

MANUAL DE USUARIO

EC-202D-USB

Lector de Tarjetas



Manual de usuario el Software Matrix Maker

Versión 1.5

I. Instalación del Programa

Para instalar el programa ejecute el archivo Setup.exe

La carpeta predeterminada para la instalación es

“C:\Program Files\Matrix Maker\Programmable Keyboard”.

II. Configuración de los Controladores del Teclado PS/2 y del Lector de Tarjetas MSR

Esta sección va dirigida a usuarios de Windows 2000 y Windows XP® que cuentan con teclados PS/2 o lectores de tarjetas MSR (Lector de Cinta Magnética). La carpeta predeterminada de instalación para los archivos de los controladores es “C:\Program Files\Matrix Maker\KB Driver”. Para encontrar las instrucciones detalladas por favor consulte el archivo POSKB_DRV_SETUP.pdf, el cual se encuentra en la carpeta predeterminada de instalación.

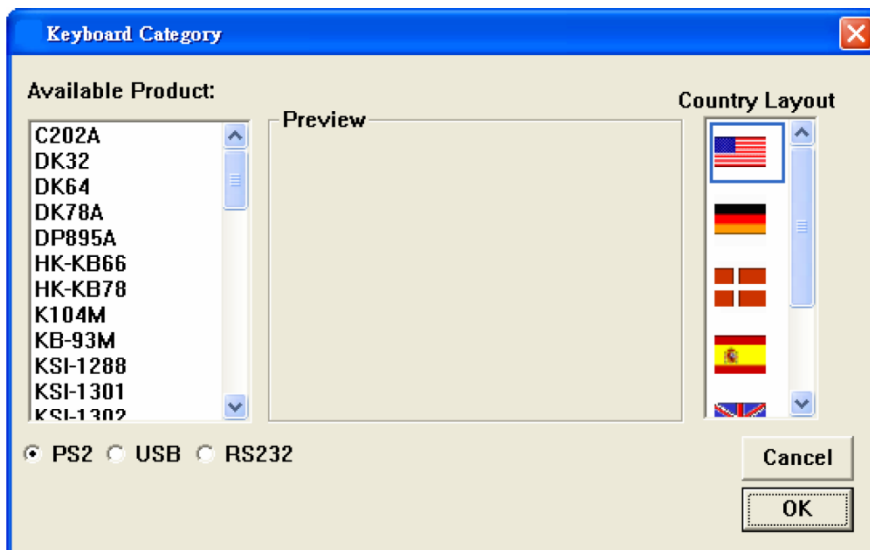
III. Software de Programación del Teclado

La ubicación predeterminada del archivo ejecutable es

“C:\Program Files\Matrix Maker\Programmable Keyboard\MatrixMaker.exe”

1. Selección del teclado

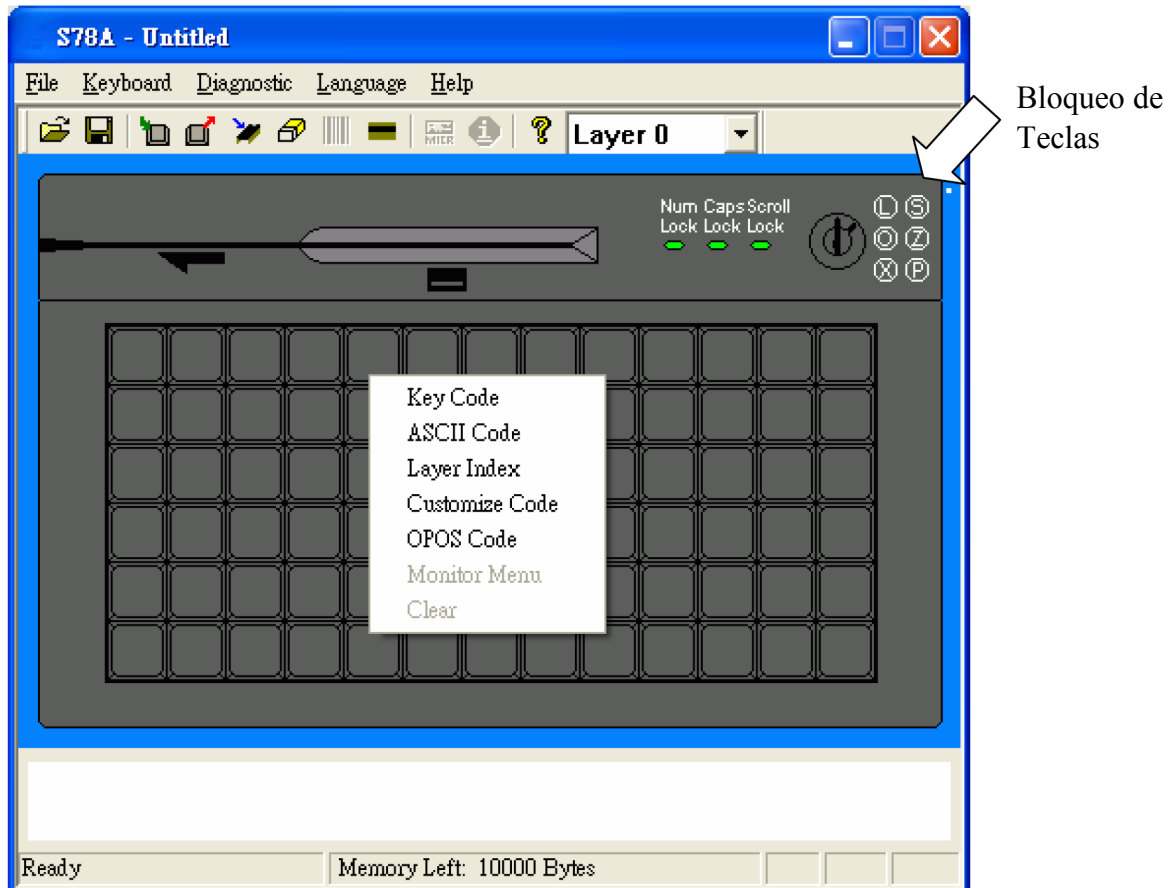
Cuando se ejecute el programa se abrirá el cuadro de diálogo Keyboard Category (Categoría del Teclado).



Seleccione la categoría y la distribución del teclado que desee programar, y después pulse el botón OK. Las siguientes instrucciones se basan en el modelo S78A, pero también pueden aplicarse a otros modelos.

