Saitek

SST Programming Software

PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA

SST PROGRAMMING SOFTWARE

Wprowadzenie
Witamy w Saitek Smart Technology (SST)- potężnym oprogramowaniu, który pozwala zwiększyć funkcjonalność twojego kontrolera Saitek.
Większość nowoczesnych gier ma własny ekran ustawień sterowania, ale przy użyciu oprogramowania SST możesz:

- Zwiększać ilość funkcji które możesz przypisać do swojego kontrolera przez „shift states" i wiele innych trybów;
- Stwarzać i zapisywać profile, dla swoich ulubionych gier PC, które możesz załadować by skonfigurować swój kontroler dla danej gry za każdym razem gdy chcesz w nią zagrać.
- Przypisać polecenia z klawiatury i myszy do swojego kontrolera Saitek by grać w gry PC, które nie oferują wsparcia dla padów i joysticków.

Zaczynamy

Powinieneś mieć już zainstalowane oprogramowanie SST i podłączony swój kontroler – jeśli nie, zainstaluj oprogramowanie SST z dysku instalacyjnego Saitek i podłącz kabel USB kontrolera w jedno z wolnych gniazd USB w swoim komputerze.

Gdy już podłączyłeś swój kontroler, jesteś gotowy by zacząć programować SST Profile Editor- narzędzie za pomocą którego przypiszesz funkcje do swojego kontrolera - pojawi się automatycznie.

Następnie, pojawi się ikona w pasku zadań, koło twojego zegara za każdym razem gdy podłączysz swój kontroler. Nazywa się to Profile Launcher i wygląda tak:

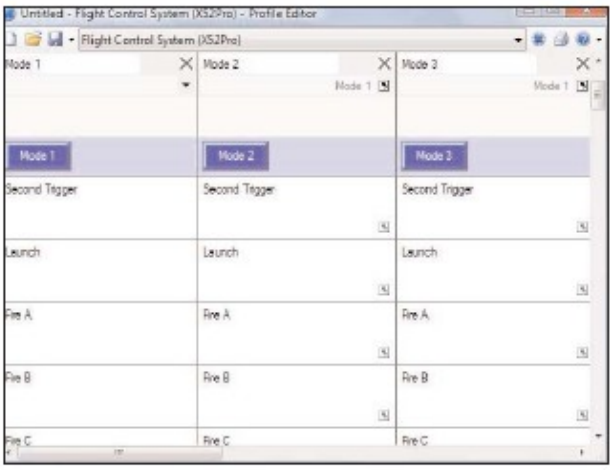
Naciśnij PPM na ikonę kontrolera (to może być joystick, kierownica, pad itd. zależnie od kontrolera który posiadasz.) a pokaże się menu:

Clear Profile użyjesz gdy będziesz chciał kompletnie wyczyścić jeden z profili kontrolera;

Clear Starup usunie profile które zostały ustawione jako startowe (po więcej informacji zobacz niżej);

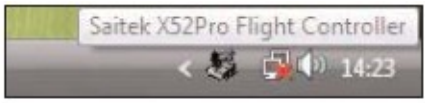
Profile Editor otworzy następną stronę. Proszę zuważyć, że ten przykład używa kontrolera X52 Pro, ale procedura dla zaprogramowania każdego z kontrolerów Saitek jest identyczna; jedyna różnica jest taka że każdy kontroler będzie miał własny rozkład przycisków, triggerów, itd – które zostały zaprojektowane by wykonywać określone funkcje w grze.

Control Panel otworzy ekrany testowy i kalibracji.



Wskazówka: Profile Editor można również uruchomić klikając Start>All Programs> Saitek SD6 Progamming Software>Profile Editor

Jeśli masz podłączony w tym samym czasie więcej niż jeden kontroler, pojawią się oddzielne ikony dla każdego z nich. Gdy przytrzymasz kursor myszki nad ikonką tooltip podpowie Ci który z kontrolerów symbolizuje dana ikonka.



www.saitek.com to link do naszej strony

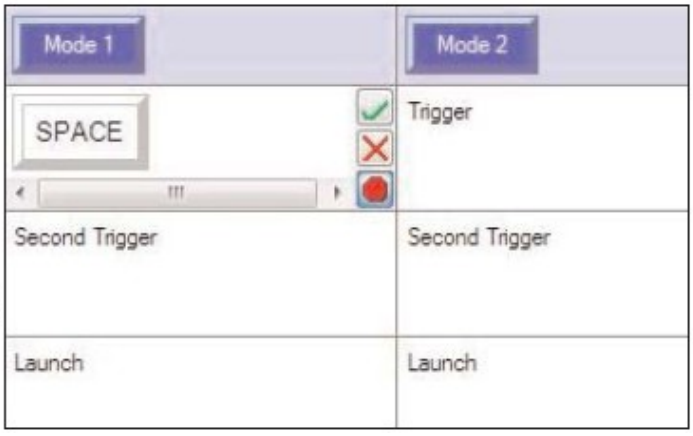
Profile Editor

Proste polecenia lub przyciski klawiatury

Każda gra koresponduje z poleceniami każdego z klawiszy lub kombinacji klawiszy.
Używając Profile Editor, możesz sprawić, że przyciski na kontrolerze będą działały jak przyciski klawiatury.

