



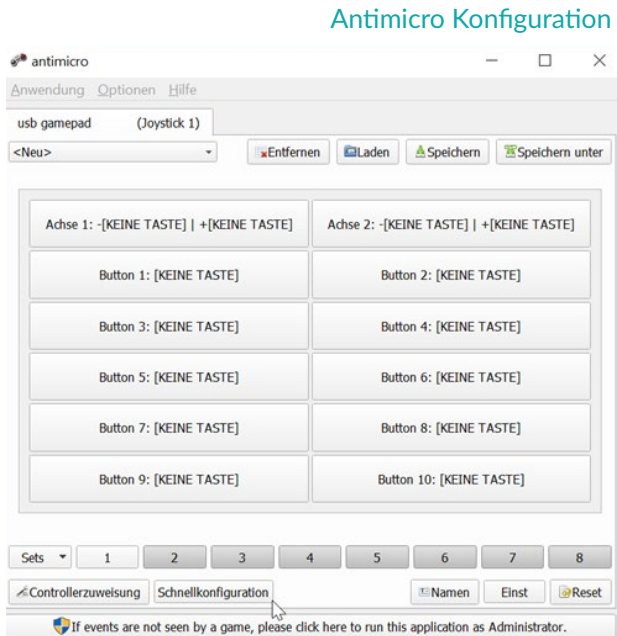
Modul 2: Bedienungsanleitung Gamepad-Mapper „antimicro“

Da nicht jede Anwendung mit Gamepads umgehen kann - dazu gehört auch Scratch - müssen am Rechner hierfür Tasteneingaben emuliert werden.

Hierfür nutzen wir die OpenSource-Software „antimicro“. Auf dem USB-Stick befindet es sich im gleichnamigen Ordner unter identischem Programmnamen. Öffnen sie das Programm. Solange das Programm geöffnet ist, fängt es die Eingaben des Gamepads ab und wandelt sie in Tastatur- oder Mauseingaben um.

Falls das Programm auf dem USB-Laufwerk fehlen sollte, oder defekt ist, können sie es hier auch selbst herunterladen: <https://github.com/AntiMicro/antimicro/releases> (Datei: antimicro-2.23-win32.portable.zip)

Nach dem Öffnen sehen Sie folgende Programmoberfläche, unter der die Tasten zugewiesen werden können:





Falls sie das mitgelieferte USB-Gamepad nutzen, sollten alle Tasten des Gamepads bereits auf passende Tastatureingaben zugewiesen sein. Wie sie eine eigene Tastenbelegung konfigurieren können, sehen Sie im später folgenden Abschnitt „Individuelle Tastenbelegung“.

Falls sie an mehr Arbeitsplätzen, als Gamepads dem Koffer beiliegen, gleichzeitig arbeiten möchten, bietet es sich an, die Schüler darum zu bitten, ihre eigenen Gamepads mitzubringen. Für folgende Konsolen-Controller liegen bereits fertige, für Scratch nutzbare Profile im Profildrucker bereit - die automatisch ausgewählt werden, sobald sich das entsprechende Modell in Windows 10 anmeldet:

- PS4 Controller (per USB-Kabel)
- Xbox One Controller (per USB-Kabel)
- Nintendo Switch »Pro« Controller (per USB-Controller)

Außer den oben genannten Möglichkeiten, kann man natürlich viele weitere Controller über Funkadapter oder Bluetooth mit Windows verbinden, aber die Beschreibung dessen würde diese Anleitung sprengen – und die Verfügbarkeit von Bluetooth ist ohnehin nicht auf allen Geräten gegeben. Eine Nutzung von Gamepads auf Tablets ist theoretisch auch möglich, hierfür wird allerdings auch entweder Kenntnis über die Bluetooth-Kopplungsmethode benötigt - oder aber ein sogenanntes OTG-Kabel zum Anschluß des Controllers per USB. Hierfür gilt bezüglich des Umfangs und der Vielzahl an Konfigurationsvarianten, aber das gleiche.

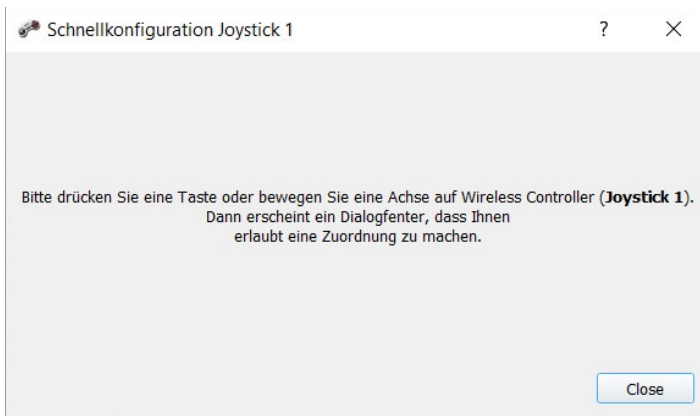


Individuelle Gamepad-Einrichtung

Für Scratch können sie die bereits vorliegenden Profile verwenden. Falls sie andere Gamepad-Modelle als die angegebenen nutzen sollten oder die Gamepads auch für andere Anwendungen nutzen möchten - die ggf. andere Tastatureingaben haben und ggf. sogar Mauseingaben haben - können sie ihr Gamepad auch dafür einrichten, und als neues Profil abspeichern.

Zwar können sie die Einrichtung auch durch den Klick auf die verschiedenen Buttons im Hauptfenster durchführen - da die Bezeichnung der Buttons und Achsen aber nicht immer eingängig ist, nutzen Sie bitte hierfür den Button „Schnellkonfiguration“, wodurch sich folgender Dialog öffnen sollte:

Schnellkonfiguration Joystick



Drücken Sie die Taste des Gamepad, welche Sie mit einer Tastatur- oder Mauseingabe belegen wollen.

Danach erscheint folgender Dialog:



Konfiguration Tastatur

Um eine neue Zuweisung zu machen, drück eine Taste oder klick einen Button im Tastatur oder Mausreiter

Tastatur Maus

Umschalten Turbo **Aktuell: [KEINE TASTE]**

Name: Aktion:

Hier können sie entweder die entsprechende Taste wählen..
.. oder aber eine Interaktion mit der Maus auswählen:

Konfiguration Maus

Um eine neue Zuweisung zu machen, drück eine Taste oder Klick einen Button im Tastatur oder Mausreiter

Tastatur Maus

Umschalten Turbo **Aktuell: [KEINE TASTE]**

Name: Aktion:

Übrigens: Falls später im Spiel die Eingaben über das Gamepad zu langsam erfolgen – gerade bei gedrückt gehaltenem Button - lohnt es sich, für diese Tasten noch die Funktion „Turbo“ mit auszuwählen. Wenn sie alle Tasten belegt haben, können sie nun die Konfiguration für die spätere Nutzung und den einfachen Wechsel zwischen abspeichern.



Nutzen sie hierfür bitten den „profiles“ Ordner, welcher sich im Ordner des Gamepad-Mappers befindet. Dadurch erscheint das Profil dann auch später zur Auswahl im Dropdown-Menü des Programms. Das zuletzt gespeicherte Profil wird beim nächsten Start des Programms automatisch geöffnet.

Beim ersten Start des Programms ist dies das Profil des mitgelieferten Gamepads, in einer Tastenbelegung, die für Scratch sinnvoll ist. Es befindet sich unter dem Namen „usb-gamepad-toolkit.joystick.amgp“ im oben beschriebenen Ordner.

