver sulla scheda di memoria esterna e non sulla memoria interna del vostro telefono.

Se il programme PC Nokia Suite non è installato, procedere facendo un click destro sul file Esys60.sis o Esys60\_3rd.sisx, e inviando poi il file via bluetooth al telefono cellulare. Il driver sarà inviato nella cartella ricezione del vostro telefono cellulare. Aprite il messaggio ricevuto e seguite le istruzioni d'installazione.

Una volta terminata l'installazione, modificate i parametri braille di Talk specificando la tavola braille che desiderate utilizzare.

**Impostazioni su **esys** :**

Attivare la modalità di utilizzazione «Bluetooth» ed entrare poi nel menu bth : (click su JS), attivare il menu «identificativo» e annotare il nome del dispositivo ed il codice pin associato. Rivenire al menu principale e riattivare la modalità «Bluetooth».

### **Impostazioni sul telefono cellulare :**

Innanzitutto è necessario accoppiare **esys** e il telefono cellulare. Attivare quindi la funzione Bluetooth sul telefono cellulare e aggiungere un dispositivo (non dimenticare di attivare bluetooth su **esys** prima di lanciare la ricerca per renderla visibile). Nella lista dei dispositivi visibili dovrete ritrovare il nome del vostro **esys**. Selezionatelo e digitate il codice pin associato (0000 impostato per default).

Una volta accoppiati, **esys** ed il vostro telefono cellulare sono pronti per funzionare insieme. Per passare dalla visualizzazione braille-nessuno alla visualizzazione braille-esys, utilizzate la combinazione di tasti [Talks]+[Chiamata].

## **4.3 L'applicazione BLOCCO NOTE**

### **4.3.1 Introduzione**

Il blocco note di **esys** permette di prendere appunti e di creare file di testo txt (senza formattazione). Ogni paragrafo sarà quindi presentato sulla forma di una linea la cui lunghezza non può superare i 6Kb. Se aprite con **esys** un documento che contiene linee più grandi che 6Kb, esse verranno spezzate in sotto paragrafi di dimensioni ridotte.

L'applicazione blocco note richiede la presenza di una carta di memoria mini-SD per funzionare correttamente. È infatti sulla carta che **esys** creerà dei file temporanei per ogni modificazione effettuata sui documenti.

Finché non si procede al salvataggio del documento, i file temporanei si moltiplicano. È per questo motivo che si consiglia di salvare regolarmente il documento in uso per evitare di saturare la memoria della carta e rallentare **esys**.

Un sistema di recupero automatico dei file in uso consentirà a **esys** di recuperare un documento aperto sia in caso di blocco del dispositivo che in caso di estrazione involontaria della carta di memoria. Sarà in effetti perduto il solo paragrafo in corso di edizione.

Il blocco note è in grado di gestire un solo documento alla volta. Esso resterà aperto finché un nuovo documento (o un documento esistente sulla carta memoria) non verrà aperto.

Ritirare la carta di memoria solo dopo aver attivato il comando di menu «file\chiudi»

### 4.3.2 Menu File

#### **Nuovo (Alt f; n / Ctrl n)**

Questa funzione consente di chiudere il documento corrente e di aprirne uno nuovo.

#### **Apri (Alt f; a / Ctrl F12)**

Questa funzione apre una finestra di dialogo contenente, una struttura ad albero nella quale scegliere il file da aprire, e due bottoni, uno per confermare l'apertura, l'altro per annullare l'operazione.

Se vi è un document aperto, **esys** vi propone di salvare le modifiche prima di chiuderlo.

#### **Leggi (Alt f; l)**

Con questa funzione il documento che state aprendo verrà trattato in modalità sola lettura. In questo modo non sarà possibile effettuare nessuna modifica, né volontaria, né accidentale.

Utilizzare questa modalità di lettura facilita ed accelera tutte le operazioni soprattutto nel caso di documenti di dimensioni elevate.

#### **Chiudi (Alt f; h / Ctrl F4)**

Questo comando chiude il documento corrente e apre un documento nuovo. Nel caso in cui vi siano modifiche da salvare **esys** vi previene con un messaggio.

