Keyman Developer

- Soumettre un clavier Keyman^[1]
- Petit Tour de Keyman Developer^[2]

Tutoriel Keyman Developer

Créer un Nouveau Projet

Session 1

Dans cette session, nous créerons un projet de clavier pour la langue dagbani du Ghana. Nous appellerons le projet DagbaniTuto. Nous créerons le projet basé sur le clavier français.

Create project from basic keyboard

- 1. Démarrez Keyman Developer.
- 2. Dans le menu Project, cliquez sur New Project.
- 3. Cliquez sur **Basic**, puis cliquez sur **OK**.
- 4. Dans la boîte de dialogue New Basic Keyboard Project, faites ce qui suit :
 - Dans la zone **Keyboard Name**, saisissez <u>DagbaniTuto</u>. Normalement, nous entrerions le nom de la langue.
 - Dans la zone Author, saisissez votre nom. Normalement, nous entrerions notre nom.
 - Dans la zone **Copyright**, saisissez ton organisation. Normalement, nous entrerions le nom de notre organisation ou notre propre nom.
 - Dans la zone Full copyright, saisissez 2025 suivi de ton organisation.
 Normalement, nous entrerions l'année en cours et le nom de notre organisation ou notre propre nom.
 - Dans la zone Version, nous accepterons la valeur par défaut, car c'est le premier clavier.
 - Dans la zone **Targets**, réglez sur any. De cette façon, il peut fonctionner sur tous les appareils.
 - Dans la zone Languages, ajoutez le tag BCP 47 de la langue souhaitée à la liste.
 Dans notre cas, nous ajouterons dag (Dagbani) à la liste.

La	boîte	de	dialogue	devrait	apparaître	comme	ci-dessous.

New Basic Keyboard	Project				×
Keyboard <u>N</u> ame:	DagbaniTutorial	<u>L</u> anguages			
Author:	Me	BCP 47 tag	Langu	age name	
<u>C</u> opyright:	© Me	dag	Dagba	INI	
Full copyright:	© 2022 Me				
Version:	1.0				
Targets:	<pre>✓ any windows macosx linux web iphone ipad ✓</pre>	Add	Edit	Remov	e
<u>P</u> ath:	C:\Users\kwsch\OneDrive\Documents\Ke	Browse			
Keyboard ID:	dagbanitutorial				
Project <u>fi</u> lename	man Developer \Projects \dagbanitutorial \d	agbanitutorial.kpj	C	ж	Cancel

- Ensuite, cliquez sur **OK**.
- 5. Dans la boîte de dialogue Project Information, cliquez sur Keyboards. La boîte de dialogue Project Keyboards apparaît, comme ci-dessous.
 Project Keyboards

Project - Keybo	pards					Show help
	Creating your first	keyboard				*
	Click the New Keyboard programatically with the	button to create a keyboa Keyman Keyboard Langua	rd for any device. This will o ge.	open the Keyboard Editor, where you	ı can create a keyboard visually	/, or
Quick Links Keyboard Tutorial Keyman Keyboard Language Reference 	 The Layout pay drag and drop The Source ta keyboards with introduction to 	ge in the Keyboard Editor I characters from the Charac b of the layout page sho h input management featu o these features.	ets you quickly create a key cter Map to create Unicode ws the keyboard's design ures such as constraints, d	board using a visual representation keyboard layouts. in the Keyman Keyboard Languag ead keys, character reordering, and	of a computer keyboard. You c e. From here, you can enhan more. Read the Tutorial for a	an ce an
	It's a good idea to read keyboard repositories. A	I Developing Open Source lso see the Distribution tab	Keyboards for guidelines of for more on distributing yo	on preparing open source keyboard our completed keyboards.	s for sharing through the Keyr	man
	Source Files	Outputs .KMX				
New keyboard Add ex	isting keyboard Build all]	Clean all Build keyboards	Clean keyboards			
🗉 💌 <u>dagbanituto</u>	rial.kmn (DagbaniTutor	ial)			Opt	tions
1		🕹 🗌				
Information Keybo	ards Packaging D	istribution				