2. Edición de la Asignación de Teclas

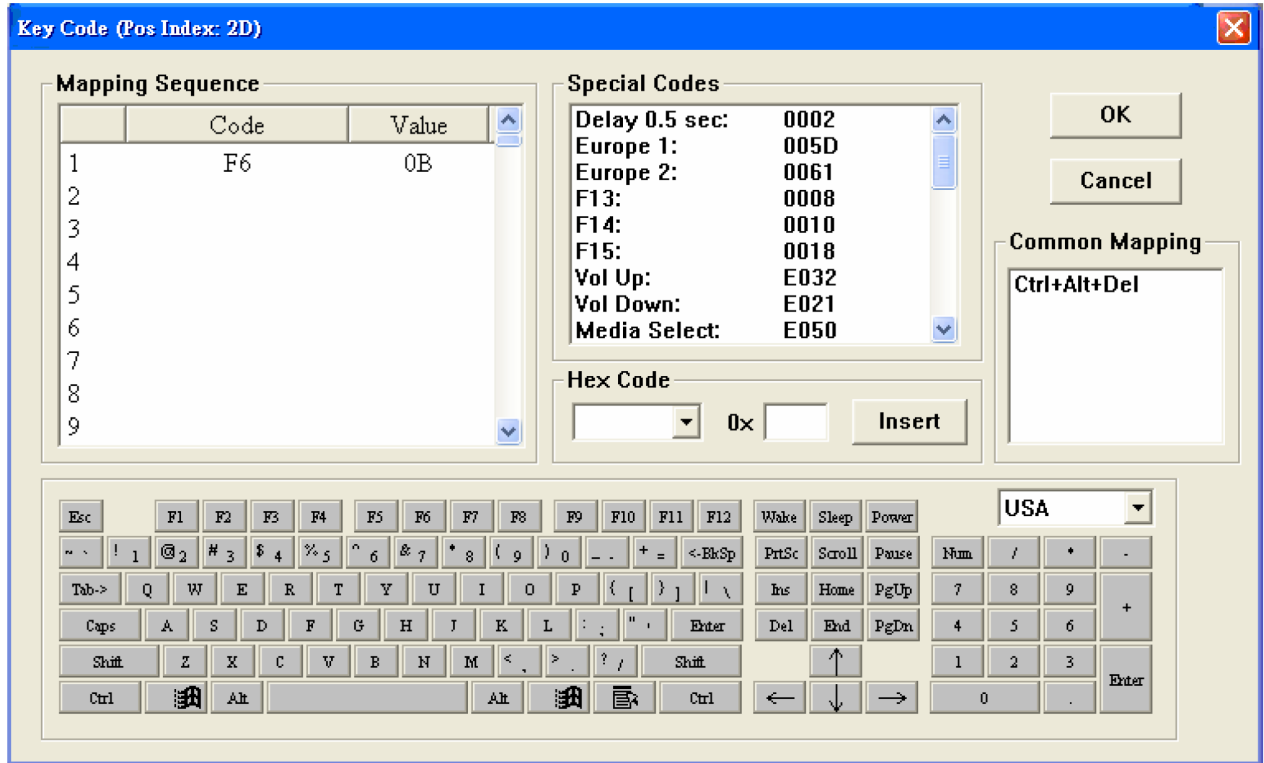
Después de seleccionar el modelo, se mostrará la distribución predeterminada de las teclas la cual no tiene datos para las teclas programables. Usted puede notar que si pasa el puntero del mouse sobre ciertas teclas o sobre la imagen de distribución éstas cambiarán a un color gris claro. Esto indica que las teclas pueden programarse. Al hacer clic con el botón izquierdo sobre esas teclas programables se abrirá un menú desplegable con opciones de asignación de funciones para esas teclas. Existen seis métodos para asignar funciones a las teclas programables, los cuales se explicarán con mayor detalle en las siguientes secciones. Un ejemplo de pantalla de mapa de teclas y de las cinco funciones de programación se muestra a continuación.



[Nota: No todos los modelos tienen Bloqueo de Teclas]

i. Código de Teclas

En este método se puede asignar cualquier código de escaneo a una tecla.



En la ventana de diálogo anterior, los códigos de tecla (código de escaneo) más populares se muestran en el área del “teclado virtual”, además de unos cuantos códigos especiales los cuales se enlistan en el área de “Special Codes” (“Códigos especiales”). Seleccionar una tecla del área del “teclado” o dar doble clic en un elemento en el área de “Special Codes” (“Códigos Especiales”) agregará ese código de tecla a la lista de “Mapping Sequence” (“Secuencia de Asignación”). También puede teclear los códigos directamente desde un teclado conectado. Puede asignar hasta 256 códigos a una sola posición de tecla. Seleccionar una combinación de la lista de “Common Mapping” (“Asignación Común”) agregará los códigos de tecla correspondientes a la “Mapping Sequence” (“Secuencia de Asignación”). Cualquier código de tecla (códigos de escaneo) que no pueda seleccionarse en esta pantalla pueden ser asignado introduciendo directamente el código hexadecimal en el recuadro enseguida de “0x” y pulsando “Insert” (“Insertar”).

Para conocer la definición de los códigos de escaneo, por favor descargue la Tabla de Traducción de Códigos de Escaneo desde

<http://download.microsoft.com/download/1/6/1/161ba512-40e2-4cc9-843a-923143f3456c/translate.pdf>.

Para dispositivos PS/2, por favor introduzca un PS/2 Set 2. Para dispositivos USB, un Identificador de Uso de HID (Dispositivos de Interfaz Humana) en HID Usage (Uso de HID)
 Página 7.

Ejemplo

Si pulsa los botones “Shift”, “H”, “E”, Shift”, “L”, “L” y “O” en el teclado virtual, la lista de “Mapping Sequence” (“Secuencia de Asignación”) se visualizará como en la ventana de diálogo anterior. Después de programar esta secuencia de códigos de teclas y enviar la asignación actualizada al teclado (cubierto en la siguiente sección), si pulsa estos botones en el Block de Notas (Notepad), se visualizará la palabra “HELLO” si el Bloqueo de Mayúsculas esta desactivado. Sin embargo, se visualizará la palabra “heLLO” si el Bloqueo de Mayúsculas se encuentra activado.

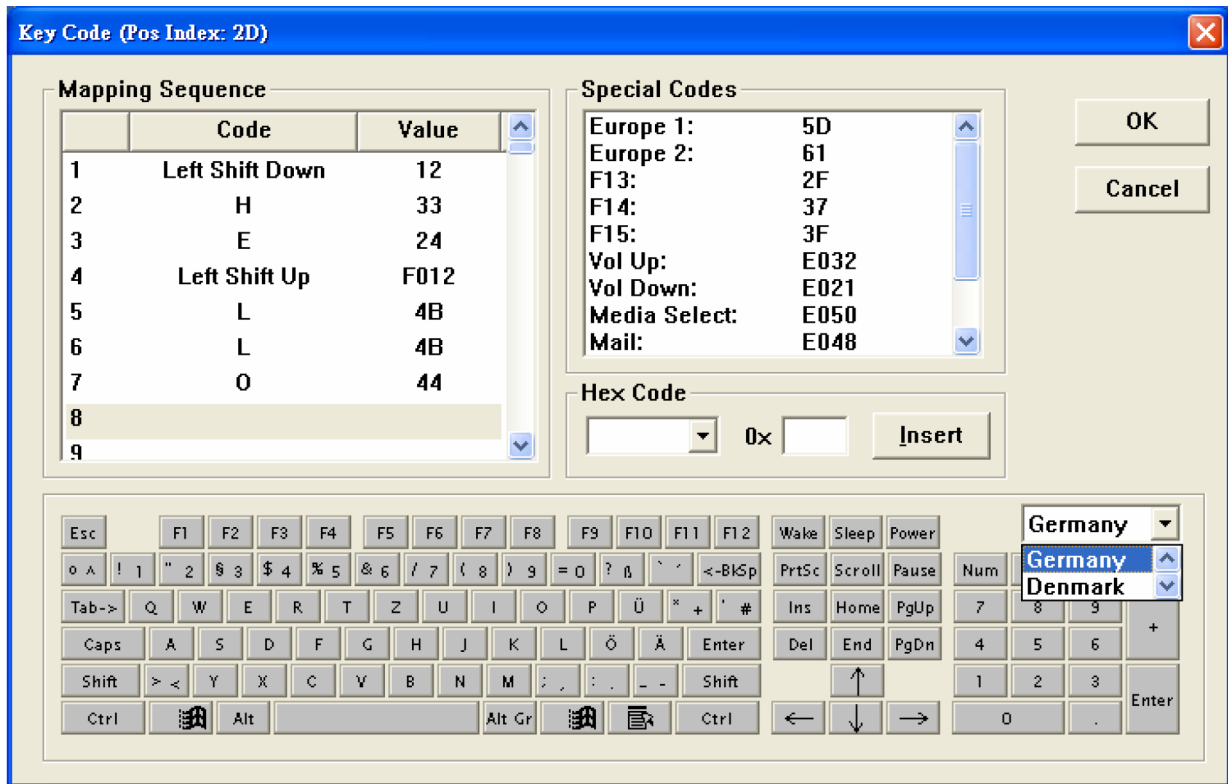
Si desea borrar la letra “O” en la lista de “Mapping Sequence” (“Secuencia de Asignación”) anterior, puede hacer clic derecho en el elemento “O”. Se abrirá un menú desplegable con dos opciones. Seleccionar la opción “Delete” (“Borrar”) borrará el elemento “O”. Seleccionar la opción “Clear All” (“Borrar todo”) borrará todos los elementos en la lista de “Mapping Sequence” (“Secuencia de Asignación”).