#### **Salva (Alt f; s /Shift F12)**

Questa funzione permette di salvare le modifiche effettuate sul documento attualmente aperto. Se al documento corrente non è ancora stato attribuito un nome, la funzione «Salva» lascia il posto alla funzione «Salva come».

#### **Salva come (Alt f; c)**

Questa funzione consente di salvare il documento corrente attribuendogli un nome ed un percorso preciso.

#### Utilizzo semplificato:

Una volta che la finestra di dialogo è aperta, troverete il cursore posizionato nella casella di testo editabile nella quale inserire il nome che desiderate attribuire al file. Digitare il nome del file desiderato e confermare con Invio per salvare il file nella cartella corrente.

#### Utilizzo avanzato:

Prima di poter attribuire un nome al file in uso, sarà necessario definire la cartella nella quale si desidera salvarlo. Spostare il focus sulla struttura ad albero e scegliere la cartella desiderata. Riportare poi il cursore nella casella di testo editabile «nome file» per inserire il nome che si desidera attribuire. Confermare le modifiche con Invio.

**Gestione (Alt f; g)**

Questa funzione vi consente di effettuare alcune semplici operazioni su file e cartelle :

- Creare una cartella,
- Cancellare una cartella o un file,
- Rinominare una cartella o un file.

Per prima cosa selezionate un file o una cartella sulla quale desiderate agire, poi attivate il bottone corrispondente alla funzione che desiderate riprodurre e infine

- per quel che concerne le operazioni di cancellazione, rispondere alla richiesta di conferma.
- per la creazione di cartelle, digitare un nuovo nome e confermare con Invio.
- per rinominare un file o una cartella, digitare il nuovo nome del file o della cartella e confermare con Invio.

**4.3.3 Menu Modifica****Trova (Alt m; t / Ctrl Shift t)**

Questa funzione consente di cercare una porzione di testo nel documento corrente a partire dalla posizione del cursore.

Per effettuare la ricerca, digitare il testo desiderato ed attivare il bottone corrispondente all'operazione che volete effettuare. Premere Invio dopo aver digitato il testo per attivare la ricerca dalla posizione del cursore verso la fine del documento.

**Successivo (Alt m; s / F3)**

Questa funzione fa ripartire la ricerca del testo digitato dalla posizione del cursore verso la fine del documento.

**Precedente (Alt m; p / Shift F3)**

Questa funzione fa ripartire la ricerca del testo digitato dalla posizione del cursore verso l'inizio del documento.

**Segnalino (Alt m; g / Ctrl F2)**

Questa funzione permette di posizionare un segnalino sulla linea del documento che contiene il cursore. Grazie alla funzione «vai al segnalino» sarà possibile ritornare a questa posizione a partire da qualunque punto del documento. Il segnalino è memorizzato nel documento anche dopo la chiusura e la riapertura.

**Vai al segnalino (Alt m; v / F2)**

Questa funzione consente di posizionare il cursore sulla linea sulla quale è stato inserito un segnalino.

#### 4.3.4 Utilizzo della tastiera braille

La tastiera braille è utilizzata per digitare il testo nel blocco note, così come per riprodurre i più comuni comandi di navigazione e formattazione, grazie all'uso delle funzioni bramigraph :

Combinazione Braille	Funzione Braille	Comando
4A	Su	Cursore una linea in su
6A	Giù	Cursore una linea in giù
5A	Destra	Cursore a destra
2A	Sinistra	Cursore a sinistra
123A	Inizio	Cursore a inizio linea
456A	Fine	Cursore a fine riga
78A, 123A	Ctrl + Inizio	Cursore a inizio documento
78A, 456A	Ctrl + Fine	Cursore a fine documento
13A	Pagina su	Cursore 20 linee in su
46A	Pagina giù	Cursore 20 linee in giù
9A	Invio	Nuova linea
36A	Canc	Cancella il carattere dopo il cursore
2356A	Canc	Cancella il carattere dopo il cursore
9	Backspace	Cancella il carattere prima del cursore
35A	Inser	Modalità inserimento/sovrascrittura
129	F2	Vai al segnalino
78A, 129	Ctrl + F2	Segna la linea
149	F3	Successivo
1259	F8	Attiva modalità selezione
1245A	Escape	Esce dalla modalità selezione