Programowanie poleceń klawiatury do przycisków

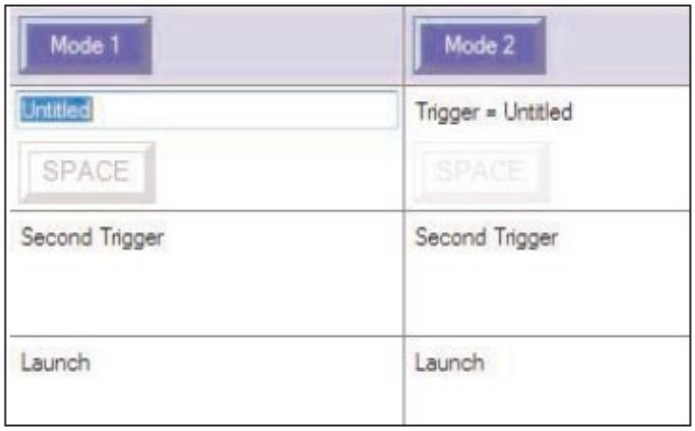
W kolumnie przycisków i sterowania kliknij na pole tuż pod nazwą przycisku, który chcesz zaprogramować.



Na przykładzie kliknęliśmy na miejscu tuż poniżej triggera.

Sprawia to, że kursor rozbłyska, wskazując że możesz wprowadzić przycisk klawiatury.

Jako przykład, wyobraź sobie, że programowałeś kontroler do gry a my chcieliśmy użyć trigera by strzelić z broni. W grze, klawisz który za to odpowiada to spacja. Więc, naciśnij spację na klawiaturze a pojawi się w lini na ekranie, tak jak powyżej.
Jeśli wszystko jest poprawnie naciśnij zielone zaznaczenie na prawo od kursora. Gdy już zdecydowałeś się i zaznaczyłeś zielony „haczyk”, Editor poprosi Cię o nazwanie komendy- twój ekran powinien wyglądać tak:

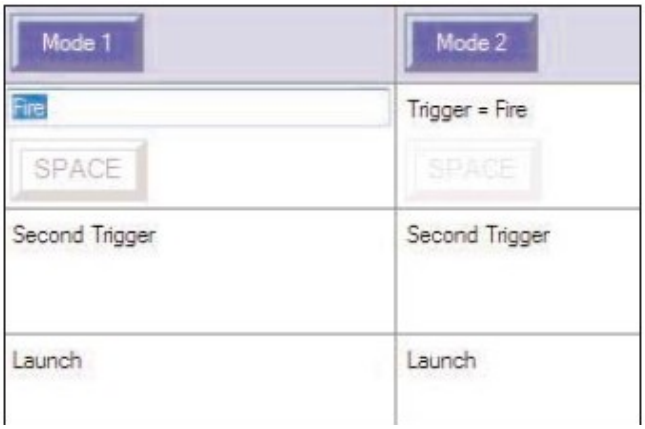


Wskazówka: Jeśli zrobiłeś błąd lub chcesz usunąć przycisk klawiatury, które wyznaczyłeś, kliknij na na nim PPM i kliknij Delete z listy która się wysunie.

Jeśli chcesz usunąć wszystkie przyciski klawiatury, ze wszystkich linii kliknij Clear All.

Program mówi nam teraz że trigger, naciśnięty, zainicjuje polecenie spacji na klawiaturze. To polecenie zostanie nazwane „Fire" by zaznaczyć do jakiego celu został przeznaczony.

Jeśli chcesz zmienić nazwę przycisku klawiatury, skieruj kursor myszki na słowo „fire" i kliknij raz LPM. Zobaczysz, że słowo to zostało podświetlone.



Możesz teraz wpisać nową nazwę dla tego polecenia. W tym przypadku jest to Fire Weapon, ale możesz je nazwać jak tylko Ci się spodoba.

Nciśnij Enter/ Return po wpisaniu wybranej nazwy polecenia a pojawi się na ekranie.

Właśnie stworzyłeś pierwsze polecenie dla swojego kontrolera.

Kółko myszy i klawisze skrótów

Równie dobrze jak przyciski klawiatury i kliknięcia myszką, możesz zaprogramować polecenie aktywacji kółka myszy lub multimedialnych klawiszy skrótów na klawiaturze.
By dodać tego typu polecenia, kliknij pole by dodać przycisk klawiatury, następnie kliknij PPM by pojawiło się szczegółowe menu - znajdziesz tu opcje kółka myszy i klawiszy skrótów.
Możesz mieć opcje zaprogramowania poleceń przy przewijaniu kółka albo w górę, albo w dół; jeśli wybierzesz klawisze skrótów, otworzy się nowe okno z listą poleceń.Wybierz polecenie, które chcesz przypisać do tego przycisku i kliknij OK.

Kombinacje klawiszy

Nie jesteś ograniczony do jednego przycisku klawiatury gdy programujesz polecenia.Możesz

przypisać ile tylko chcesz klawiszy lub kombinacji klawiszy (jak np. Ctrl+F) do jednego polecenia. Proces jest taki sam jak przypisywanie pojedynczego przycisku klawiatury- po prostu naciśnij klawisze, które chcesz zaprogramować do tego polecenia.