Si desea agregar “S” antes de “H” en la lista “Mapping Sequence” (“Secuencia de Asignación”) anterior, primero haga clic en el elemento “H” de la lista, después pulse “S” en la imagen del “teclado virtual”. Si desea anexar códigos al final de la lista, por favor asegúrese de seleccionar una posición de asignación vacía en la lista.

Precaución:

1. Por favor ponga especial atención cuando use las teclas Mayúsculas y Control ya que estas tienen dos estados: abajo y arriba. Por ejemplo, si pulsa la tecla Mayúsculas una vez en el área de “Teclado Virtual” obtendrá un código abajo el cual mantendrá la tecla en un estado abajo. Si tuviera que mantener esta programación y pulsa esa tecla en una aplicación, se comportaría como si la tecla Mayúsculas estuviera abajo constantemente. Otra vez, por favor ponga especial atención en la función de estas teclas y sus respectivos códigos arriba/abajo para obtener la función que desee.
2. Para las interfaces PS2, si se asigna el código <Pause> (<Pausa>), no pueden anexarse otros códigos. Por el contrario, si se asigna otro código, el código <Pause>(<Pausa>) no puede ser añadido.
3. Para las interfaces USB, los siguientes códigos no pueden ser añadidos junto a otros códigos: <Wake>(<Despertar>), <Sleep>(<Suspender>), <Power> (<Encendido>), <Vol Up> (<Subir Volumen>), <Vol Down> (<Bajar Volumen>), <Media Select> (<Seleccionar Medios>), <Mail> (<Correo>), <Calculator> (<Calculadora>), <My Computer> (<Mi PC>), <WWW Search> (<Buscar en Internet >). Por otra parte, si se asigna otro código, los códigos anteriores no pueden añadirse.

Dependiendo de la versión del software, puede cambiar la distribución del teclado virtual al seleccionar el país que usted desee, como se muestra a continuación.

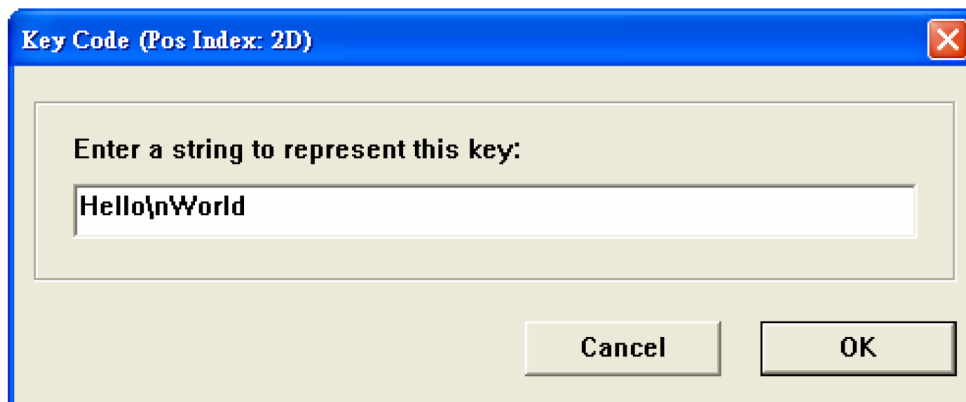


ii. Código ASCII

Al usar el método ASCII, usted puede asignar cualquier Código ASCII imprimible, es decir, A-Z, a-z, 0-9, +, -, *, /, y los símbolos de puntuación. Se pueden asignar hasta 255 códigos ASCII. También se pueden asignar cinco símbolos especiales usando la siguiente representación:

Símbolo	Representación
Carácter Intro	\n o \N
Carácter Esc	\e o \E
Carácter Tab	\t o \T
Carácter \	\\
Retraso de 0.5 segundos	\d o \D
Código ASCII	\xHH donde HH debe ser un entero hexadecimal de dos dígitos

Por ejemplo, si usted programa una tecla con la frase “Hello \n World”, como se muestra en el siguiente diagrama,



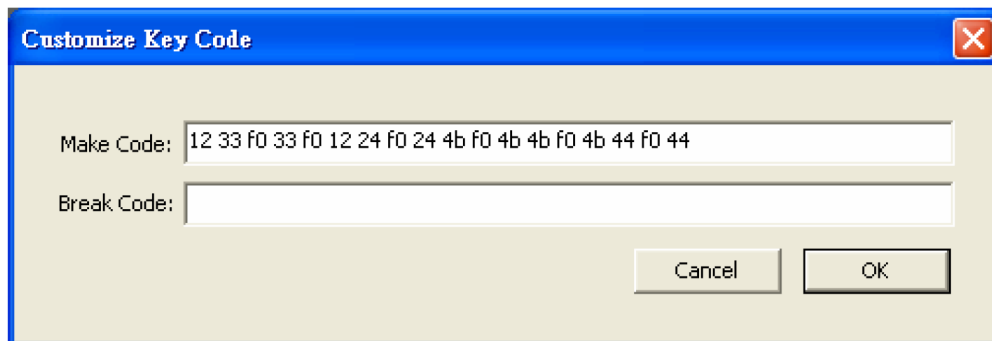
Después de programar este botón, si usted lo pulsa en el Block de notas, se mostrarán las palabras
Hello
World

Nota:

1. Al usar este método la Tecla Caps Locks (Bloquear Mayúsculas) no modifica la visualización de las teclas. Los códigos de tecla siempre producirán las mismas frases o letras con las que se programaron.
2. El resultado de la cadena de caracteres sigue el Código de País configurado en el cuadro de diálogo Keyboard Setting (Configuración del Teclado) (Consultar la Sección 3). Por ejemplo, si usted escribe “How are you?” desde el teclado conectado a su PC con un OS (Sistema Operativo) Alemán, pero en el cuadro de diálogo Keyboard Setting elige USA como el Código de País, el resultado será “How are zou?”.

iii. Personalización del Código (Solo para teclados PS/2)

Este método permite que los usuarios asignen directamente Códigos de Escaneo PS2 Set 2 para las teclas.



Los códigos introducidos en el campo “Make Code” (“Código de Acción”) se enviarán si la tecla se pulsa a su estado abajo en tanto que los códigos introducidos en el campo “Break

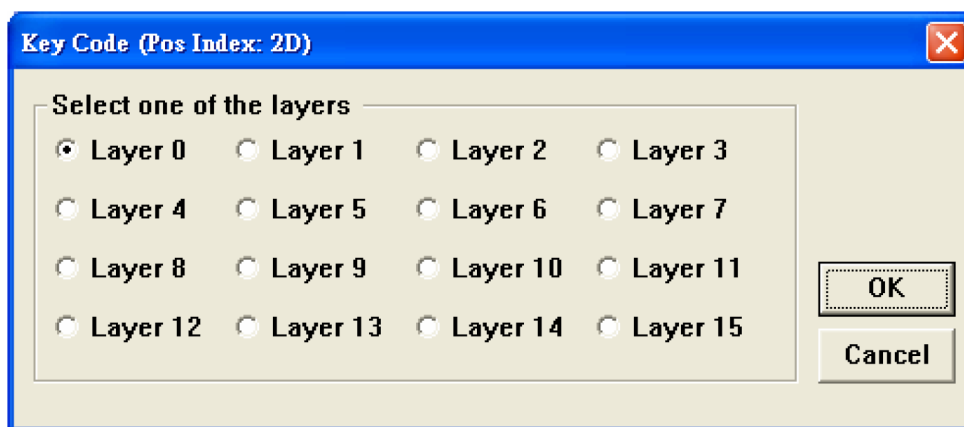
Code” (“Código de Retorno”) se enviarán cuando la tecla se pulse a su estado arriba. Por ejemplo, los códigos del diagrama anterior son los Códigos de Escaneo para el código de acción de la tecla mayúsculas Izquierda (12), el código de acción de la tecla h(33), el código de retorno de la tecla h (f0 33), el código de retorno de la tecla mayúsculas izquierda (f0 12), el código de acción de la tecla e (24), el código de retorno de la tecla e (f0 24), el código de acción de la tecla l (4b), el código de retorno de la tecla l (f0 4b), el código de acción de la tecla o (44) y el código de retorno de la tecla o (f0 44).