#### 4.3.5 Combinazioni di tasti specifiche

Tasti esys	Descrizione
<JD Su>	Cursore sul paragrafo precedente
<JD Giù>	Cursore sul paragrafo successivo
<JD Destra>	Cursore a destra
<JD Sinistra>	Cursore a sinistra
<M Destra>	Avanzamento della barra braille
<M Sinistra>	Arretramento della barra braille

<JS Sinistra> + <JD Su>	Cursore a inizio documento (Ctrl+Inizio)
<JS Sinistra> + <JD Giù>	Cursore a fine documento (Ctrl+Fine)
<JS Sinistra> + <JD Destra>	Cursore a fine linea (Fine)
<JS Sinistra> + <JD Sinistra>	Cursore a inizio linea (Inizio)
<JS Sinistra> + <M Destra>	Cursore a fine documento (Ctrl+Fine)
<JS Sinistra> + <M Sinistra>	Cursore a inizio documento (Ctrl+Inizio)
<JS Destra> + <JD Su>	Segnalino
<JS Destra> + <JD Giù>	Vai al segnalino
<JS Destra> + <JD Destra>	
<JS Destra> + <JD Sinistra>	
<JS Destra> + <M Destra>	Cursore in basso di 20 linee
<JS Destra> + <M Sinistra>	Cursore in alto di 20 linee
<JS Su> + <JD Su>	Apri la finestra di dialogo cerca
<JS Su> + <JD Giù>	
<JS Su> + <JD Destra>	Cerca successivo
<JS Su> + <JD Sinistra>	Cerca precedente
<JS Su> + <JD Su>	
<JS Su> + <JD Giù>	
<JS Su> + <JD Destra>	
<JS Su> + <JD Sinistra>	

## 4.4 L'applicazione SVEGLIA

### 4.4.1 Introduzione

Nella vostra **esys** abbiamo inserito un orologio e una suoneria. In questo modo potete impostare la sveglia su più giorni della settimana o semplicemente attivare un allarme per ricordarvi un avvenimento specifico.

Una volta entrati nell'applicazione sveglia, sulla barra braille sarà visualizzata l'ora attuale, la data, un bottone che indica lo stato dell'allarme e, nel caso in cui quest'ultimo sia attivo, i giorni della settimana per i quali è attivo. L'ora visualizzata è aggiornata tutti i secondi.

Quando l'allarme scatta, continua a suonare per circa 1 minuto (se **esys** è spenta si accende da sola e si rispegne). E' possibile interromperlo premendo su uno qualunque dei tasti.

Esempio :

```
12h05m28s  sabato 30 agosto 2008  Allarme attivo (07H30H00 lunedì martedì
sabato) T
```

## 4.4.2 Menu

Il menu dell'applicazione permette di impostare l'allarme, l'ora e la data corrente.

```
sve:imposta'allarme imposta'ora imposta'data T
```

## 4.4.3 Menu imposta allarme

Modificare i parametri come indicato nell'esempio di seguito per impostare un allarme :

```
alm:ora>12 minuti>05 secondi>28 stato>attivo lunedì>si martedì>si ...  
domenica>si ok annulla T
```

Per entrare in modalità modifica e cambiare ora, minuti e secondi, fare click sul nome dell'oggetto (per selezionare il suo contenuto e digitare di seguito il nuovo valore) o cliccare alla fine della zona editabile ed eliminare il testo presente utilizzando il tasto backspace.

Una volta inseriti, i nuovi valori dovranno essere convalidati cliccando sul bottone “ok”.