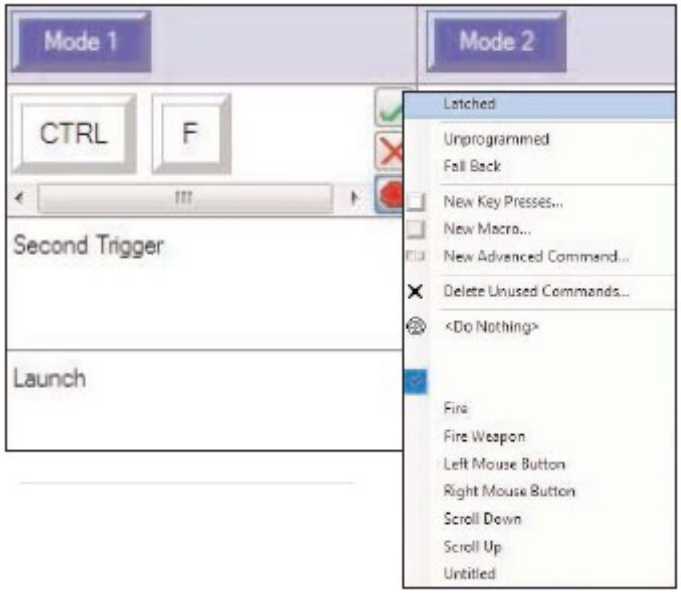
W tym przykładzie umieściliśmy polecenie Ctrl F.

Jeśli jesteś pewien, że naciśnięcie klawiszy
Ma się odbywać w tym samym czasie, kliknij PPM,
potem Quantize time i ustaw wskaźnik na 0.000 sek.

Wskazówka: Bądź świadom że Editor dokładnie nagrywa w jaki sposób umieściłeś przyciski klawiatury. Tym samym, jeśli nacisnąłeś Ctrl i odczekałeś 5 sek. zanim nacisnąłeś F, w ten sam sposób będzie aktywowana komenda podczas gry.

Menu szczegółowe

Zanim będziemy kontynuować,
ważne jest by przestudiować
wysunięte menu.
Isnieje pewna ilość możliwych wyborów:



Latched: sprawia że przycisk zachowuje się jak „keypress repeat”
jeśli zostało do niego przypisane polecenie.

Jeśli przycisk został ustawiony jak Shift ,
a następnie ustawiony jako latched,
będzie się zachowywał bardziej jak
zablokowany klawisz klawiatury, więc gdy
naciśniesz go raz będzie zablokowany,
a po ponownym naciśnięciu odblokuje się.
Więcej informacji- zobacz poniżej.

Unprogrammed: usunie zaprogramowane polecenia i sprawi, że przycisk będzie się zachowywał jak zwykły przycisk kontrolera

Wskazówka: Generalnie to niezbyt dobry pomysł by programować przycisk jako latched, chyba że chcesz ustawić polecenie by się powtarzało
Dopóki ne zostanie przez Ciebie przerwane.

Fall back: domyślnie, wszystkie polecenia które zaprogramujesz do przycisku będą automatycznie przeniesione do innych trybów lub „shift state”. Dzieje się tak gdy Fall back jest zaznaczony. Prawdopodobnie jednak będziesz chciał przypisać odmienne polecenia do pojedynczych klawiszy w różnych trybach.

By to wykonać, wpisz nowy przycisk klawiatury lub sekwencję przycisków polu przycisku jak pokazane poniżej.

New Key Presses: pozwala przypisać przyciski klawiatury do nowych poleceń, tak jak powyżej .

New Macro: kolejna opcja, która będzie kliknięta następna. Zobacz poniżej.

Wskazówka: przycisk może zostać zaprogramowany z indywidualnymi przyciskami klawiatury, niezaprogramowany, lub Fall back do przycisków klawiatury innego trybu lub shift state.

Domyślnie, inne tryby lub shift states przypisane są do Trybu 1. Jednakże, możesz je przypisać do innych trybów lub shift state jak opisano powyżej.

New Advanced Command: oferuje więcej opcji, także powtarzania funkcji, co będzie opisane później.

Delete Unused Commands: Gdy programujesz przyciski klawiatury do przycisków kontrolera możesz stworzyć więcej poleceń niż będziesz używać.Jeśli jesteś zadowolony z wszystkich poleceń które umieściłeś kliknij na Delete Unused Commands a oprogramowanie wykryje i wyświetli listę wszystkich poleceń których nie używasz i da Ci możliwość usunięcia ich.Proszę zauważyć, że możesz usuwać tylko polecenia które stworzyłeś.

