

общее - любая строка, начинающаяся с символа #, является комментарием

load.cfg

перечисление всех раскладок (layout'ов) в порядке загрузки (имена файлов раскладок без расширения); в таком же порядке они будут переключаться

<layout>.cfg описание раскладки <layout>. состоит из нескольких [секций].

<layout> - имя доп. раскладки (type 1); должна быть обязательно уже загружена к этому времени, т.е. в load.cfg идти раньше текущей (см. в eng/ru.cfg действие syms)

[Common]

type - тип раскладки: основная (0) или дополнительная (1)

основные попадают в список раскладок, дополнительные вызываются из основных, (например syms.cfg - доп. раскладка)

alpha - размерность в байтах символа (1 - ascii или 2 - unicode)

например, для англ. клавиш и цифр - 1, для русской - 2. (в последней версии alpha игнорируется, т.е. можно смешать знаки ascii и Unicode в одной раскладке)

mode - количество режимов раскладки

(например, для алфавитных 2 - строчные и прописные)

bwid - дефолтная ширина клавиш в пикселах

bhei - дефолтная высота клавиш в пикселах

pixs - размерность координат расположения клавиш в секции [Pixs]

0 - задаются в виде строка/столбец, 1 - в пикселах

keys - количество клавиш

draw-pressed - отрисовывать (1) или нет (0) нажатие клавиш при наличии сменной картинки

repeat-on - автоповтор при зажатой клавише вкл (1) или выкл (0)

tm-period - время включения автоповтора для обычных клавиш или перебора для наборов

tm-rate - частота автоповтора

tm-enum-rate - частота перебора

tm-enum-reset - таймаут сброса набора

все tm-* в миллисекундах, *маленькими лучше не ставить*

набор - клавиша с несколькими вариантами, которые перебираются при нажатии на неё или

удержании её в зажатом положении (аналог набора текста на мобильных с клавиш),

сброс набора - возвращение в первоначальное состояние, т.е. к первому варианту и переход к вводу следующего символа

[Board]

описание доски (фона для клавиш)

color - цвет заливки доски (RGB)

fill - способ заливки (раскраски):

pixmap - использовать рисунок, **color** - залить цветом, **none** - не заливать

pixmap - имя файла с картинкой или default (использовать картинку bg.gif)

wid - ширина доски

hei - высота доски

если указан рисунок, то он не центрируется и не масштабируется, поэтому делать его размеры надо $wid * hei$

[Layout]

описание действий, назначенных на клавиши

перечислять можно как угодно (в одной строке или нескольких, с табами/пробелами и тп), но здесь задаётся жесткая привязка номер клавиши- действие клавиши. нумеруются слева направо сверху вниз

label - просто метка (картинка на доске), нажатие на клавишу не приводит к каким-либо последствиям

alpha - символ

shift - не используется (в смысле не реализован)

switch - переключить циклически раскладки (для type 0), или вернуться в основную раскладку (для type 1)

tab - табуляция

caps - переключить циклически режимы раскладки (если mode > 1)

bks - бэкспейс

ent - энтер

space - пробел

[Geometry]

описание расположения клавиш

все координаты - в пикселах, (0 0) - верхний левый угол доски, каждая клавиша описывается как (x y [wid hei])
если wid/hei не указаны, то берутся значения по умолчанию (bwid/bhei соответственно).

Пример синтаксиса:

(24 48) – верхний левый угол клавиши имеет координаты x=28 y=48, ширина и высота берется из секции [Common] bwid и bhei соответственно...

(24 48 35 40) верхний левый угол клавиши имеет координаты x=28 y=48, ширина – 35 пикселей и высота – 40....

[Strings]

описание символов для alpha-клавиш

только те клавиши, для которых в секции [Layout] прописано alpha

если mode > 1, то описание вида (<syms0> <syms1> ...), где

syms0 - для первого режима (строчный например), syms1 - для второго (прописной например)....

иначе - просто символы без скобок.

Примеры:

0 1 2 3 - для первой alpha-клавиши задает генерировать символ '0', для второй '1' и так далее....

(abc ABC) (DEF def) - для первой alpha-клавиши задает набор(т/е перебор таких символов): 'abc' для первого режима и набор 'ABC' для второго режима, для второй соответственно 'DEF' и 'def'

[Pics]

описание картинок для клавиш

pic ::= ([x y] [<имя рисунка>]),

если имя рисунка не указано, то по умолчанию берется файл <имя раскладки>.gif,

если координаты не указаны, то берутся значения из секции [Geometry] как пиксели x и y - либо координаты в пикселах (pixs 1),

либо номер столбца/строки (в этом случае координаты переводятся в пиксели автоматически как x = столбец * ширина, y = строка

* высота, (удобно если в файле собраны клавиши, одинаковые по размеру)

как вариант можно задать (0 0 <картинка>) и для каждой клавиши сделать отдельный файл, но это не очень экономно в плане расхода памяти (и на флехе и в ОП) поэтому и был сделан такой вариант

для конкретной клавиши, её описание вида ((pic) (pic)), где первое описание для ненажатой клавиши, второе - для нажатой (в случае если параметр draw-pressed 1)

если mode > 1 и для разных режимов разные картинки, то описание клавиши ::= ((pic) (pic) | (pic) (pic)), где символ | разделяет описание для режимов.