## 4.4.4 Menu imposta ora

Modificare i parametri come indicato nell'esempio di seguito per impostare l'ora corrente :

```
mdo:ora>12 minuti>05 secondi>28 ok annulla T
```

Per entrare in modalità modifica e cambiare ora, minuti e secondi, fare click sul nome dell'oggetto (per selezionare il suo contenuto e digitare di seguito il nuovo valore) o cliccare alla fine della zona editabile ed eliminare il testo presente utilizzando il tasto backspace.

Una volta inseriti, i nuovi valori dovranno essere convalidati cliccando sul bottone “ok”.

## 4.4.5 Menu imposta data

Modificare i parametri come indicato nell'esempio di seguito per impostare la data corrente :

```
edt:giorno>30 mese>agosto anno>2008 ok annulla T
```

Per entrare in modalità modifica e cambiare ora, minuti e secondi, fare click sul nome dell'oggetto (per selezionare il suo contenuto e digitare di seguito il nuovo valore) o cliccare alla fine della zona editabile ed eliminare il testo presente utilizzando il tasto backspace.

Una volta inseriti, i nuovi valori dovranno essere convalidati cliccando sul bottone “ok”.

## 4.5 *L'applicazione CALCOLATRICE*

### 4.5.1 Introduzione

La calcolatrice presente in **esys** è una calcolatrice semplice che vi permetterà di effettuare i calcoli di base come: addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione, percentuale, elevamento al

quadrato, radice quadrata e conversione valuta/euro. La calcolatrice ha inoltre le quattro funzioni di base della memoria: memorizza, aggiungi alla memoria, sottrai alla memoria, richiama memoria.

I numeri sono assoggettati ad un formato fisso: 8 posizioni prima della virgola e 2 posizioni dopo la virgola.

#### 4.5.2 Utilizzo della tastiera braille

Vi sarà possibile utilizzare la calcolatrice senza servirvi dei menu, ma utilizzando completamente la tastiera Braille. Il comando 9A è il comando per forzare il calcolo.

Operatore	Carattere standard	Braille matematico
Virgola decimale	. o ,	3 o 6
Addizione	+	235
Sottrazione	-	36
Moltiplicazione	* ou x	236
Divisione	/	256
Uguale	=	2356
Radice quadrata		345
Percentuale	%	

Funzioni ausiliarie dalla tastiera braille:

- Backspace per la cancellazione parziale delle cifre.
- Spazio o Canc per cancellare.
- Invio per forzare il calcolo.

#### 4.5.3 Menu operatori

Il menu “operatori” contiene gli otto operatori disponibili (lettera chiave sottolineata dal punto 7):

**opr:uguale somma sottrazione moltiplicazione divisione percentuale elev.quadrato radice'quadrata T**

#### 4.5.4 Menu memoria

Attraverso il menu memoria potrete accedere ai quattro comandi di gestione della memoria (lettera chiave sottolineata dal punto 7):

**mem:memorizza richiama agg.'memoria sott.'memoria**

### 4.5.5 Menu valuta

Nel menu valuta troverete due comandi per effettuare la conversione di una valuta qualsiasi in euro e viceversa. Per effettuare la conversione, digitate il valore di partenza e attivate il comando desiderato:

**valuta'in'euro euro'in'valuta**

Per cambiare la costante di conversione, digitate la nuova costante e attivate poi il comando :

**memorizza'costante**

Per ristabilire la costante di conversione per default, attivate il comando :

**costante'per'default**

### 4.5.6 Combinazioni rapide specifiche

Tasti <b>esys</b>	Descrizione
<JD Su>	Somma
<JD Giù>	Sottrazione
<JD Destra>	Divisione
<JD Sinistra>	Moltiplicazione
<JS Sinistra> + <JD Su>	Percentuale
<JS Sinistra> + <JD Giù>	
<JS Sinistra> + <JD Destra>	Radice quadrata
<JS Sinistra> + <JD Sinistra>	Elevamento al quadrato
<JS Sinistra> + <JD Su>	Addiziona alla memoria
<JS Sinistra> + <JD Giù>	Sottrae alla memoria
<JS Sinistra> + <JD Destra>	Memorizza
<JS Sinistra> + <JD Sinistra>	Richiama memoria
<JS Su> + <JD Su>	Conversione valuta -> euro
<JS Su> + <JD Giù>	Conversione euro -> valuta
<JS Su> + <JD Destra>	-
<JS Su> + <JD Sinistra>	-

## 4.6 L'applicazione **STRUMENTI**

L'applicazione «strumenti» vi consente di testare il funzionamento di **esys** e di reperire delle informazioni sul vostro dispositivo.

