

# BJ-245 BJ ToyBox Software

## Bedienungsanleitung



 **BJ Live!**  
smart solutions that suit you



### Index

Einführung.....	3
Softwareinstallation.....	4
Systemanforderungen .....	4
Hilfe .....	4
Konfiguration von Vorlagen.....	5
Personalisierung der Schaltfelder.....	6
Erscheinungsbild ändern .....	7
Töne wiedergeben.....	9
Aktion personalisieren .....	9
Externe Ausführung.....	11
Zugangsmethode wählen.....	12
Schaltoptionen.....	12
Eine Vorlage importieren/exportieren .....	14
Sprachkonfiguration.....	15
Verlassen der Anwendung.....	16
Programmaktualisierungen .....	17

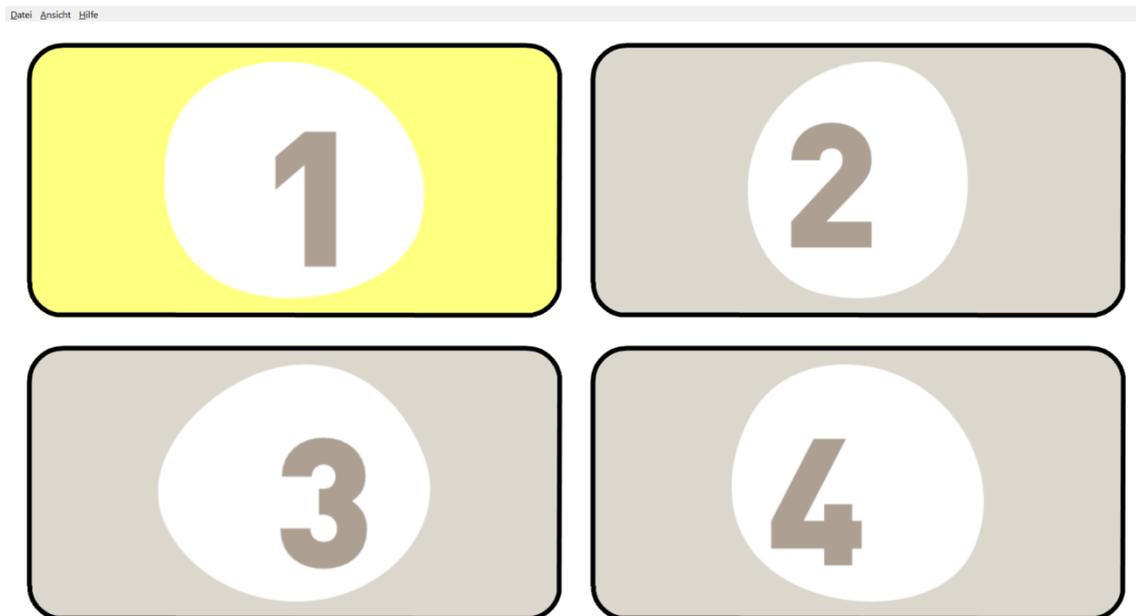
## 1\_ Einführung

Mit der **BJ ToyBox** können bis zu 4 geeignete Spielzeuge oder Geräte vom Computer aus auf einfache Weise gesteuert werden.

Sie verfügt über 4 Schaltausgänge, die anhand der mitgelieferten Software oder von anderen Anwendungen wie MS PowerPoint ®, The Grid 2 oder vielen anderen gesteuert werden können.

Mit BJ ToyBox können beeindruckende Ursache-Wirkung-Aktivitäten geschaffen werden, während das Scansystem durchgeführt wird.

Die **BJ ToyBox Software** ermöglicht das Anlegen von personalisierten Vorlagen zur Steuerung von geeigneten Spielzeugen und Geräten durch Konfiguration von Raster, Erscheinungsbild, Ton und Aktion jedes Schaltfelds sowie Wahl der Zugangsmethode.