Nota:

1. Por favor introduzca los códigos en el formato hexadecimal y use espacios para separar los códigos
2. Cada código debe tener al menos 2 caracteres (0-9, A-F o a-f).
3. Por favor no use los códigos 00 o 02 ya que estos son códigos están reservados por el programa.

iv. Índice de Capa

Las capas son útiles para programar distintos códigos para la misma tecla. La visualización de los códigos estará determinada por el índice de capa, el cual puede ser seleccionado por otra tecla programada con el código de índice de capa apropiado. Hay como máximo 16 diferentes capas programables, dependiendo de la categoría del teclado. Usted puede asignar un índice de capa a cualquier tecla programable que desee. A continuación, se presenta una captura de imagen de la ventana de diálogo emergente Layer Index (Índice de Capa). Después de programar un índice de capa para una tecla, esta tecla estará reservada en todas las capas.

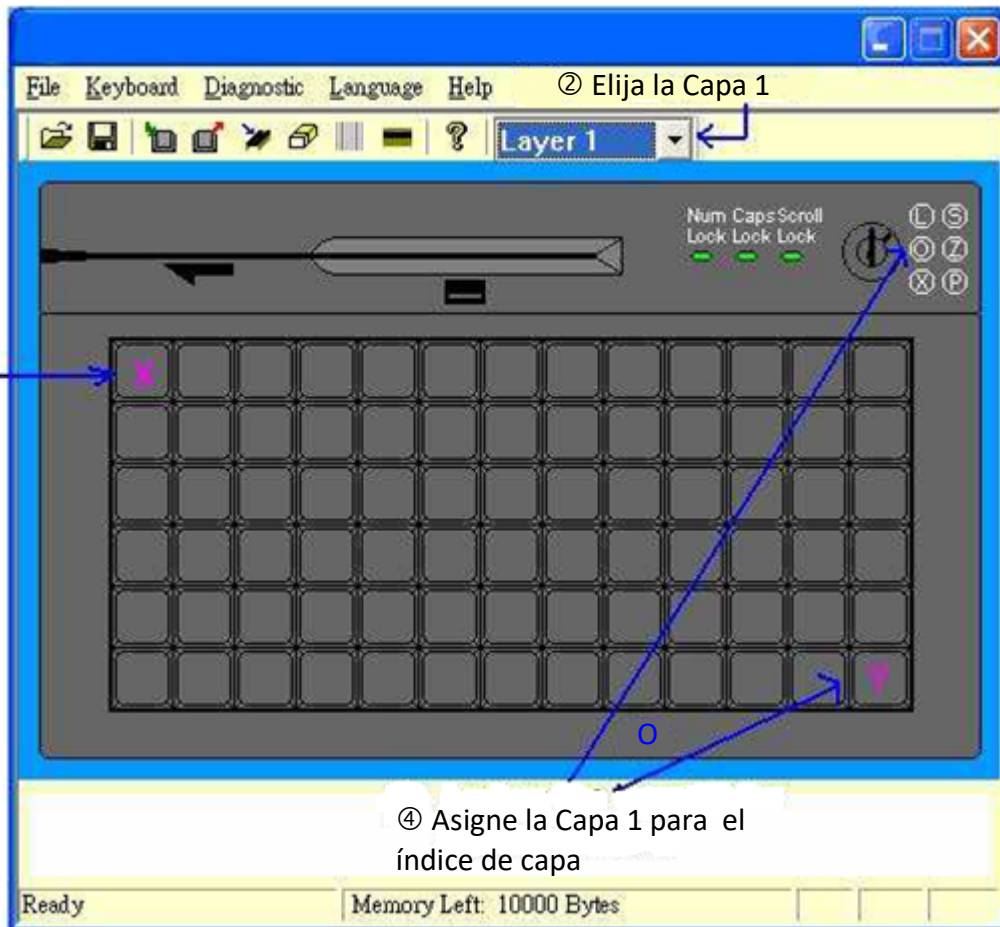


Se puede considerar que las teclas de índice de capa realizan una función muy parecida a la tecla Mayúsculas: cuando se pulsan y se mantienen pulsadas, producirán un código distinto al que normalmente enviaría la capa base. Por ejemplo, si una tecla se programa para producir la palabra “hi” (“hola”) en la capa 0 y “bye” (“adiós”) en la capa 1, está producirá “hi” (“hola”) cuando se pulsa normalmente y “bye” (“adiós”) cuando se pulsa mientras se pulsa a también la tecla asignada para llevar a cabo la función del “Layer 1 index” (índice de Capa 1) (por favor, consulte las siguientes capturas de pantalla para obtener una explicación más detallada).

① Asigne los códigos como "hi" ("hola")



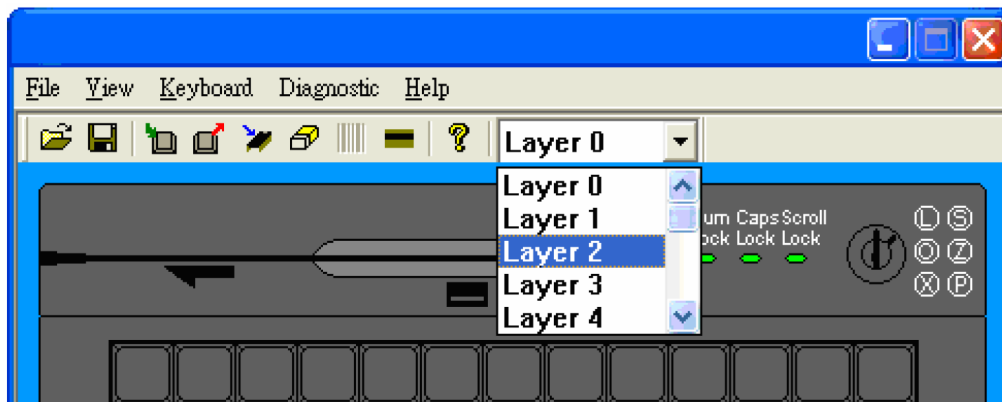
③ Asigne los códigos como "bye" ("adiós")



④ Asigne la Capa 1 para el índice de capa

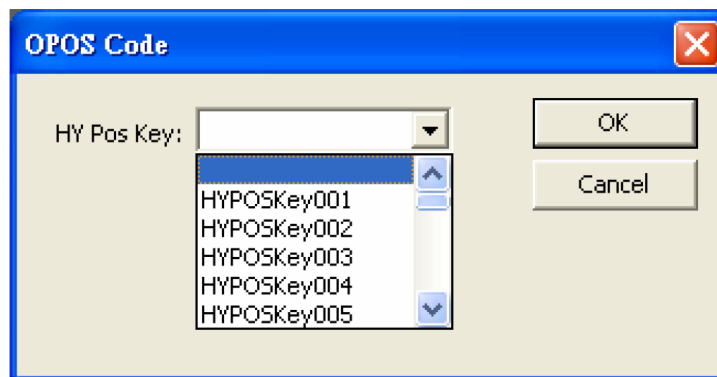
Después de programar este mapa de teclas, si pulsa el botón X en el teclado, aparecerá la palabra “hi” (“hola”). Si cambia el bloqueo de teclas a la posición OP (o pulsa el botón Y sin liberarlo), aparecerá la palabra “bye” (“adiós”) si usted pulsa el botón X.