All'attivazione dell'applicazione, la versione del software e la data di fabbricazione sono visualizzate sulla barra braille. Cliccare una volta sul JS per attivare la barra dei menu.

#### 4.6.1 Menu alimentazione

##### **alimentazione>carica batteria/usb/batteria**

Si tratta di un box con lista non modificabile che vi informa sul tipo di alimentazione con il quale **esys** sta funzionando. Principalmente **esys** è alimentata dal suo caricabatteria, ma è possibile anche alimentarla via usb se la carica esterna è scollegata.

##### **alimentatore>precarica/carica/fatto/sospesa/inattiva**

Si tratta di un box con lista non editabile che vi informa sullo stato del caricabatteria. Se **esys** non è collegata alla presa di corrente, la carica sarà indicata come «inattiva». Una volta collegata ad una fonte di alimentazione, **esys** inizia una fase di «precarica» a 100mA se la tensione della batteria è inferiore a 3 Volts, per passare poi alla fase di «carica» a 500mA. Una volta che la batteria è correttamente caricata, lo stato dell'alimentazione passa su «fatto». Lo stato di «sospesa» indica che si è verificata un'anomalia durante la fase di carica o che la batteria è danneggiata.

##### **voltaggio>3.70**

Si tratta di una finestra di testo dinamico non editabile che vi informa sul valore di tensione della batteria di **esys**. Il valore medio della tensione è di 3,7 Volts ma può salire a 4,2 Volts alla fine della fase di carica e scendere fino a 2,7 Volts prima di passare in modalità protezione ( **esys** si spegne per evitare di scaricare completamente la batteria).

Quando il valore di tensione della batteria scende a 3,1 Volts **esys** visualizza un messaggio di testo che vi invita a collegare una fonte di alimentazione (carica batteria o cavo USB).

#### 4.6.2 Menu test

L'attivazione di questo comando porta **esys** in una modalità di funzionamento particolare, nella quale il display Braille reagisce ad ogni pressione di tasto.

Un click su un tasto di Cr, ad esempio, fa sollevare i punti 1245 della cella corrispondente; un doppio click sullo stesso tasto di Cr, fa reagire i punti 3678; tenendo premuto lo stesso tasto di Cr, tutti i punti della cella saranno sollevati. Lo scopo di questa funzione è quello di testare il corretto funzionamento delle celle Braille e dei loro punti.

Per uscire da questa funzione e ritornare al menu principale, cliccate su JD.

#### 4.6.3 Menu aggiornamento

L'attivazione di questo comando vi consente di aggiornare il software di **esys** all'ultima versione disponibile sul sito internet di eurobraille. Preparate innanzitutto una carta mini SD e copiate la

nuova versione del software Esys.hex alla radice della carta; inserite la carta nell'**esys** . Accendete **esys**.

**esys** vi terrà informati sullo svolgimento dell'installazione visualizzando la percentuale di avanzamento:

**xx% aggiornato**

Una volta che l'aggiornamento è terminato, **esys** si riavvia autonomamente e carica la nuova versione.

Attenzione: questa operazione deve essere eseguita con **esys** collegata ad una fonte di alimentazione esterna.

#### **4.6.4 Menu informazioni**

**esys**

L'attivazione di questo comando apre una finestra di dialogo nella quale sarà possibile prendere visione della versione del software di **esys**, la data di fabbricazione, il suo numero di serie, la lingua dell'interfaccia e le opzioni installate.

Per chiudere la finestra di dialogo, attivate l'oggetto padre o cliccate sul bottone “ok”.