Die einzelnen Abschnitte dieses Benutzerhandbuchs enthalten folgende Themen:

- Konfiguration einer Vorlage:
  - Anzahl der Schaltfelder
  - Verteilung
  - Farben der Schaltfelder
- Personalisierung von Erscheinungsbild, Ton und Aktion der einzelnen Schaltfelder
- Wahl der Zugangsmethode
- Importieren/Exportieren der Konfiguration
- Ändern der Sprache der Benutzeroberfläche
- Installation einer neuen Version

## 1.1\_ Softwareinstallation

Laden Sie die BJ ToyBox Software hier herunter:

<http://www.bj-adaptaciones.com/en/products/bj-toybox>

Speichern Sie die Datei in Ihrem Computer und starten Sie die Installation durch Doppelklicken auf das Icon.

Die Installationshilfe führt Sie durch die Installation.

Nachdem das Gerät installiert wurde, schließen Sie die BJ ToyBox an einen USB-Port Ihres Computers an.



Doppelklicken Sie auf das Icon der Software in Ihrem Computer und beginnen Sie mit der Benutzung.

Jetzt können Sie beginnen, Ihre Vorlagen zu personalisieren, um geeignete Spielzeuge und Geräte zu steuern.

## 1.2\_Systemanforderungen

BJ ToyBox ist mit dem Betriebssystem Microsoft Windows® (XP, Vista 7 y 8) kompatibel.

Diese Software ist nicht mit Windows® RT kompatibel.

## 1.3\_Hilfe

Das Hilfemenü befindet sich in der linken oberen Ecke des Hauptfensters. Es enthält diesen Benutzerführer und Informationen über die Softwareversion.

## 2\_Konfiguration von Vorlagen

Die voreingestellte Vorlage hat vier Ausgänge, das heißt, sie verfügt über vier Schaltflächen, die auf zwei Reihen verteilt sind (siehe Abbildung in der Einführung). Die voreingestellte Zugangsart ist direkt, so wird zum Beispiel der Ausgang aktiviert, während auf die Schaltfläche geklickt wird, und sie wird deaktiviert, wenn nicht mehr darauf geklickt wird.

Gehen Sie zu "**Datei > Bearbeiten**" in der linken oberen Ecke des Hauptfensters der Anwendung. Im Menü "**Vorlage**" können Sie die folgenden Tätigkeiten durchführen:

- Ändern der Anzahl der Schaltflächen (Ausgänge, die aktiviert werden sollen) durch Auswahl von 1, 2, 3 oder 4 Schaltflächen.
- Ändern der Verteilung durch Auswahl der Anzeige in 1 oder 2 Reihen.
- Ändern der Hervorhebungsfarbe (die Farbe, die die Schaltfläche annimmt, wenn sich die Maus über ihr befindet) durch Wahl einer der Farben der Farbpalette.
- Ändern der Aktionsfarbe (die Farbe der Schaltfläche, wenn diese gedrückt wird) durch Wahl einer der Farben der Farbpalette.



### 3\_Personalisierung der Schaltfelder

Sie können jede Schaltfläche je nach Präferenzen und Bedarf personalisieren.

Hierfür gehen Sie zu "**Datei > Bearbeiten**" in der linken oberen Ecke des Hauptfensters der Anwendung. Im Menü "**Schaltfläche**" können sie die folgenden Tätigkeiten durchführen:

- Ändern des Erscheinungsbilds der Schaltfläche
- Wiedergabe eines Tons, wenn auf die Schaltfläche geklickt wird
- Personalisierung der durch die einzelnen Schaltflächen durchgeführten Aktionen

#### Schaltfläche

Erscheinungsbild

Bild:   

Name:  

Hintergrundfarbe:

Ton

Aktionston:   

Aktion:

Ausgang:  

Art:

[Externe Ausführung](#)

### 3.1\_Erscheinungsbild ändern

Wählen Sie die Schaltfläche, deren Erscheinungsbild geändert werden soll, indem sie darauf klicken.