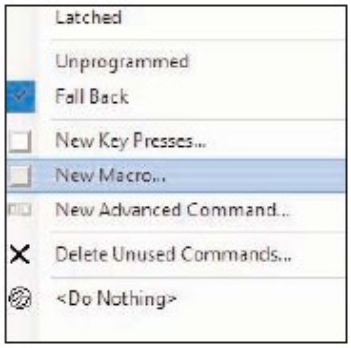
Wskazówka:polecenia które stworzyliśmy poprzednio są wymienione pod menu Delete Unused Commands. Możemy albo użyć ich ponownie gdy programujemy inne przyciski kontrolera, lub usunąć je wszystkie razem lub każdy osobno

New Macro

Po przypisaniu wszystkich przycisków klawiatury, musimy teraz przyjrzeć się innym typom poleceń – makrom. Makro to sekwencja przycisków kalwiatury które mogą być wykonane przez pojedyncze naciśnięcie przycisku kontrolera. Na początku możesz myśleć że to jest to samo co przypisanie wielu przycisków klawiszy do triggera w przykładzie powyżej. Jednakże nie jest to prawda.

Wskazówka:Potrzebujesz obu typów poleceń ponieważ makro nie mogą zostać przerwane chyba że przez naciśnięcie kolejnego polecenia na kontrolerze.Jednakże, zwykła sekwencja przycisków klawiatury jak ta w przykładzie powyżej, może zostać przerwana przez puszczenie przycisku. Może to być użyteczne w zależności od rodzaju gry w którą grasz.

By wykonać powyższe wielokrotności przyciśnięć klawiszy musisz przytrzymać wyznaczony przycisk kontrolera dopóki wszyskie polecenia nie zostaną aktywowane. Ale jeśli powyższa sekwencja została przypisana jako makro wtedy będziesz musiał po prostu nacisnąć wyznaczony przycisk raz i przyciski klawiszy aktywują się automatycznie.



Tworzenie makro jest zbliżone do tworzenia sekwencji przycisków klawiatury. By stworzyć makro, kliknij PPM na polu przycisku do którego chcesz przypisać makro, a następnie

wybierz New Macro z wysuniętego menu. Zobaczysz migający kursor w polu, tak jak dla zwykłych poleceń.
Teraz wyprowadź sekwencję przycisków klawiatury, dokładnie tak jakbyś używał jej w grze.
Zauważysz, że klawisze są zaciemnione co oznacza że są częścią makro a nie zwyczajną sekwencją przycisków klawiszy.

Kliknij zielony znaczek gdy skończysz umieszczać wybrane sekwencje makro.
Tak jak przy przyciskach klawiatury, edytor poprosi Cię o nazwanie polecenia.
Gdy nazwiesz makro, naciśnij klawisz powrotu na klawiaturze.

Advanced Commands

Wracając do menu, które pojawi się gdy klikniesz PPM na pole przycisku, naciśnij opcję New Advanced Command. Spowoduje to otwarcie okna.

Każde okno reprezentuje inny stan przycisku do którego przypisujesz Advanced Command.
Każda sekwencja przyciśnięć klawiszy w linii Press zadziałają, gdy naciśniesz przycisk do którego polecenie jest przypisane.
Wszystkie przyciski klawiatury, które są w linii Repeat zadziałają gdy przytrzymasz odpowiedni przycisk.
Wszystkie przyciski klawiatury w kolumnie Release zadziałają gdy puścisz przycisk do którego przypisane jest Advanced Command.
Jednakże,różnica z linią Release jest taka że, domyślnie, wszystkie wielokrotności przyciśnięć klawiszy będą działać jak makro i zadziałają automatycznie bez potrzeby przytrzymania klawiszy.

Po naciśnięciu każdy klawisz umieszczony jest dwukrotnie w oknie poleceń - jak w przykładzie po prawej.

Dzieje się tak ponieważ w momencie naciśnięcia klawisza na klawiaturze produkuje on dwa sygnały- jeden gdy go naciskasz i kolejny gdy puścisz.
Na przykładzie możesz zobaczyć, że klawisz S był przytrzymany przez 0,046 s. a klawisz D przez 0,046s

Wskazówka: Możesz łatwo ustawić sekwencję przycisków klawiatury by funkcjonowała jako makro przez zaznaczenie pola makro na górze każdego z rzędów.

W przeciwieństwie do innych przedstawień sekwencji przyciśniętych klawiszy, zauważysz żę każdy przycisk klawiatury ma symbol pod spodem, który reprezentuje czas w sekundach od momentu gdy przycisnąłeś pierwszy klawisz w sekwencji.

Wskazówka: By poprawić ustawienia czasu

sekwencji przycisków klawiatury kliknij LPM na klawiszu który chcesz poprawić,następnie kliknij PPM i ustaw Set Delay. Teraz wprowadź dokładny czas po którym chcesz by przycisk klawiatury aktywował się. Zauważ, że jest to czas który upłynął od naciśnięcia pierwszego klawisza w sekwencji.

Na przykład, z Advanced Editor możesz ustawić polecenie, które wystrzeli rakietę gdy naciśniesz przycisk. Potem kamera pokaże pocisk a następnie po 4.5 sek. kamera wykona najazd na przeciwnika. Gdy puścisz przycisk powinien znów pokazywać się twój kokpit.

Oczywiście są to rozważania czysto hipotetyczne ale dają obraz możliwości, które otwiera przed Tobą Advanced Editor.