Para programar los códigos de tecla en capas alternadas, por favor seleccione cada capa del menú desplegable ubicado en la barra de herramientas (mostrada en la siguiente captura de pantalla) y programe los códigos de tecla como se explicó en las secciones previas. Por favor, tenga en cuenta que debe asignar un índice de capa correspondiente para producir códigos basados en capas. También puede asignar índices de capa al bloqueo de teclas si se encuentra disponible (opcional).



v. Código OPOS (Punto de Venta OLE) (Opcional)

Cualquier tecla puede ser asignada a una tecla OPOS la cual es manejada por nuestro controlador OPOS.



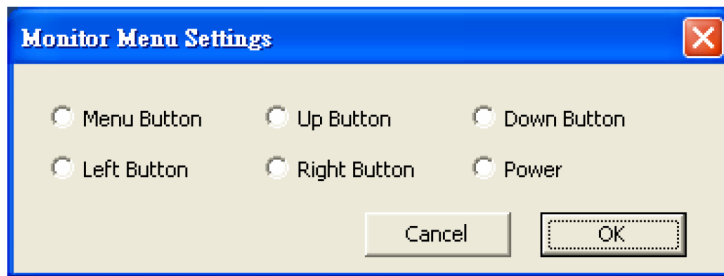
Nuestro controlador OPOS está diseñado para aceptar hasta 180 Teclas OPOS.

Nota:

1. Nuestro controlador OPOS debe instalarse primero

vi. Menú del Monitor (Solo para teclados con pantalla de 5.6”)

Cualquier tecla puede asignarse para controlar el monitor. Las opciones disponibles son las siguientes.



1. Menú Button (Botón de Menú) – Muestra un menú en el monitor.
2. Up Button (Botón Arriba) – Mueve el cursor hacia arriba en el menú.
3. Down Button (Botón Abajo) – Mueve el cursor hacia abajo en el menú.
4. Left Button (Botón Izquierda) – Mueve el cursor a la izquierda en el menú.
5. Right Button – Mueve el cursor a la derecha en el menú.
6. Power (Encendido) – Enciende/apaga el monitor.

Nota:

Las teclas programables asignadas a estos códigos son efectivas solo cuando el teclado conectado a la PC está encendido.

3. Configuración del Teclado

(Esta configuración no estará disponible si el lector de tarjetas magnéticas RS232 se selecciona en el cuadro de diálogo Keyboard Category (Categoría del Teclado). Si se selecciona un lector de tarjetas magnéticas PS2 o USB, solo la configuración “Country Código” (Código del País) es significativa).

En la barra de menú, haga clic en ‘Keyboard’ (Teclado) y después en ‘Keyboard Setting’ (configuración del teclado), aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.



Nota:

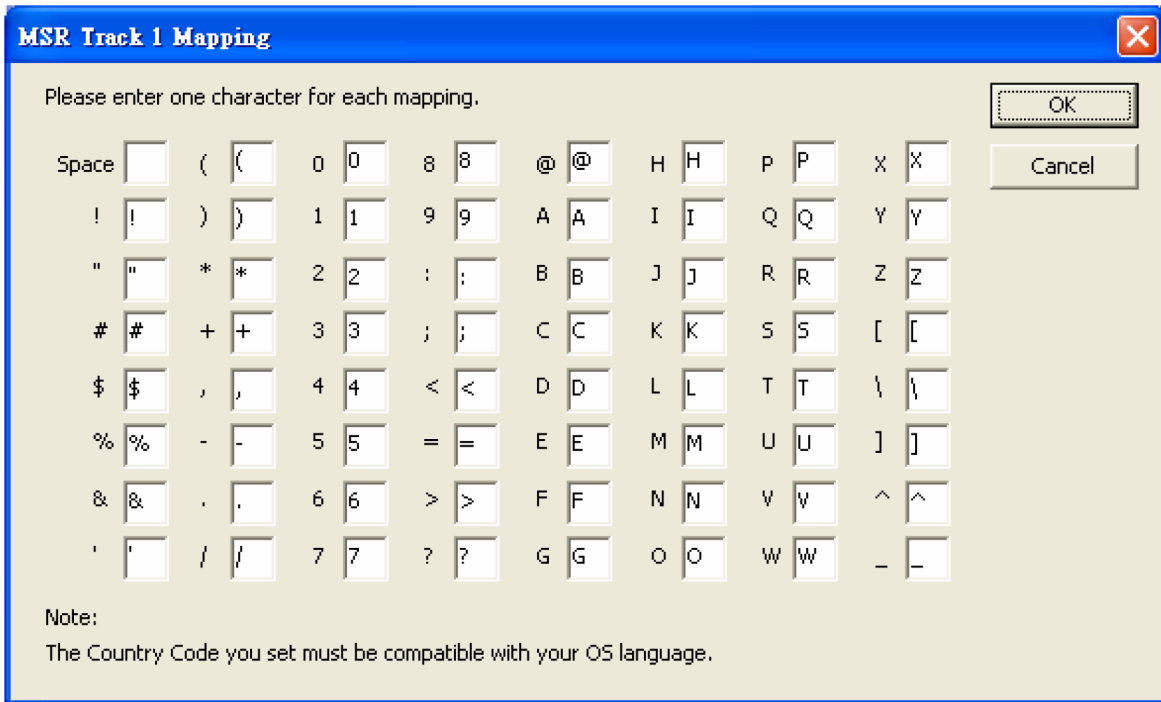
El Botón “MSR Track 1 Mapping” (Asignación de Pista 1 del MSR) está invisible para todos los dispositivos PS2 y RS232.

Para hacer que el teclado emita pitidos al pulsar las teclas, por favor, marque el cuadro de verificación ‘Beep Enable’ (Activar pitido). Debe elegir después si desea que todas las teclas emitan pitidos cuando se pulsan o solo las teclas programadas.

Si desea que los códigos de tecla se visualicen repetidamente cuando se pulsa un botón continuamente, haga clic en la opción ‘Repeat Enable’ (Habilitar Repetición). Si no se selecciona esta opción, el código asociado con cada tecla solo se visualizará una vez, cada vez que se pulse la tecla. [Precaución: Si elige la opción ‘Repeat Enable’ (Habilitar Repetición) y no asigna un índice de capa para ciertas posiciones de bloqueo de las teclas, por ejemplo, la asignación de “Hello” (“Hola”) para el bloqueo de tecla L. Cuando la tecla se cambie a la posición L, la palabra “Hello” (“Hola”) se visualizará repetidamente. Si elige ‘Beep Enable’ (Activar Pitido) al mismo tiempo, usted escuchará un pitido continuo. Por lo tanto, se recomienda que el bloqueo de teclas sea asignado a un índice de capa].

Dependiendo del tipo de teclado elegido, se puede asignar un código de país en la configuración del teclado. Este código de país afectará al lector de tarjetas MSR (si se encuentra disponible) y a las teclas programadas mediante el método de código ASCII.

Para los dispositivos USB con función de MSR, se puede cambiar la asignación predeterminada para los Datos de la Pista 1 del MSR al pulsar el botón “MSR Track 1 Mapping” (Asignación de Pista 1 del MSR).