Im Abschnitt "Erscheinungsbild" innerhalb des Menüs "**Schaltfläche**" wählen Sie das Bild oder Foto anhand von "  ". Das Bild muss sich auf Ihrem Computer oder einem an diesen angeschlossenen Massenspeichergerät befinden.

Sie können das gewählte Bild mit "  " entfernen.

Benennen Sie die Schaltfläche mit der Option "Name". Sie können die Schriftart, den Stil und die Größe anhand des Icons "  " wählen.

Die Hintergrundfarbe der Schaltfläche lässt sich mit der Farbpalette ändern.

Klicken Sie auf "OK", um die Änderungen zu speichern, oder auf "Abbrechen", wenn Sie sie nicht speichern möchten.



**Vorlage**

Schaltflächen: 4

Erscheinungsbild:



Hervorhebungsfarb:



Aktionsfarbe:



**Schaltfläche**

Erscheinungsbild



Bild:



Name:

Beep Beep



Hintergrundfarbe:



Ton

Aktionston:



Aktion:

Ausgang:

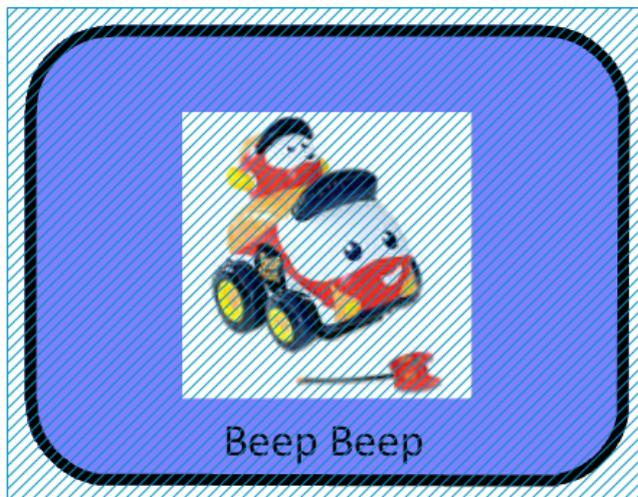
1



Art:

Bistabil

[Externe Ausführung](#)



### 3.2\_Töne wiedergeben

Wenn das Gerät aktiviert wird, kann ein Ton wiedergegeben werden.

Wählen Sie die Schaltfläche, bei der ein Ton wiedergegeben soll, wenn darauf geklickt wird.

Wählen Sie im Abschnitt "Ton" innerhalb des Menüs "**Schaltfläche**" einen Ton anhand von "  ". Der Ton muss sich in einer "wav"-Datei befinden. Die Audiodateien müssen sich auf Ihrem Computer oder einem an diesen angeschlossenen Massenspeichergerät befinden.

Geben Sie den Ton mit "  " wieder, um zu prüfen, dass es sich um den richtigen Ton handelt.

Möchten Sie den Ton entfernen, benutzen Sie "  "



Klicken Sie auf "OK", um die Änderungen zu speichern, oder auf "Abbrechen", wenn Sie sie nicht speichern möchten.

### 3.3\_Aktion personalisieren

Wählen Sie die Schaltfläche, die personalisiert werden soll, indem Sie darauf klicken.

Wählen Sie im Abschnitt "Aktion" des Menüs "**Schaltfläche**" den dieser entsprechenden Ausgang.

Die Auswahl kann von 1 bis 4 erfolgen. Ebenso kann auch gar keine Schaltfläche gewählt sein. Als Voreinstellung entspricht die Schaltfläche 1 dem Ausgang 1 und so weiter.

Klicken Sie auf "  " für weitere Informationen darüber, wo sich die Schaltausgänge des Geräts befinden:



Mit "Art" wählen Sie die Betriebsart der Schaltfläche (Bistabil, Direkt oder Timer)

Aktion:

Ausgang: 1

Art:

Dauer:

[Externe Ausführung](#)

Ist die Art der Aktivierung "Timer", können Sie die Dauer der Aktivierung zwischen 0,7 und 10 Sekunden wählen.