Shift States/tryb wtórny

Większość kontrolerów Saitek, które można zaprogramować ma możliwość zmian trybu domyślnie ustawioną. Ta funkcja daje Ci możliwość podwojenia liczby poleceń, które możesz przypisać do każdego z przycisków. Na przykład, tak jak częściowy/pełny klawisz stopu na twojej klawiaturze może wypisać symbol „>" gdy przytrzymasz Shift, możesz przypisać drugie polecenie do każdego z przycisków na swoim kontrolerze.

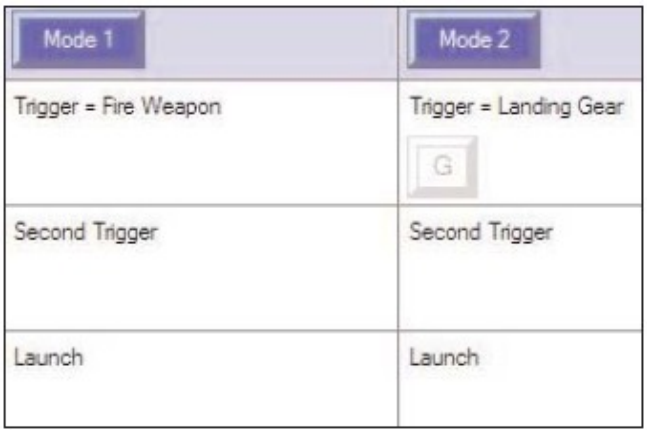
Jeśli twój kontroler ma więcej „shift states" wdrożonych, będzie to reprezentowane przez mnogość kolumn w edytorze profili.

Każda kolumna zawiera nowy zestaw poleceń, które przypisane do przycisków kontrolera gdy shift state jest zainicjowane.Na przykładzie po prawej możesz zobaczyć, że ustawiliśmy trigger jako „Strzał z broni" w Trybie 1 i „Lądowanie" w Trybie 2.

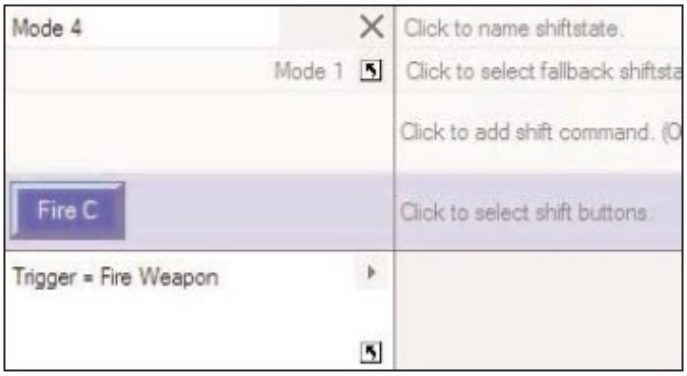
Wskazówka: Zauważ, że jeśli twój kontroler ma „tryby", wówczas są one traktowane są jak „shift states" przez edytor profili , (przykład, X45,X52,X52 Pro,Aviator, Pro Gamer Command Unit,Game pads)

Każdy kontroler będzie miał inną metodę przełączania się między shift states, albo przez przełącznik trybów albo specyficzny przycisk „shift" .

W ukazanym przykładzie, pierwszy Shift State-Tryb 2-jest zainicjowany przez wybranie Trybu 2 przy użyciu przełącznika kontrolera, pozwalającego wybrać tryb.

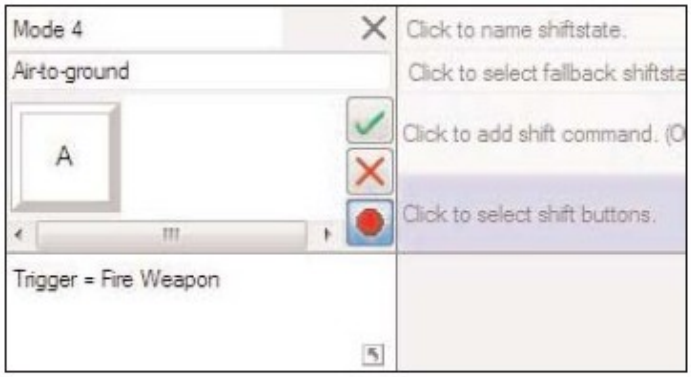


Nową właściwością Saitek Programming Software jest to, że możesz stworzyć dodatkowe „shift states". By to zrobić,idź do kolumny na prawo i kliknij „Create Shiftstate". Zostaniesz poproszony o nazwę nowego „shift state".W przykładzie poniżej, nazwaliśmy go Mode 4. To spowodowało stworzenie nowej kolumny dla kontroli zainicjowanych Mode 4. By używać tego trybu musimy wybrać który przycisk na kontrolerze będzie go aktywować. Kliknij PPM na komórce po lewej od „click to select shift buttons"- wysunie się menu z wszystkimi dostępnymi przyciskami kontrolera.Teraz wybierz przycisk, który będzie aktywował shift state.W przykładzie poniżej wybraliśmy Fire C.



Wskazówka: Każdy przycisk który wybierzesz jako shift nie będzie już można zaprogramować normalnymi poleceniami. Pozwala to uniknąć sprzeczności między funkcjami przycisków w różnych shift states.

