

Оглавление

Общие сведения.....	2
Элементы интерфейса.....	3
Редактор меню.....	5
Стандартные конфигурации.....	6
Некоторые полезные сведения.....	7
Команды.....	8

Общие сведения

SKMenu это максимально настраиваемое расширение интерфейса пользователя для Windows Mobile основанное на системе меню.

Программа ориентирована на настройку пользователем ее возможностей «под себя».

SKMenu предоставляет средства для создания многоуровневой (не каскадной) системы меню и для вызова этой системы, отдельных меню и исполнения отдельных команд различными способами. Кроме того предоставляются средства настройки внешнего вида меню.

SKMenu может так же использоваться для отображения системной информации и управления запущенными программами.

Меню представляет собой список при выборе элемента (item) которого происходит определенное действие, как то:

- вызов меню
- выполнение программы или вызов программы для ассоциированного с ней файла данных
- выполнение специальной команды (команда в свою очередь может вызвать появление другого меню).

Элементы интерфейса

SKMenu предоставляет следующие элементы пользовательского интерфейса / способы выполнения действий:

1) область активации



SKMenu позволяет создать на экране КПК определенную область называемую «область активации» (activation area).

Настройки этой области доступны через закладку «Activation Area» утилиты конфигурации.

Область активации может размещаться в любом месте экрана и иметь любой размер (задается координатами) с одним исключением - если координаты верхнего левого угла области находятся в пределах системного top bar размер области активации ограничен размерами этого top bar.

Область активации реагирует на следующие действия пользователя: тап и длинный тап. Для каждого действия может быть задан способ реагирования (меню, программа, команда).

Область активации может быть закрашена произвольным цветом или заполнена графическим изображением.

2) Индикаторы

SKMenu позволяет создать на экране КПК две специальные области «Индикатор» и «Индикатор 2» (Indicator).

Настройки этих областей доступны через закладки «Indicator» и «Indicator 2» утилиты конфигурации.

Помимо реакции на действия пользователя аналогичные области активации, индикаторы могут отображать состояние системных ресурсов (заряд батареи, файловая и программная память).

Индикатор может располагаться на экране по правилам аналогичным области активации. Индикатор может иметь графическое или цифровое представление. Графический индикатор может быть вертикальным или горизонтальным и содержать до 4 областей показывающих состояние разных системных параметров. Цифровой индикатор может воспроизводить любой текст и цифровые значения параметров. То что показывает индикатор определяется параметром «Indicator Template» утилиты конфигурации. Параметр может содержать следующие макросы:

#IB - заряд батареи в процентах

#IF - процент свободной оперативной памяти

#MF - количество свободной оперативной памяти в мегабайтах

#IP - процент свободной файловой памяти

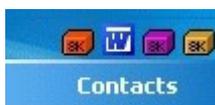
#MP - количество свободной файловой памяти в мегабайтах

#IS[имя] - процент свободного пространства на карте «имя»

#MS[имя] - количество свободного пространства на карте «имя» в мегабайтах.

Для цифрового индикатора макросы заменяются на числовые значения. Для графического - указывают последовательность размещения индикаторов.

3) Значки в трее



SKMenu позволяет поместить в трей до 8 значков. Данная возможность настраивается через закладку «Traybar Icons» утилиты конфигурации. Для каждого значка возможно выбрать действие происходящее по тапу. Вид значка может быть стандартным или определяться пользователем (значки могут быть выбраны из exe или dll файлов находящихся на КПК).

4) Панель задач (Task switch panel)

SKMenu позволяет создать на экране КПК область содержащую значки



запущенных программ. Настройки этой области доступны через закладку «Task switch panel» утилиты конфигурации. По тапу на значке активизируется выбранная программа, по длинному тапу — закрывается.

- 5) Аппаратные кнопки (Hardware buttons). Через вкладку «Hardware buttons» можно назначить действия выполняемые по нажатию аппаратных кнопок. При назначении меню на аппаратную кнопку, в случае не обнаружения SKMenu в оперативной памяти, запускается отдельная копия программы для показа данного меню, что может занять несколько секунд. В случае нахождения уже работающей копии SKMenu — команда передается ей.
- 6) Кнопка закрытия (Close Button).



SKMenu может заменить стандартную кнопку закрытия приложений. В этом случае по ее нажатию текущее приложение будет закрываться, а не переводится в фоновый режим. Кроме того появляется возможность выполнять действие (например показ списка задач или переход к следующей задаче) по длинному тапу и сохранить кнопку на экране при переходе к экрану Today. Настройки доступны через закладку «Close Button».