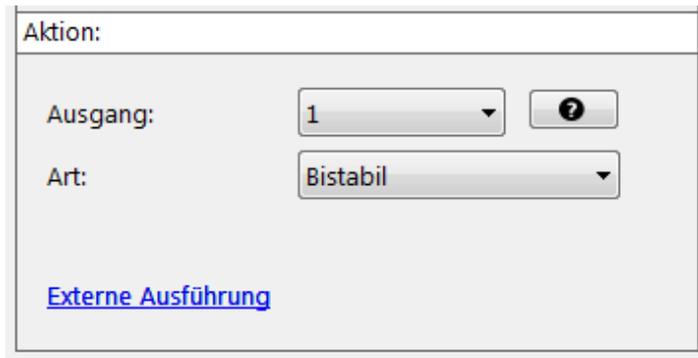
Klicken Sie auf "OK", um die Änderungen zu speichern, oder auf "Abbrechen", wenn Sie sie nicht speichern möchten.



### 3.4\_Externe Ausführung

Haben Sie die Betriebsart "Bistabil" oder "Timer" gewählt, können Sie die Aktion von einer anderen Anwendung aus (z.B. MS PowerPoint®, The Grid 2 oder eine andere Software, die die Ausführung einer externen Anwendung erlaubt) ausführen.

Um die Aktion von einer anderen Anwendung aus auszuführen, öffnen Sie die Option "Externe Ausführung".



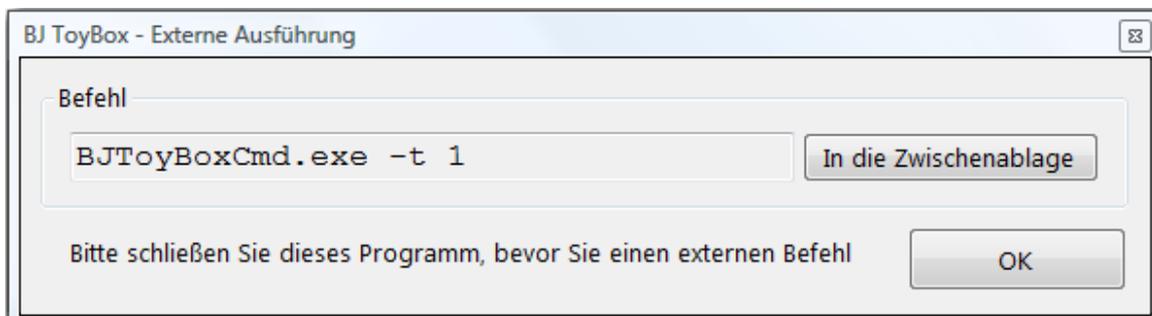
Aktion:

Ausgang: 1 [?]

Art: Bistabil

[Externe Ausführung](#)

Kopieren Sie die Befehlszeile in die Zwischenablage und klicken Sie auf "OK". Jetzt können Sie die Befehlszeile in die andere Anwendung einfügen.



BJ ToyBox - Externe Ausführung

Befehl

BJToyBoxCmd.exe -t 1 [In die Zwischenablage]

Bitte schließen Sie dieses Programm, bevor Sie einen externen Befehl [OK]