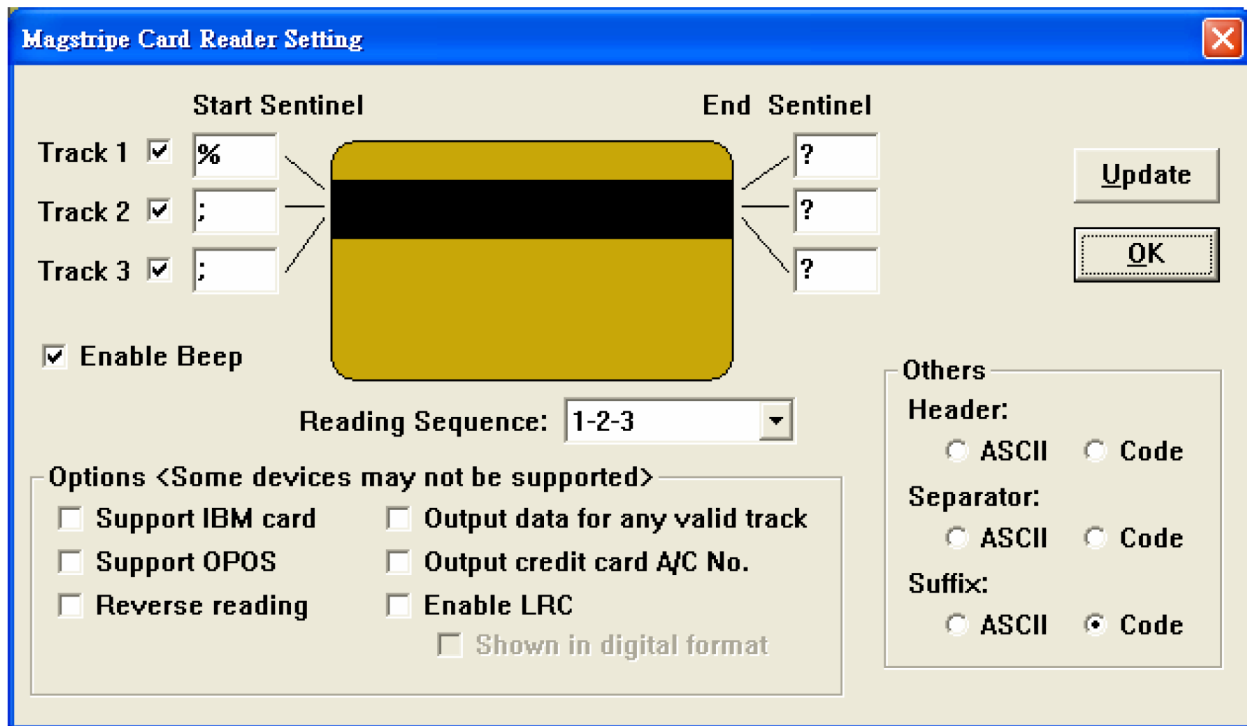
Nota:

Para visualizar la asignación correctamente en su PC, debe elegir el Código de País (Country Code) en la ventana de diálogo Configuración del Teclado (Keyboard Setting) compatible con el idioma de su OS.

Después de editar la configuración, puede pulsar el botón 'Update ('Actualizar') y enviarla directamente al teclado y entonces se cerrará automáticamente la ventana de diálogo o puede pulsar el botón 'OK' para guardar los ajustes en la memoria del programa (los ajustes no se transferirán al teclado hasta que haga clic en el botón 'Update Whole Keyboard' ('Actualizar el Teclado Completo') - consulte la sección 11 para obtener más información).

4. Configuración del Lector de Tarjetas Magstripe (Opcional)

En la barra de menú, haga clic en 'Keyboard' ('Teclado') y después en 'Magstripe Card Reader Setting' ('Configuración del Lector de Tarjetas Magstripe'), o en la barra de herramientas, haga clic en el icono . Se abrirá la siguiente ventana de diálogo,



El encabezado, el separador y el sufijo pueden programarse dando clic en los botones circulares ASCII o Code (Código). Esto abrirá una ventana de entrada similar a la de la programación de teclas normales en el teclado.

Opciones

La siguiente configuración no es admitida por todos los dispositivos. Póngase en contacto con nosotros para obtener más información si su dispositivo no admite esta configuración.

1. *Detección de Tarjetas IBM*

Algunas tarjetas IBM tienen formatos especiales. Si desea que se lean correctamente esas tarjetas, puede intentar seleccionar esta opción.

2. *Soporte de OPOS*

Se puede usar en cualquier sistema en el que se haya instalado el controlador OPOS para MSR.

3. *Lectura invertida*

Los datos de la pista se leerán de derecha a izquierda, en lugar de la dirección de izquierda a derecha. Esto es adecuado para algunos idiomas, por ejemplo, hebreo.

4. *Visualización de Datos para cualquier pista válida*

Si hay una sola pista en las tarjetas, aún se pueden visualizar las restantes pistas válidas.

5. *Visualización de No. A/C de tarjetas de Crédito:*

Se puede visualizar el No. A/C de tarjetas de crédito solo para la pista 2.

6. *LRC (Verificación de Redundancia Longitudinal) habilitada*

Se puede visualizar la LRC después del centinela final para cada pista.

7. *Visualización en formato digital*

Si está seleccionada, la LRC se visualizará en formato digital de 2 bytes. Si no se selecciona, la LRC se visualizará en formato de caracteres. Por ejemplo, si la LRC en la Pista 1 es 0x03, se visualizará “31” cuando se selecciona esta opción y se visualizará “Q” cuando no se selecciona esta opción.


Nota:

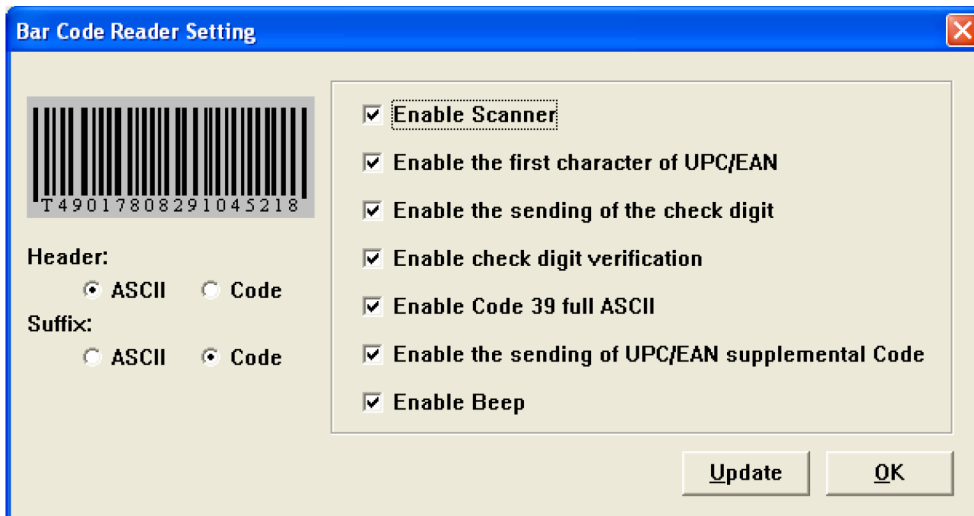
1. La longitud de código para el Encabezado, el Separador, y el Sufijo está limitada a 16.
2. Para todos los dispositivos RS232, se puede introducir solo 1 carácter para cada centinela. Si se desea más de 1 carácter, el software descartará todos los caracteres.
3. Para algunos dispositivos PS/2 y USB, se pueden ingresar no más de 16 caracteres para cada centinela. Se puede usar el parámetro \n para representar el nuevo carácter de la línea en cada centinela.
4. Para un dispositivo RS232, se pueden programar solamente usando el método ASCII.

De acuerdo con la configuración que se muestra en la ventana de diálogo anterior, después de deslizar en el lector una tarjeta magstripe se visualizará la siguiente información en orden, Códigos de encabezado, Centinela de Inicio de la Pista 1, Datos de la Pista 1, Centinela Final de la Pista 1, Códigos de Separadores, Centinela de Inicio de la Pista 2, Datos de la Pista 2, Centinela Final de la Pista 2, Códigos Separadores, Centinela de Inicio de la Pista 3, Datos de la Pista 3, Centinela Final de la Pista 3, Códigos Sufijo.