6. Puis cliquer dagbanituto.kmn. La page de details apparait comme dessous.

🐠 dagbanitutori	al - Keyman Develo	per							-	- 🗆	×
File Edit View	Project Keyboa	rd Debug	Tools Help								
🗅 🛩 🔳 🚝	3 👗 🖻 💼 🕨		UTF-8 V								
dagbanitutorial.kpj 🖹	dagbanitutorial.kr	mn 🖾						Characte	r Map		7 X
	Required info	rmation					^	Basic La	itin		^
Details	<u>N</u> ame	agbaniTutori)	al]			!		
Details	Targets	🗸 any	^					U+0020	U+0021	U+0022	
		windows macosx						#	\$	%	
Lavout		linux						U+0023	♥ U+0024	U+0025	
Layout		iphone						8		1	
	Ŀ	ipad	¥					X			
On-Screen	Language Co	des						0+0026	0+0027	0+0028	
	Language metadat	ta is managed	in the package that contains t	nis keyboard.)	^	+	
	Details	0.00						U+0029	U+002A	U+002B	
Touch Layout	Copyright	6 Myorg				Insert © (c)			-		
263	Message	Keybeard i	r right to left			J		9 U+002C	U+002D	U+002E	
503 1	Web Help Text	Keyboard I	s fight-to-left			1		1	Δ	1	
Build	Keyboard version	10						1	U	11.0021	
	Comments	dagbanituto	rial generated from templa	te at 2022-0	04-07 11:35:00		1	0+002F	0 +0030	0+0031	
	commega	with name "	DagbaniTutorial"					2	3	4	
								U+0032	U+0033	U+0034	
								5	6	7	
	Footures]		U+0035	U+0038	U+0037	
	reatures			1	1			8	a	•	
	Feature		Filename			Add		U+0038	11+0039	■ U+003A	
	Desktop On Scre	en Keyboard	dagbanitutorial.kvks			Remove			-	-	
	Touch-Optimised	d Keyboard	dagbanitutorial.keyman-touc	h				,	<	-	
						Edit		U+003B	U+003C	U+003D	~
								U+0036 D	IGIT_SIX		_
							•	Hiter by			•••
Messages											Р X
Line 1, Col 1	Ready for input										.:

7. Ensuite, télécharger Kbdfr^[3].kmn

Ce clavier imite le clavier français, et nous allons construir dessus pour le clavier desktop.

- 8. Ouvrir le clavier dans Notepad++ et copier tout le texte
- 9. Coller le texte dans le fichier kmn qui vient d'être créé pour votre projet dans Keyman. Cliquer sur l'ongle Layout, puis en bas, activer l'ongle Code. C'est ici qu'il faut coller le texte.

10. Télécharger Kbdfr^[4].keyman-touch-layout

Cette fichier contient le code pour le clavier tactile francophone. Nous allons construire dessus pour le clavier mobile.

- 11. Ouvre ce fichier dans Notepad++ et copier tout le texte au presse-papier.
- 12. Dans Keyman Developer, cliquer sur l'ongle Touch Layout, et encore en bas pour l'ongle Code
- 13. Coller/Remplacer le texte ici (Ctrl-A, Ctrl-V)

Project - Keybo	Dards ☑ Show help
	Creating your first keyboard
	Click the New Keyboard button to create a keyboard for any device. This will open the Keyboard Editor, where you can create a keyboard visually, or programatically with the Keyman Keyboard Language.
Quick Links <u>Keyboard Tutorial</u> <u>Keyman Keyboard</u> Language Reference 	 The Layout page in the Keyboard Editor lets you quickly create a keyboard using a visual representation of a computer keyboard. You can drag and drop characters from the Character Map to create Unicode keyboard layouts. The Source tab of the layout page shows the keyboard's design in the Keyman Keyboard Language. From here, you can enhance keyboards with input management features such as constraints, dead keys, character reordering, and more. Read the Tutorial for an introduction to these features. It's a coord idea to read Developing Open Source Keyboards for quidelines on prenaring open source keyboards for sharing through the Keyman
	keyboard repositories. Also see the Distribution tab for more on distributing your completed keyboards.
	Source Files Outputs
New keyboard Add ex	isting keyboard
🗉 通 <u>dagbanituto</u>	Deptions Options
i	🔸 🐳 🕹
Information Keybo	Packaging Distribution

- 14. Cliquez sur l'icône **Save** pour enregistrer votre travail. Le projet a été créé.
- 15. Nous pourrions vouloir changer la taille de la police des caractères pour répondre à nos besoins de visualisation. Dans le menu View, cliquez sur Character Font. La boîte de dialogue Character Font apparaît. Apportez les modifications souhaitées. Ensuite, cliquez sur OK. Cela affecte la police utilisée dans la boîte de test.



16. Nous pourrions vouloir changer la taille de la police de code pour répondre à nos besoins de visualisation. Dans le menu View, cliquez sur Code Font. La boîte de dialogue Font apparaît. Apportez les modifications souhaitées. Ensuite, cliquez sur OK. Cela affecte la police utilisée dans la boîte Keycoding.

Font		×
Font: Consolas Consolas Constantia Cooper	Font style: Regular A Regular Italic Bold	Size: 9 OK 9 Cancel 11 Apply
COPPERPLATE GO [.] Corbel	Bold Italic Sample AaBbYyZz	14 16 18 ♥
	Script: Western	~

- 17. Cliquez sur **Layout**. La page de code apparaît. Notez que nous voyons tout ce code provenant du clavier français. Dans la prochaine session, nous devrons modifier ce code pour la langue dagbani.
- 18. Pour quitter le programme, dans le menu **File**, cliquez sur **Exit**.

^[1] https://outilingua.net/Soumettre-un-clavier-Keyman?page_ref_id=1117

^[2] https://outilingua.net/Petit-Tour-de-Keyman-Developer?page_ref_id=1127

^[3] https://outilingua.net/tiki-download_file.php?fileId=904

^[4] https://outilingua.net/tiki-download_file.php?fileId=905