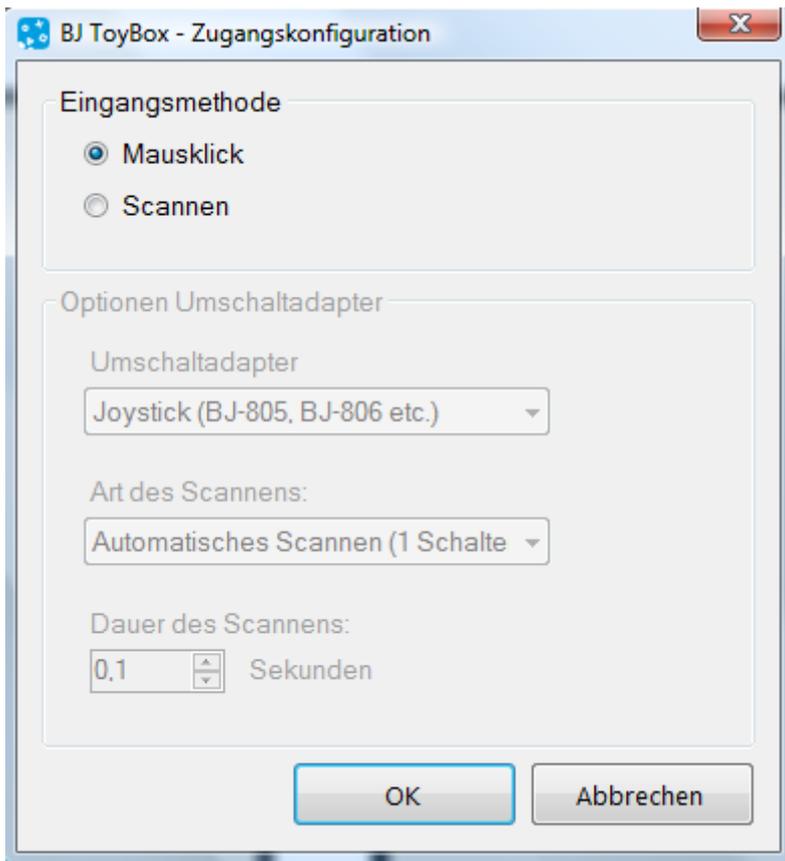
Klicken Sie auf "OK", um die Änderungen zu speichern, oder auf "Abbrechen", wenn Sie sie nicht speichern möchten.

## 4\_Zugangsmethode wählen

Es kann je nach Bedarf zwischen zwei Zugangsmethoden gewählt werden.

Die verfügbaren Zugangsmethoden sind: Mausclick und Scannen.

Zur Wahl der Zugangsmethode gehen Sie zu "**Datei > Zugangskonfiguration**"



Wählen Sie "Mausclick", um die Aktion durch Klicken auf die Maustaste durchzuführen.

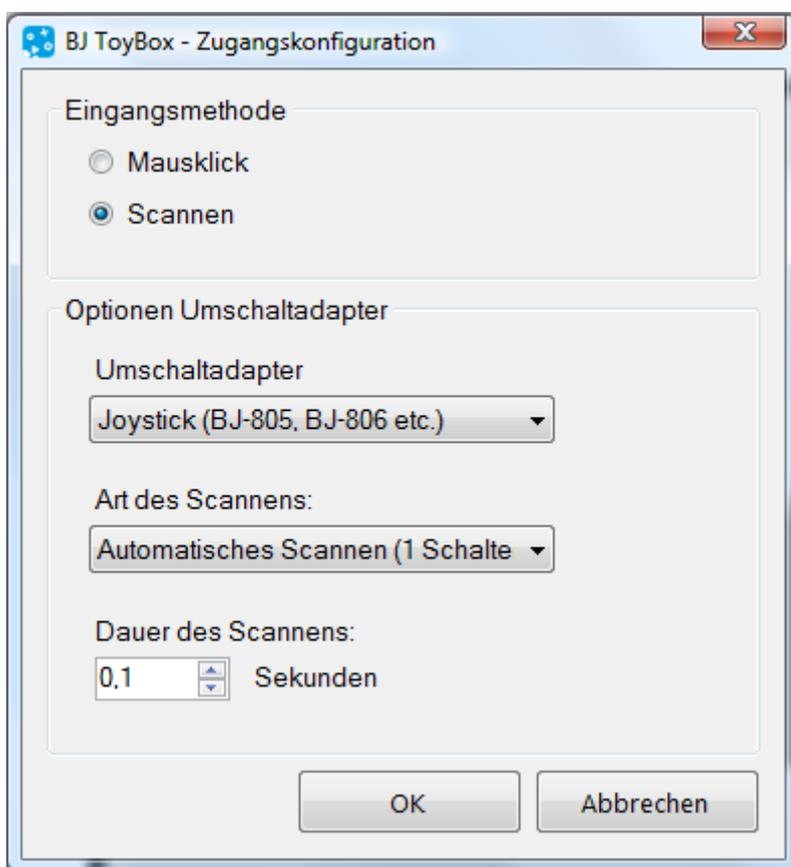
Wählen Sie "Scannen", um die Aktion durch Scannen von ein oder zwei Schaltern durchzuführen.