Después de editar la configuración, puede pulsar el botón “Update” (‘Actualizar’) para enviarla directamente al teclado y después se cerrará automáticamente la ventana de diálogo o puede pulsar el botón ‘OK’ para guardar la configuración en la memoria del programa (la configuración no se transferirá al teclado hasta que se haga clic en el botón ‘Update Whole Keyboard’ (‘Actualizar el Teclado Completo’) – consulte la sección 11 para obtener más información.

5. Configuración del Lector de Códigos de Barras (Opcional)


En la barra de menú, haga clic en ‘Keyboard’ (‘Teclado’) y después en ‘Bar Code Reader Setting’ (‘Configuración del Lector de Códigos de Barras’), o en la barra de herramientas haga clic en el icono . Entonces se abrirá la siguiente ventana de diálogo,

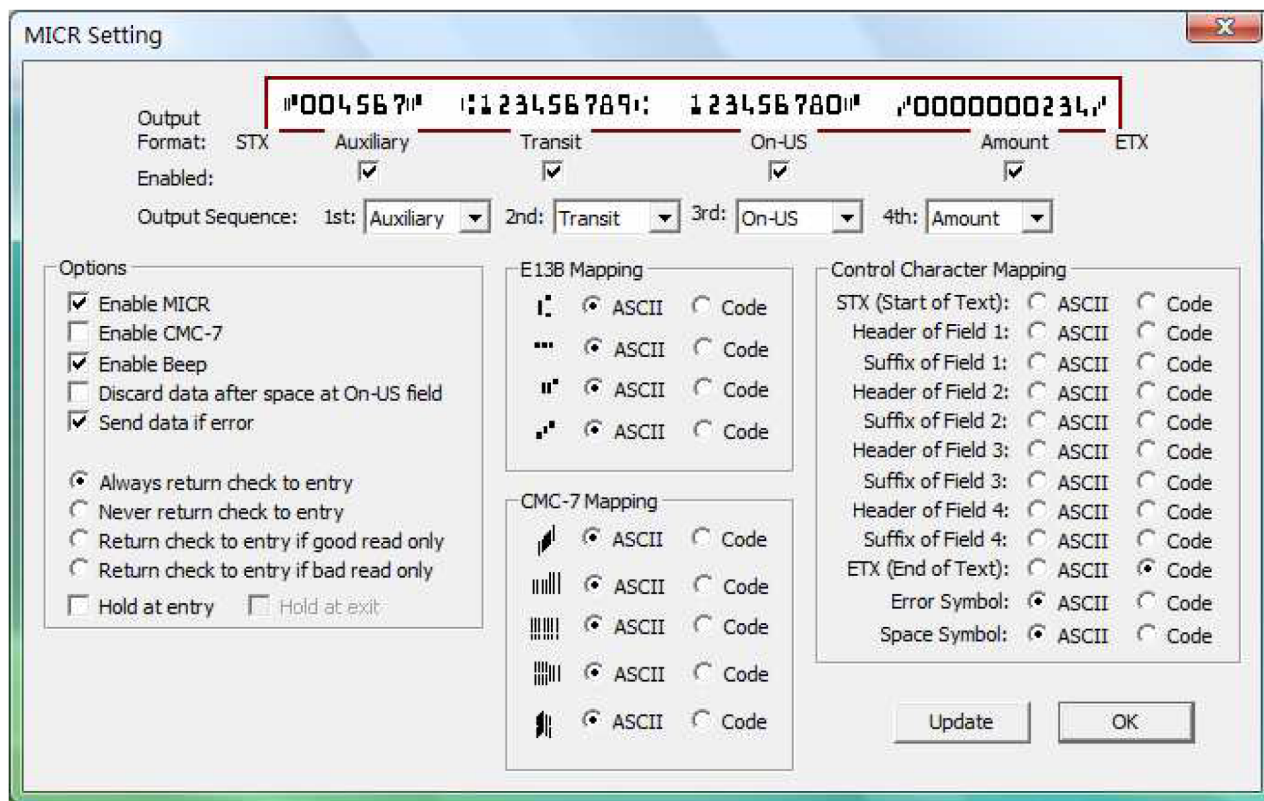


El encabezado y el sufijo pueden programarse dando clic en los botones circulares ASCII o Code. Esto abrirá una ventana de entrada similar a la de programación de teclas normales en el teclado.

Después de editar la configuración, puede pulsar el botón 'Update' ('Actualizar') para enviarla directamente al teclado y entonces se cerrará automáticamente la ventana de diálogo, o puede pulsar el botón 'OK' Para guardar la configuración en la memoria del programa (la configuración no se transferirá al teclado hasta que se pulse sobre el botón 'Update Whole Keyboard' ('Actualizar el Teclado Completo') – consulte la sección 11 para obtener más información).

6. Configuración del MICR (Lector de Caracteres de Tinta Magnética) (Opcional)

En la barra de menú haga clic en el botón 'Keyboard' ('Teclado') y después en el botón 'MICR Setting' ('Configuración del MICR'), o en la barra de herramientas haga clic en el icono . Se abrirá la siguiente ventana de diálogo,




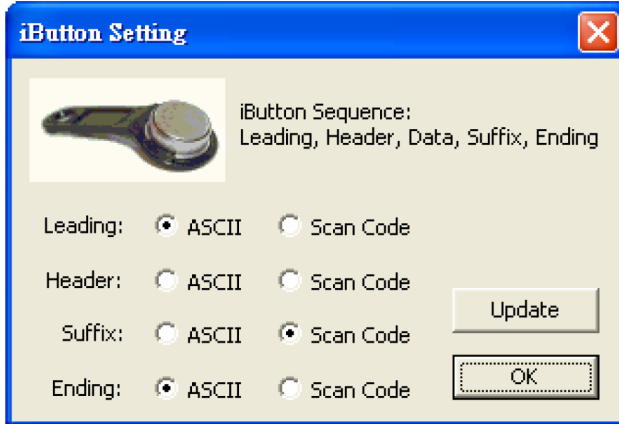
Los elementos en las secciones E13B Mapping, CMC-7 Mapping y Control Character Mapping pueden programarse dando clic en los botones circulares ASCII y Code. Esto abrirá una ventana de entrada similar a la de programación de teclas normales en el teclado. Las opciones de Control Character Mapping, Output Sequence y Enabled solo son efectivas cuando se lee un tipo de fuente E13B.

De acuerdo con la configuración de la ventana de diálogo anterior, después de que se desliza en el lector un cheque E13B, se visualizará la siguiente información en orden, STX, Encabezado de Campo 1 (1^{ra} Secuencia: Auxiliar), Datos de Campo 1, Sufijo del Campo 1, Encabezado del Campo 2 (2^{da} Secuencia: Transito), Datos del campo 2, Sufijo del Campo 2, Encabezado del Campo 3 (3^{ra} Secuencia: En Estados Unidos), Datos del Campo 3, Sufijo del Campo 3, encabezado del Campo 4 (4^{ta} Secuencia: Cantidad), Datos del Campo 4, Sufijo del Campo 4, ETX.

Después de editar la configuración, puede pulsar el botón 'Update' ('Actualizar') para enviarla directamente al teclado y entonces se cerrará automáticamente la ventana de diálogo o puede pulsar el botón 'OK' para guardar la configuración en la memoria del programa (la configuración no se transferirá al teclado hasta que pulse el botón 'Update Whole Keyboard' (Actualizar el Teclado Completo) – consulte la sección 11 para obtener más información.

7. Configuración del dispositivo iButton (Opcional)

En la barra de menú haga clic en ‘Keyboard’ (‘Teclado’) y después en ‘iButton Setting’ (‘Configuración del dispositivo iButton’), o en la barra de herramientas haga clic en el icono . Se abrirá la siguiente ventana de diálogo.



Las opciones Leading, Header, Suffix y Ending pueden programarse dando clic en los botones circulares ASCII o Scan Code (Código de Escaneado). Esto abrirá una ventana de entrada similar a la de programación de las teclas normales en el teclado.