Kolejną możliwością jest funkcja programowania przycisków klawiatury, które będą zainicjowane gdy przełączysz się do innego shift state. Dla przykładu, w niektórych symulatorach lotu, różne scenariusze walki (powietrze-powietrze, powietrze-ziemia itd.) są aktywowane przez naciśnięcie różnych klawiszy na klawiaturze. Możesz teraz zaprogramować scenariusz, który będzie współpracował z różnymi „shift states" swojego kontrolera i specyficznymi funkcjami przycisków zaprogramowanymi w danym „shift state".



By zaprogramować przyciski klawiatury, kliknij LPM w polu w kolumnie shift state na lewo od opcji „ click to add shift command". Zostaniesz poproszony o nazwanie polecenia. Wprowadź nazwę polecenia, kliknij w komórce pod spodem i wprowadź przycisk klawiatury.Teraz kliknij zielony znaczek.

W tym momencie możesz wybrać też „shift state" do którego tryb będzie wracał.
By to zrobić, wybierz komórkę pod nazwą shift state' i wybierz pozycję z listy która która się wysunie
Możesz również usunąć- shift states swojego kontrolera- nawet te domyślne- przez kliknięcie na symbolach krzyżyków na prawo od nazwy trybu.

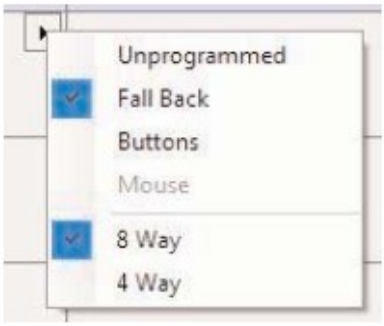
Wskazówka: Możliwe, że będziesz chciał zmienić funkcje przycisków w różnych „shift states", a niektóre ustawić tak by wykonywały te same funkcje w każdej z „shift states". Fall Back będzie powodował, że zaprogramowane polecenia jednego z „shift state" będą ustawione domyślnie dla kolejnego chyba, że zostały inaczej ustawione

Wreszcie, możesz zmienić nazwę shift state. Kliknij na nazwie komórki na górze kolumny, a następnie wpisz nową nazwę.

Programowanie przełączników Hat/POV (Point-of- View)

Większość kontrolerów wspieranych przez SST ma przełącznik Hat lub POV. Na joystickach i padach przełącznik POV jest zazwyczaj używany przełączania się między różnymi widokami z kamer począwszy od kokpitu w symulatorach lotu lub widoku „z oczu" w FPS-ach, ale możesz go preznaczyć do czego tylko chcesz. Niezaprogramowany przełącznik POV będzie działał jak ustawiony domyślnie lub jak zbiór czterech przycisków, w zależności w którym kierunku został przesunięty ale może to łatwo zostać zmienione.

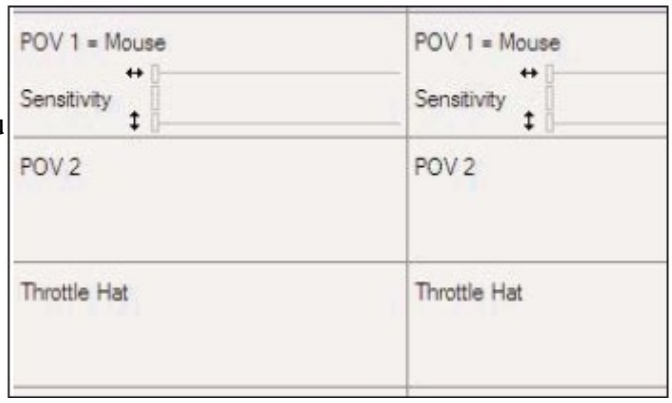
By zacząć programować POV musisz przesunąć kursor myszy nad pole POV-a którego chcesz zaprogramować. Zauważysz, że w górnym prawym rogu komórki ukazała się strzałka. Kliknij na nią a wysunie się menu.



Tak jak polecenia dla przycisków, możesz również wybrać opcje Unprogrammed lub Fall back. Dostępna jest również opcja by POV działał jako albo zestaw możliwych do zaprogramowania przycisków (których ilość jest wybierana przez wybranie 8 lub 4 sposobów), albo jako myszka.

Jeśli wybierzesz ciąg, wówczas pojawią się nowe komórki dla każdego z kierunków ruchu POV-a. Mogą one być zaprogramowane w identyczny sposób jak przyciski.

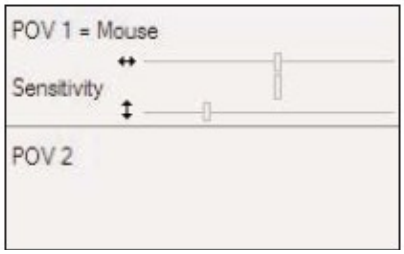
Jeśli wybierzesz opcję by POV działał jak mysz, pojawi się ona do góry po prawej.



Dzięki temu, możesz ustawić wrażliwość obu osi myszy i kółka lub ustawić osobną dla osi ruchu myszy z kółkiem kontrolującym ruchy poziome i pionowe.

Programowanie osi (rotacje, thumb wheels itd.)