## 4.1\_Schaltoptionen

Wurde das Scannen als Zugangsmethode gewählt, stehen die folgenden Umschaltoptionen zur Verfügung:

- Wahl des Umschaltadapters (Joystick oder Tastatur)
- Wahl der Art des Scannens ("Automatisches Scannen" bei Verwendung von 1 Schalter oder "Drücken für Weiter" bei Verwendung von 2 Schaltern)
- Wurde "Automatisches Scannen" gewählt, kann die Scandauer zwischen 0.1 und 10.0 Sekunden eingestellt werden.

Klicken Sie auf "OK", um die Änderungen zu speichern, oder auf "Abbrechen", wenn Sie sie nicht speichern möchten.



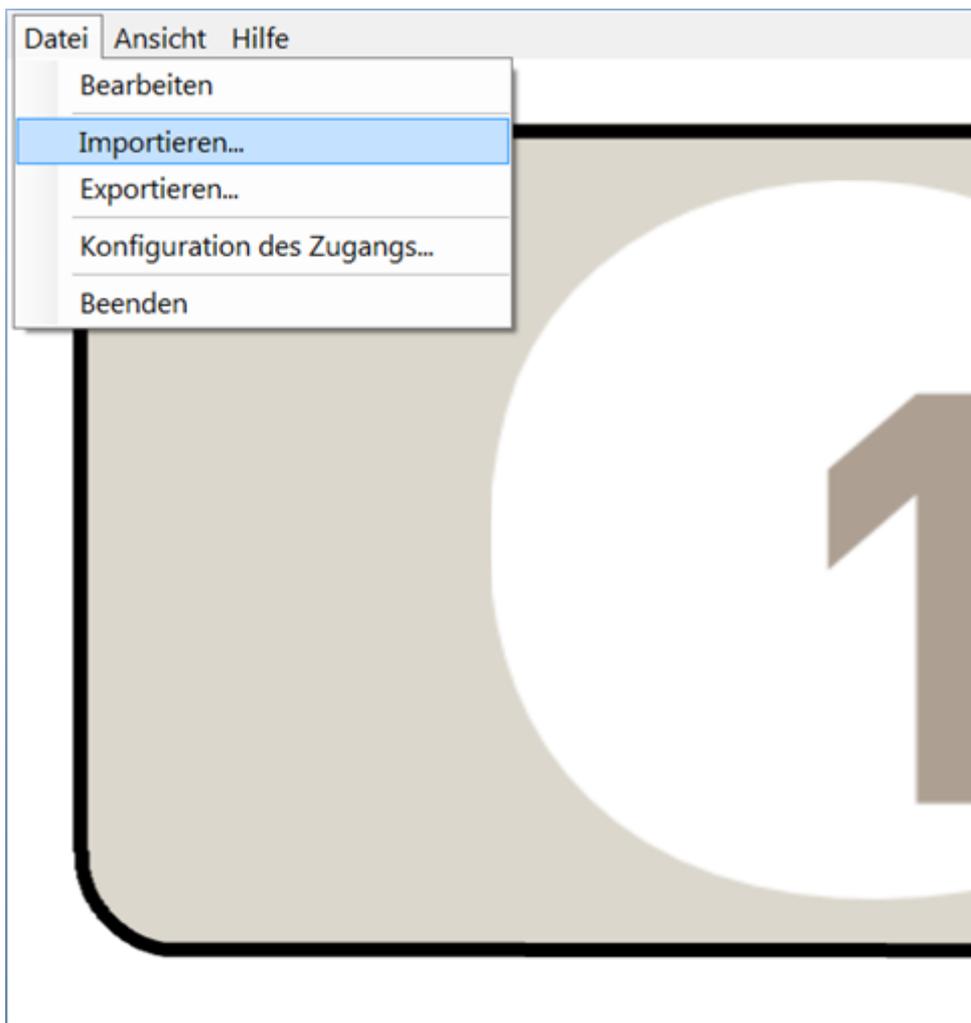
## 5\_Eine Vorlage importieren/exportieren