Вид кнопки может быть настроен пользователем с помощью графического файла. Файл может быть форматов bmp, png, jpg, gif и должен иметь расширение btn. Количество цветов 256, размер для QVGA 96x24 пикселей все изображение и 24x24 размер кнопки, размер для VGA 192x48 пикселей все изображение и 48x48 размер кнопки, цвет фона 1,254,1 (RGB). Последовательность кнопок в картинке — кнопка закрытия, нажатая кнопка закрытия, кнопка ОК, нажатая кнопка ОК.



- 7) Области на стандартном topbar.



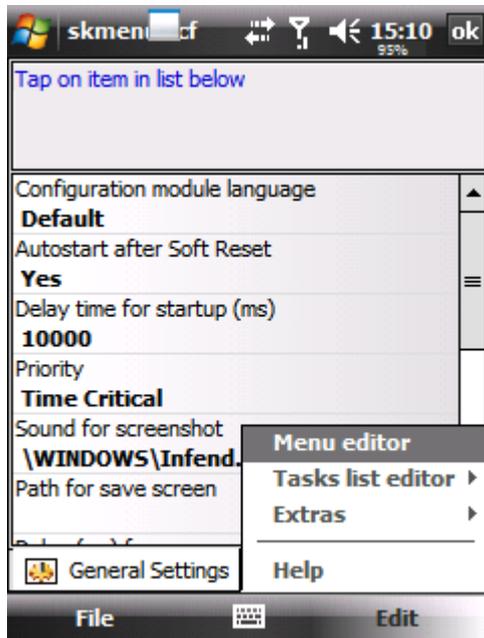
Этот режим включается на вкладке «Standard Taskbar». Режим считается включенным если на вкладке задана хоть одна команда или включена область кнопки закрытия (4). Поддерживаются следующие активные области: (1) кнопка пуск, реагирующая на тап и длинный тап, (2) радио кнопка — реагирует на

длинный тап, (3) кнопка изменения громкости — реагирует на длинный тап, (4) кнопка закрытия — реагирует на тап и длинный тап. В этом режиме следует отключить область активации и кнопку закрытия SKMenu. Также возможны конфликты с некоторыми схожими по функционалу программами.

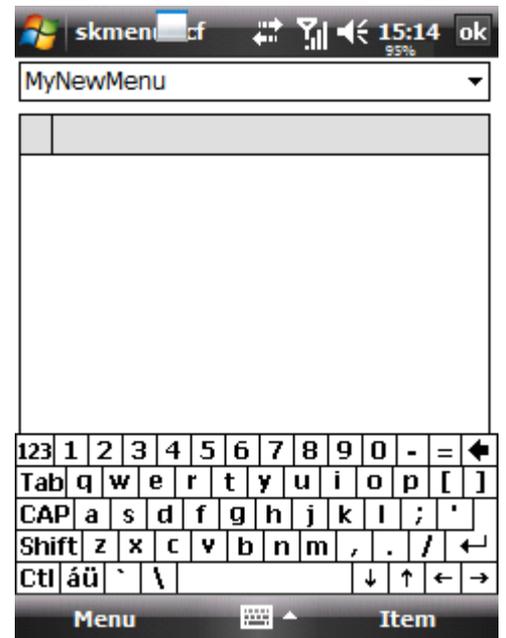
- 8) Ярлыки.
Через меню утилиты конфигурации File->Save shortcut возможно создание ярлыков для вызова SKMenu через сторонние утилиты.

Редактор меню

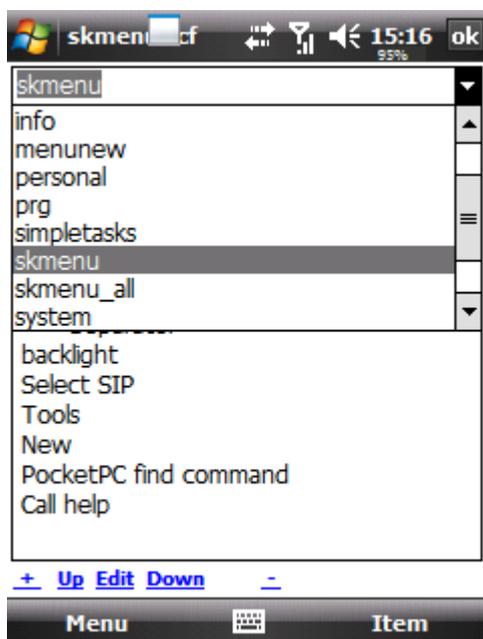
Пользователь может создавать свои меню и редактировать уже существующие используя редактор меню.