Ostatnią częścią kontrolera, która może być zaprogramowana są osie. Do tej kategorii zalicza się wszystko co ma zasięg ruchu na twoim kontrolerze jak np. rudder twist throttle lever lub rotary switch.

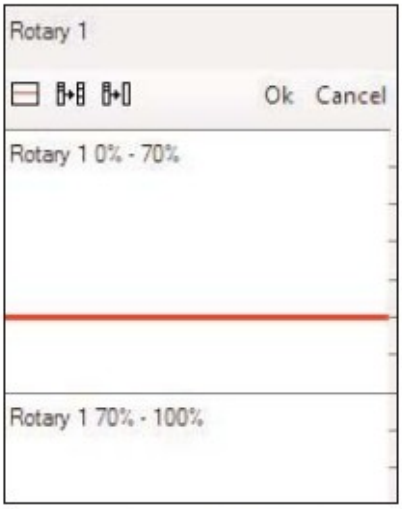


Możesz zaprogramować osie swojego kontrolera z poleceniami przycisków klawiatury, tak jak przyciski kontrolera i przełączniki hat. Ogólnie mówiąc, główne osie kontrolera powinny być pozostawione by działały jako osie dlatego, że większość gier i tak je domyślnie wykrywa. Jednakże, większość gier nie posiada wsparcia dla kontrolerów (byś mógł np. skonfigurować sterowanie za pomocą klawiatury i joysticka) a zaprogramowanie osi pozwoli Ci wykorzystać kontroler w grach w których nie ma takiej możliwości.

Pierwszym krokiem by zaprogramować osie jest ustawienie trybu banded. W edytorze profilów kliknij PPM na właściwej osi (lub kliknij LPM na małej strzałce na prawo w polu osi) i wybierz Bands z wysuniętej listy.
Twój kursor zmieni kształt na poziomą linię z pionową, „dwugłową” strzałką przecinającą ją.
Uwaga: jeszcze niczego nie klikaj! Musimy rozdzielić osie w oddzielne pola by można było przydzielić polecenia klawiatury dla nich. Używając przykładu stworzymy prosty program gdzie ruch obrotowy w jednym kierunku da przycisk klawiatury 'A' a ruch w odwrotnym kierunku 'B' .

Najpierw przy pomocy myszki musimy stworzyć odpowiednie pola. Pozioma linia oznacza że ustawisz „split point” w miejscu w którym klikniesz następnie.

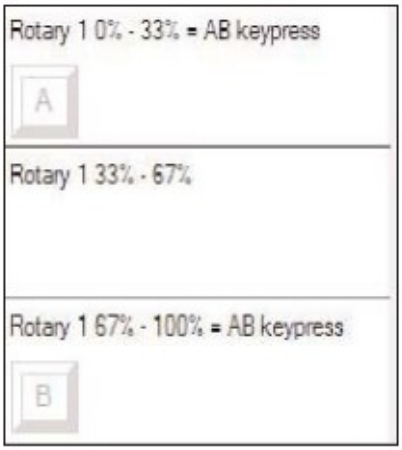
Na rysunku po prawej stworzyliśmy „split point” na 70% skali osi.



Teraz powinieneś stworzyć drugi split a następni kliknąć środkową ikonkę, która rozdzieli pola. Teraz kliknij OK by ustawić split positions na miejscach.

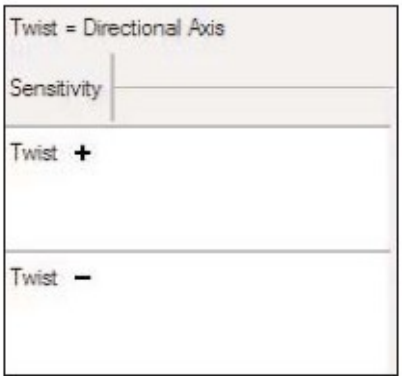
Gdy już kliknąłeś OK możesz zaprogramować przyciski klawiszy, makra lub zaawansowane polecenia dla tych pól, tak jak dla jakiegokolwiek przycisku na kontrolerze

Używając przykładów A i B powyżej otrzymamy przykład poniżej.



Czemu nie stworzyliśmy po prostu jednego splitu by pola osi były rozdzielone w połowie a potem nie przypisaliśmy przycisków klawiatury do dwóch obszarów? Stało się tak ponieważ niezbędny jest układ gdzie osie są „ w spoczynku” i nie wynikają z poleceń klawiatury. W przykładzie powyżej żadne polecenia nie zostały przypisane do środkowego obszaru. Stało się tak ponieważ nie ważne jaki kontroler posiadasz lub jakie osie programujesz, zawsze musisz mieć ciąg na środku ruchu osi gdy żadne polecenie nie zostało przypisane (potocznie zwie się to „martwą strefą”). Możesz stworzyć tak dużo splits ile chcesz, ale zbyt duża ilość może być zbyt skomplikowana.