**eurobraille**

L'attivazione di questo comando apre una finestra di dialogo nella quale sarà possibile prendere visione delle informazioni sulla società eurobraille: indirizzo, numero di telefono, fax e indirizzo di posta elettronica.

Per chiudere la finestra di dialogo, attivate l'oggetto padre o cliccate sul bottone “ok”.

#### **4.6.5 Menu Blocca tastiera braille**

Questo comando vi consente di scegliere la modalità di funzionamento per la quale desiderate disattivare completamente la tastiera braille (usb, bluetooth e funzioni interne). Se effettuate un reset di **esys**, la tastiera sarà riattivata.

## 5 APPENDICI

### 5.1 APPENDICE 1 : TAVOLA DELLE FUNZIONI BRAMIGRAPH

Le funzioni bramigraph sono delle combinazioni degli 8 tasti braille e dei tasti 9 e A. La totalità di queste funzioni permette la completa emulazione di una tastiera PC 105 tasti.

#### Tastierino numerico

<b>BRaille</b>	<b>FUNZIONE</b>
123A	Inizio
4A	Su
13A	Pagina su
2A	Sinistra
25A	Numero5
5A	Destra
456A	Fine
6A	Giù
46A	Pagina giù
35A	Inserimento
36A	Cancella
345A	Invio
236A	Backspace
1245A	Escape

#### Tasti funzione

<b>BRaille</b>	<b>FUNZIONE</b>
19	F1
129	F2
149	F3
1459	F4
159	F5
1249	F6
12459	F7
1259	F8
249	F9

2459	F10
139	F11
1239	F12

### Tastiera di navigazione

<b>BRAILLE</b>	<b>FUNZIONE</b>
23A	Inizio
1A	Su
12A	Pagina su
24A	Sinistra
15A	Destra
56A	Fine
3A	Giù
45A	Pagina giù
26A	Inserimento
2356A	Cancella
246A	Invio
12349	Avvio
569	Menu contestuale
256A	Tabulazione
235A	Shift Tabulazione
14A	Pausa
8A	Alt
78A	Ctrl
79	Blocca maiuscolo attivo
89	Blocca maiuscolo inattivo
1245A	Escape
9A	Invio
9	Backspace
A	Spazio

## 5.2 APPENDICE 2 : TAVOLA DELL FUNZIONI TALKS

I tasti di **esys** sono indicati con la notazione di <Nome del tasto> e i tasti del telefono saranno indicati con la notazione [Nome del tasto] come indicato nella documentazione di Talks.

Continueremo a chiamare il joystick di sinistra JD ed il joystick di destra JD. Qualora si debba azionare il joystick di sinistra verso l'alto, diremo semplicemente <JS Su>.

Analogamente, chiameremo il tasto bidirezionale di sinistra <MS> e il tasto bidirezionale di destra <MD>. Nel modello **esys40** i tasti bidirezionali centrali, saranno chiamati <MCS> per il tasto di sinistra e <MCD> per quello di destra.

L'attivazione simultanea di due tasti di **esys** sarà indicata dal simbolo «+».

L'attivazione sequenziale di due o più tasti di **esys** sarà indicata dal simbolo «,».

Azioni <b>esys</b>	Tasti telefono
<JS Su> o <Braille 29>	[Talks]
<JS Giù> o <Braille 59>	[Talks] Trattenuto.
<JS Su>, <JS Su>	[Edit]
<JS Sinistra>	[Menu]
<JS Destra> + <JD Su>	[Chiamata]
<JS Destra> + <JD Giù>	[Fine]
<JS Destra> + <JD Sinistra>	[*]
<JS Destra> + <JD Destra>	[#]
<JS Destra> + <JD Centro>	Non attribuito
Non attribuito	[In carica]
<JD Su>	[Su]
<JD Giù>	[Giù]
<JD Sinistra>	[Sinistra]
<JD Destra>	[Destra]
<JD Centro>	[Selezione]
<MS Centro>	[Funzione 1]

<MD Centro>	[Funzione 2]
<MS Sinistra> o <MD Sinistra>	Visualizza la schermata braille precedente.
<MS Destra> o <MD Destra>	Visualizza la schermata braille successiva.
<Braille 16>	[1]
<Braille 126>	[2]
<Braille 146>	[3]
<Braille 1456>	[4]
<Braille 156>	[5]
<Braille 1246>	[6]
<Braille 12456>	[7]
<Braille 1256>	[8]
<Braille 246>	[9]
<Braille 3456>	[0]
<Braille 9>	[Correzione]

### 5.3 APPENDICE 3 : TAVOLA DELLE FUNZIONI JAWS

I tasti di **esys** sono indicati con la notazione di <Nome del tasto>.