La configuración predeterminada de estas cuatro teclas es;


Símbolo	Valores
Header (Encabezado)	<Empty>(<Vacío>)
Suffix (Sufijo)	Enter (Scan code (Código de Escaneado))
Leading (Inicial)	~~~~~(ASCII)
Ending (Final)	~~~~~(ASCII)

Si se coloca el dispositivo iButton en la parte superior del sensor, se visualizará la siguiente información en orden, el símbolo Inicial, los valores del Símbolo de Encabezado, los Datos almacenados en el dispositivo iButton y los valores del Símbolo Sufijo.

Si mueve el dispositivo iButton, se visualizarán los valores del Símbolo Final.

Después de editar la configuración, puede pulsar el botón ‘Update’ (‘Actualizar’) para enviarla directamente al teclado, y entonces se cerrará automáticamente la ventana de diálogo, o puede pulsar el botón ‘OK’ para guardar la configuración en la memoria del programa (la configuración no se transferirá al teclado hasta que pulse el botón ‘Update Whole Keyboard’ (Actualizar el Teclado Completo) – consulte la sección 11 para obtener más información).

8. Actualización del Firmware (Excepto para los dispositivos USB)

En la barra de menú, haga clic en el botón ‘Keyboard’ (‘Teclado’) y después en ‘Update Firmware’ (‘Actualizar el Firmware’), o en la barra de herramientas haga clic en el icono . Navegue hasta el archivo de firmware y haga clic en “OK”. Esto iniciará la actualización del firmware.

Por favor, durante la actualización, no pulse ninguna tecla del teclado ni haga clic en los botones del mouse para obtener un mejor desempeño.

9. Diagnóstico

i. Entrar en el Modo de Diagnóstico

Al pulsar una tecla se visualizará la posición de esa tecla. (Únicamente para diagnóstico del teclado). Si su teclado tiene la característica de bloqueo de teclas y se activa la característica de repetición, el teclado enviará continuamente la posición del bloqueo de teclas. Para detener esta función se puede pulsar en cualquier otra tecla.

ii. Salir del Modo de Diagnóstico

Al pulsar en una tecla se visualizará el código programado para esa tecla.

iii. Carga de la Configuración de Fábrica

Vuelve a cargar la configuración predeterminada de fábrica en el dispositivo. Esta función puede usarse cuando se pierde la sección QUERTY del mapa de teclas. Para los teclados USB, por favor vuelva a conecta el teclado y cierre el software después de ejecutar correctamente ésta función.

iv. Inicialización

Inicializa el teclado solamente. (Para diagnosticar el teclado solamente).

v. Ignorar el dispositivo intermedio (Para Dispositivos PS/2)

En caso de que se encuentren conectados dos de nuestros dispositivos PS/2 mediante conexión derivada, puede programar directamente el dispositivo el cual se conectó al puerto PS/2 de su PC. Pero si desea programar el 2^{do} dispositivo, primero necesita ignorar el dispositivo intermedio (es decir, aquel que se conectó al puerto PS/2 de su PC).

Nota: Una vez que se ignora el dispositivo intermedio, este se deshabilitará.

vi. Restablecer el dispositivo intermedio (Para dispositivos PS/2)

Para habilitar el dispositivo intermedio requiere restablecerlo primero.


vii. Versión del Firmware

Obtenga la versión actual del firmware.

viii. Tipo de MCU (Unidad Microcontroladora) (Deshabilitado)

Obtenga el tipo de MCU que se está usando en el dispositivo.

10. Actualización de la Asignación de Teclas

Para enviar solo los datos de asignación de teclas al teclado, haga clic en Keyboard (Teclado) > Update Key Mapping (Actualizar Asignación de Teclas) en la barra de menú o en la barra de herramientas haga clic en el icono .


Por favor, durante la actualización no pulse ninguna tecla ni haga clic en los botones del mouse para mejorar el desempeño.

11. Actualización del Teclado Completo

Para enviar la configuración del teclado completo (incluyendo la configuración del MSR, la Configuración del Teclado, los datos de asignación de teclas, la Configuración de Código de Barras, la configuración del MICR y la configuración del dispositivo iButton), haga clic en Keyboard (Teclado)>Update Whole Keyboard (Actualizar el Teclado Completo) en la barra de menú.


Por favor, durante la actualización no pulse ninguna tecla ni haga clic en los botones del mouse para mejorar el desempeño.

12. Restaurar el Teclado


Para recuperar los datos programados actualmente en un teclado (incluyendo la configuración del MSR, la Configuración del Teclado, los datos de asignación de teclas, la configuración del Código de Barras, la configuración del MICR, y la configuración del MICR), haga clic en Keyboard (Teclado)>Retrieve Keyboard (Restaurar Teclado) en la barra de menú o haga clic en el icono  de la barra de herramientas.

Por favor, durante la restauración no pulse ninguna tecla del teclado para obtener mejor desempeño.

13. Borrar Todo

Para borrar los datos de la memoria del programa Matrix Maker (incluyendo la configuración del MSR, la Configuración del Teclado, y los datos de asignación de teclas), haga clic en Keyboard (Teclado)> Clear All (Borrar todo) de la barra de menú, o haga clic en el icono  de la barra de herramientas. Esta acción solo borra la memoria del programa Matrix Maker – no borra la configuración actual del teclado.

14. Guardar

Para guardar en un archivo toda la configuración actual de la memoria del programa Matrix Maker, haga clic en File (Archivo) > Save (Guardar) de la barra de menú o haga clic en el icono  de la barra de herramientas.

15. Abrir

Para abrir un archivo de configuración de Matrix Maker guardado, haga clic en File (Archivo) > Open (Abrir) del menú, o haga clic en el icono  de la barra de herramientas. Puede ocurrir un

error si elige un archivo de configuración de una versión más reciente en el software Matrix Maker con una versión más antigua.

16. Mapa de Teclas Predeterminado

Puede configurar la asignación de teclas para cada modelo en el programa Matrix Maker dando clic en File (Archivo) > Set Default (Configuración Predeterminada) en la barra de menú. Una vez que se configura como predeterminada la asignación de teclas, ésta se cargará automáticamente la siguiente vez que se seleccione este modelo.

IV. Actualización por Lotes

Se puede actualizar el mapa de teclas o el firmware automáticamente al crear un archivo por lotes. Después de la actualización el programa se cerrará automáticamente.

1. Actualización del Mapa de Teclas

El formato del archivo por lotes para actualizar el mapa de teclas para dispositivos PS2 o USB es, "*Ubicación del Archivo Ejecutable*" -1"*Ubicación del Archivo de Mapa de Teclas*" -t"*Categoría*

Por ejemplo,

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

El formato del archivo por lotes para la actualización del mapa de teclas para un dispositivo RS232 es

"Ubicación del Archivo Ejecutable" -1"*Ubicación del Archivo de Mapa de Teclas*" -
t"*Categoría*"-s"*Puerto,Baudios*"

Por ejemplo,

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

2. Actualización del Firmware (Excepto para los dispositivos USB)

El formato del archivo para actualización del firmware para los dispositivos PS2,

"Ubicación del Archivo Ejecutable" -2"*Ubicación del Archivo de Firmware*" -t"*Categoría*"
es

Por ejemplo,

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

El formato del archivo para actualización del firmware para dispositivos RS232,

*"Ubicación_del_Archivo_Ejecutable" -2"Ubicación_del_Archivo_de_Firmware" -
t"Categoría"-s"Puerto,Baudios"*

Por ejemplo

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

Nota:

- a. Hay un espacio antes de -1, -2, -t, y -s, pero no hay espacios después de -1, -2, -t y -s.
- b. Se requieren las comillas

Fabricante: EC LINE

Muchas gracias por usar productos EC Line

SOPORTE TECNICO

EC ELECTRONICS HK DE MÉXICO S.A. DE C.V.

Correo: suporte@eclinepos.com y suporte1@eclinepos.com

Tel. 01 (55) 5078-1886

www.eclinepos.com