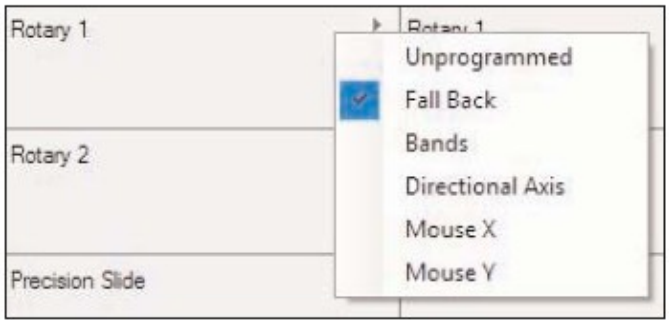
Osie kierunków



Nową funkcją jest możliwość zaprogramowania osi tak by były zainicjowane przez różne przyciski klawiatury zależnie od kierunku w którym odbył się ruch. By to zrobić, wybierz komórkę jak powyżej i wybierz Directional axis. Możesz potem zaprogramować przyciski klawiatury w każdym kierunku ruchu dla tych osi. Suwak wrażliwości pozwala Ci na zmianę częstotliwości z jaką zaprogramowany klawisz jest powtarzany z danym wychyleniem osi

Emulacja myszy

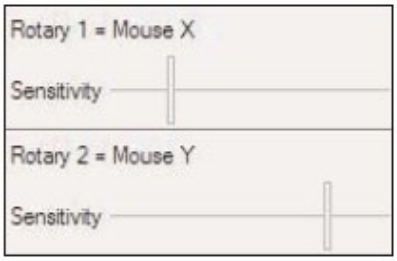
Możesz także zaprogramować osie by naśladowały ruchy kursora myszy. By to zrobić, kliknij PPM na osi którą chcesz by tak się zachowywała, a zobaczysz następujące menu:



Kliknij opcję Mouse X Axis by pozwolić osi kontrolować ruchy w lewo/w prawo myszy i opcja Mouse Y Axis by kontrolowała ruchy w górę/w dół.
Kiedy już jedna z opcji Mouse Axis zostanie wybrana pojawi się suwak który kontroluje wrażliwość ruchów myszy; im bliżej prawego tym jest szybsza.

Zapisywanie profilu

Gdy już skończyłeś przypisywać wszystkie polecenia musisz teraz zapisać profil tak byś mógł później z niego korzystać. Kliknij ikonkę zapisywania u góry edytora a następnie kliknij Save.Podobnie gdy zapisujesz dokument na komputerze edytor profili zapyta Cię gdzie chcesz zapisać profil i jak go nazwać. Nie zmieniaj adresu profilu - musi zostać zapisany w folderze, który jest teraz w oknie zapisu. Nazwą profilu powinna być nazwa gry dla której stworzyłeś profil. Gdy już nadałeś nazwę profilu, kliknij Save by zapisać profil



Wskazówka:Niektóre kontrolery jak X52 czy X52 Pro mają już kontrolę osi myszy.Jako że użyliśmy X52 Pro do naszego przykładu, by zaprogramować kolejną oś, musisz najpierw upewnić się że domyślnie osie Mouse X i Mouse Y nie zostały zaprogramowane

Aktywacja profilu

By aktywować profil kliknij PPM na ikonce kontrolera koło twojego zegara. Zauważysz, że profil który zapisałeś jest na górze wysuwającego się menu. Na przykładzie poniżej możesz zobaczyć, że nazwaliśmy nasz profil „Test".

Kliknij na swój profil a zauważysz, że ikonka kontrolera jest teraz na zielonym polu, co oznacza, że profil został załadowany do kontrolera.

Jeśli chcesz usunąć profil ze swojego kontrolera, naciśnij PPM na ikonce i kliknij Clear Profile. Zielone kółko zniknie, co będzie oznaczało, że kontroler nie posiada teraz żadnych poleceń.

Jeśli chcesz możesz ustawić wybrany profil by automatycznie został załadowany przy starcie Windowsa. By to zrobić, kliknij PPM na ikonce kontrolera koło zegara by wywołać menu profili. Kliknij PPM na profilu, który chcesz ustawić i wybierz Set as Startup Profile. Jeśli chcesz usunąć ten profil naciśnij Clear Startup z menu profili.

Testowanie profilu

Gdy już aktywowałeś profil możesz go teraz przetestować. Dobrym sposobem jest otwarcie go w „Notatniku" - wówczas gdy naciśniesz przycisk na swoim kontrolerze, wyznaczone przyciski klawiatury powinny pojawić się w Notatniku. Proszę zauważyć, że będzie to działać tylko przy podstawowych klawiszach, które zazwyczaj wpisujesz w edytor tekstu takich jak litery, liczby i interpunktacja. Klawisze funkcyjne (F1,F2 itd.), shift, alt i ctrl nie pojawią się.

Drukowanie profilu

Gdy kontroler jest już zaprogramowany może się zdarzyć, że zapomniałeś jakie komendy przypisałeś do przycisków, zwłaszcza jeśli użyłeś shift modes. By pomóc ci zapamiętać je, stworzyliśmy możliwość drukowania dokumentu który pokazuje przyciski/hat/osie kontrolera i polecenia do nich przypisane. Zauważ, że będzie to użyteczne tylko wtedy gdy poprawnie nazwałeś polecenia jak to opisano w jednej z wcześniejszych sekcji tego podręcznika.

By wydrukować swój profil, załaduj go do Edytoru Profili i naciśnij ikonkę drukowania w prawym górnym rogu ekranu.