Continueremo a chiamare il joystick di sinistra JD ed il joystick di destra JD. Qualora si debba azionare il joystick di sinistra verso l'alto, diremo semplicemente <JS Su>.

Analogamente, chiameremo il tasto bidirezionale di sinistra <MS> e il tasto bidirezionale di destra <MD>. Nel modello **esys40** i tasti bidirezionali centrali, saranno chiamati <MCS> per il tasto di sinistra e <MCD> per quello di destra.

L'attivazione simultanea di due tasti di **esys** sarà indicata dal simbolo «+».

L'attivazione sequenziale di due o più tasti di **esys** sarà indicata dal simbolo «,».

Azioni <b>esys</b>	Descrizione script	Script	Chiave
<JD Su>	Freccia su	Simulazione tastiera	
<JD Giù>	Freccia giù	Simulazione tastiera	
<JD Sinistra>	Freccia sinistra	Simulazione tastiera	
<JD Destra>	Freccia destra	Simulazione tastiera	
<JD Centro>	Invio	Simulazione tastiera	
<M Destra>	Avanzamento riga braille	BraillePanRight	BRL_PROG1
<M Sinistra>	Arretramento riga braille	BraillePanLeft	BRL_PROG2
<M Centro>	Interrompe sintesi vocale	StopSpeech	BRL_HOME2
<JS Sinistra> + <JD Su>	Sposta cursore attivo con tasti di spostamento braille	BrailleMovesActive	BRL_STATUS1
<JS Sinistra> + <JD Giù>	Allo spostamento del cursore attivo, il cursore braille segue	ActiveMovesBraille	BRL_STATUS2
<JS Sinistra> + <JD Destra>			BRL_STATUS3
<JS Sinistra> + <JD Sinistra>			BRL_STATUS4
<JS Sinistra> + <JD Centro>	Scelta dell'attributo da visualizzare con il punti 7 e 8	BrailleToggleMarking	BRL_STATUS5
<JS Sinistra> + <M Destra>	Visualizza riga	BrailleNextLine	BRL_STATUS6

	successiva		
<JS Sinistra> + <M Sinistra>	Visualizza riga precedente	BraillePriorLine	BRL_STATUS7
<JS Sinistra> + <M Centro>			BRL_STATUS8
<JS Destra> + <JD Su>	Elenco applicazioni	StartJawsTaskList	BRL_NP1
<JS Destra> + <JD Giù>	Lista delle icone della zona di notifica	ListTaskTrayIcons	BRL_NP2
<JS Destra> + <JD Destra>	Clic destro mouse	RightMouseButton	BRL_NP3
<JS Destra> + <JD Sinistra>	Clic sinistro mouse	LeftMouseButton	BRL_NP4
<JS Destra> + <JD Centro>	Blocca tasto sinistro mouse	LeftMouseButtonLock	BRL_NP5
<JS Destra> + <M Destra>	Riga Braille su fine finestra	BrailleBottom	BRL_NP6
<JS Destra> + <M Sinistra>	Braille su inizio finestra	BrailleTop	BRL_NP7
<JS Destra> + <M Centro>	Riduce tutte le applicazioni ad icona	MinimizeAllApps	BRL_NP8
<JS Su> + <JD Su>	Selezione link	IE : SelectALink	BRL_KP1
<JS Su> + <JD Giù>	Selezione quadro	IE : SelectAFrame	BRL_KP2
<JS Su> + <JD Sinistra>	Selezione titolo	SelectAHeading	BRL_KP3
<JS Su> + <JD Destra>	Selezione zona di testo editabile	IE : SelectAFormField	BRL_KP4
<JS Su> + <JD Centro>	Braille 6/8 punti	BrailleToggle8Dots	BRL_KP5
<JS Su> + <M Sinistra>	Fine documento	BottomOfFile	BRL_KP6
<JS Su> + <M Destra>	Inizio documento	TopOfFile	BRL_KP7
<JS Su> + <M Centro>			BRL_KP8
<JS Giù> + <JD Su>	Unisce cursore jaws a cursore PC	RouteJawsCursorToPc	BRL_KP11
<JS Giù> + <JD Giù>	Unisce cursore PC a cursore Jaws	RoutePCCursorToJaws	BRL_KP12
<JS Giù> + <JD Sinistra>	Attiva cursore PC	PCCursor	BRL_KP13
<JS Giù> + <JD Destra>	Attiva cursore JAWS	JAWSCursor	BRL_KP14
<JS Giù> + <JD Centro>	Modalità strutturata/lineare/sinte	BrailleToggleMode	BRL_KP15