Eine Vorlage kann importiert und exportiert werden. Die Vorlage enthält alle Informationen im Zusammenhang mit den verschiedenen Schaltflächen des Rasters.

Um die Vorlage zu exportieren, gehen Sie zu "**Datei> Exportieren...**", geben Sie der Datei einen Namen und wählen Sie den Ort, wo sie auf dem Computer oder einem Massenspeichergerät gespeichert werden soll.

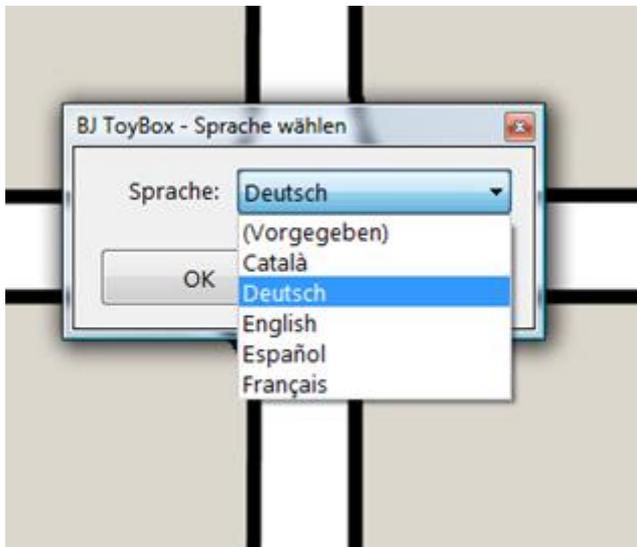
Die Dateien der BJ ToyBox haben das Format "Name.btb" .

Um die Vorlage zu importieren, gehen Sie zu "**Datei> Importieren...**". Wählen Sie die Konfigurationsdatei, die vom Computer oder einem Massenspeichergerät importiert werden soll.



## 6\_Sprachkonfiguration

Um die Sprache der Benutzeroberfläche der Anwendung zu ändern, gehen Sie zu "**Ansicht > Sprache**"



Wählen Sie Ihre bevorzugte Sprache und klicken Sie auf "OK", um die Änderungen zu speichern, oder auf "Abbrechen", wenn Sie sie nicht speichern möchten.

Die Änderung der Sprache wird wirksam, wenn die Anwendung das nächste Mal geöffnet wird.

## 7\_Verlassen der Anwendung

Um die Anwendung zu verlassen, gehen Sie zu "**Datei> Beenden**".



## 8\_Programmaktualisierungen

Steht eine neue Version der Anwendung zur Verfügung, erscheint die folgende Mitteilung in der oberen rechten Ecke des Hauptfensters der Anwendung: "🔧 Neue Version verfügbar"

Der Installationsprozess beginnt automatisch, wenn auf die Meldung geklickt wird.

Der Konfigurationsassistent führt Sie durch die Installation.