Редактор меню вызывается из утилиты конфигурации командой Edit->Menu Editor.



Для создания нового меню задайте его имя.



Для редактирования существующего — выберите из списка.

Стандартные конфигурации

При установке программы создается несколько возможных примеров ее конфигурации. Выбрать вариант конфигурации можно через меню File->Open утилиты конфигурации. Выбранный вариант конфигурации можно установить «вариантом по умолчанию» посредством команды File->Set as default.

Перечень стандартных конфигураций:

Стандартная — skmenu.scf

Для вызова меню используется область активации на месте кнопки Пуск (длинный тап — настройки и выход), активирована кнопка Close.

Стандартный Taskbar - stdtaskbar.scf

Кнопка Пуск — открыть меню, Кнопка Пуск длинный тап — настройки и выход.
Кнопка Close — закрыть текущую программу, Кнопка Close длинный тап — следующая программа.
Длинный тап на символе громкости — список запущенных программ.
Длинный тап на символе радио - фавориты.

Значки в трее — skmenu_tray.scf

Меню вызываются через значки в трее.

Только индикатор- skmenu_battery.scf

Для вызова меню используется индикатор (длинный тап — настройки и выход).

Все возможности — skmenu_all.scf

Максимум возможностей.

Менеджер задач - SimpleTasks.scf

Вызов списка задач по полосе на левой границе экрана.

Некоторые полезные сведения

- При указании координат расположения элементов интерфейса можно указывать от какого угла экрана будут рассчитаны эти координаты.
- При первом показе меню возможны задержки связанные с необходимостью считать значки программы упоминающихся в меню. Данной задержки можно избежать указать в настройках «General settings->Collect all used icon->yes». При этом возможно некоторое увеличение времени запуска программы.
- Настройки команды создания снимков экрана указанные в самой команде перекрывают настройки указанные на вкладке «General settings».
- Настройки меню хранятся в файлах типа SMM, а настройки и конфигурация программы в файлах SCF.
- Если Вам мало одной области активации и двух индикаторов — можно запустить еще одну копию SKMenu с другими настройками указав в командной строке #config(имя файла конфигурации) .
- SKMenu необязательно должна быть постоянно запущена. Для показа меню достаточно запустить программу с параметрами #menu(имя файла меню) #display.
- Для выполнения команды можно запустить SKMenu указав эту команду в командной строке.

Команды

Список команд SKMenu

Команда	Действие
#POWEROFF	Выключение питания
#SCREENOFF	Выключение экрана
#TOP	Показывает список запущавшихся ранее программ отсортированный по частоте использования
#ROTATE	Поворот экрана циклический
#RS0	Поворот экрана в портретный режим
#RS90	Поворот экрана на 90 градусов
#RS180	Поворот экрана на 180 градусов
#RS270	Поворот экрана на 270 градусов
#VIEWCLOG	Показать список звонков
#CLEARCLOG	Очистить список звонков (на WM5+ работает только если установлена SKtools)
#TASKS	Список задач для переключения
#CLOSETASKS	Список задач для закрытия
#CLOSEA	Закрыть все задачи
#CLOSEB	Закрыть все задачи кроме текущей
#CLOSEC	Закрыть текущую задачу
#TOTODAY	Переключиться на Today
#CUT	Вырезать
#COPY	Копировать
#PASTE	Вставить
#TODAY	Обновить Today
#SIPON	Открыть программную клавиатуру
#SIPOFF	Закрыть программную клавиатуру
#SIPTOGGLE	Переключить статус клавиатуры
#SETSIP	Выбрать текущую клавиатуру
#SIP	Показать список клавиатур
#FS	Полный экран
#SSCREEN	Снимок экрана
#NEXTTASK	Следующая задача
#BACK	Родительское меню
#CONTROLPANEL	Показать список апплетов панели управления
#STARTMENU	Показать системное меню пуск
#HELP	Показать справку
#FIND	Показать окно поиска

#SOFTRESET	Перезагрузка
#QSOFTRESET	Перезагрузка с вопросом
#HARDRESET	Хардресет (может не поддерживаться)