	si		
<JS Giù> + <M Sinistra>			BRL_KP16
<JS Giù> + <M Destra>			BRL_KP17
<JS Giù> + <M Centro>	Elimina spazi multipli si/non	BrailleToggle8PixelsP erSpace	BRL_KP18

#### **5.4 APPENDICE 4: TASTIERA BRAILLE PER JAWS**

La tastiera braille di **esys** è in grado di simulare tutte le azioni della tastiera standard del computer. Analogamente, la maggior parte delle combinazioni di JAWS (Inser+tasto) possono essere riprodotte con la tastiera braille. Sarà ad esempio sufficiente riprodurre la combinazione associata al tasto Inser (35A) seguita dalla combinazione associata alla lettera T (2345) per realizzare la lettura della barra del titolo.

Affinché la simulazione dei tasti funzioni correttamente, è necessario attivare il parametro «attivare la tastiera a video» nella finestra di dialogo «Opzioni tastiera» nel configuratore di Jaws.

##### **Selezione di una tabella braille differente**

Il driver che trovate sul CD d'installazione (o sul sito internet di Eurobraille) installa le tavole braille francesi (file eurobraille-fr.jbt e eurobraille-fr.kbd).

Questa configurazione automatica non impedisce l'utilizzo della tavola cbisf (file eurobraille-cbisf.jbt e eurobraille-cbisf.kbd).

In generale, se i file di input e output \*.jbt e \*.kbd esistono, ogni variazione di tavola braille è possibile. Per effettuare la modifica, aprire il file eurobraille.ini e modificare il parametro BrailleFileName :

Esempio per la tavola francese :

BrailleFileName=eurobraille-fr.kbd

Per la tabella cbifs :

BrailleFileName=eurobraille-cbisf.kbd

Analogamente dovrete modificare il valore della tavola Braille nella finestra di dialogo «opzioni/Braille» di Jaws.

### **5.5 APPENDICE 5: TELEFONI COMPATIBILI**

La lista dei telefoni compatibili è in costante evoluzione. Potrete usufruire di una lista aggiornata consultando direttamente il sito di Talks all'indirizzo <http://www.nuance.com/talks/phones.asp>

Utilizzate il driver Esys60.sis per i telefoni Symbian 6.1 (Serie 60 1^ Edizione) e Symbian 8.x (Serie 60 V2.6).

Esempio : Nokia 6600, 3650, 3600, 3660, 3620, 7650, N-Gage, N-Gage QD, Siemens SX1.

Utilizzate Esys60.sis per i telefoni Symbian 8.x (Serie 60 V2.6).

Esempio : Nokia 6630, 6680, 6681, 6682, N70, N90.

Utilizzate Esys60\_3rd.sisx per i telefoni Symbian 9.1 (Serie 60 3^ Edizione).

Esempio : Nokia N71, N73, N80, N90, E50, E60, E61, E70, 3250, 5500.