

# Keyman Developer

- Soumettre un clavier Keyman<sup>[1]</sup>
- Petit Tour de Keyman Developer<sup>[2]</sup>

## Tutoriel Keyman Developer

---

### Créer un Nouveau Projet

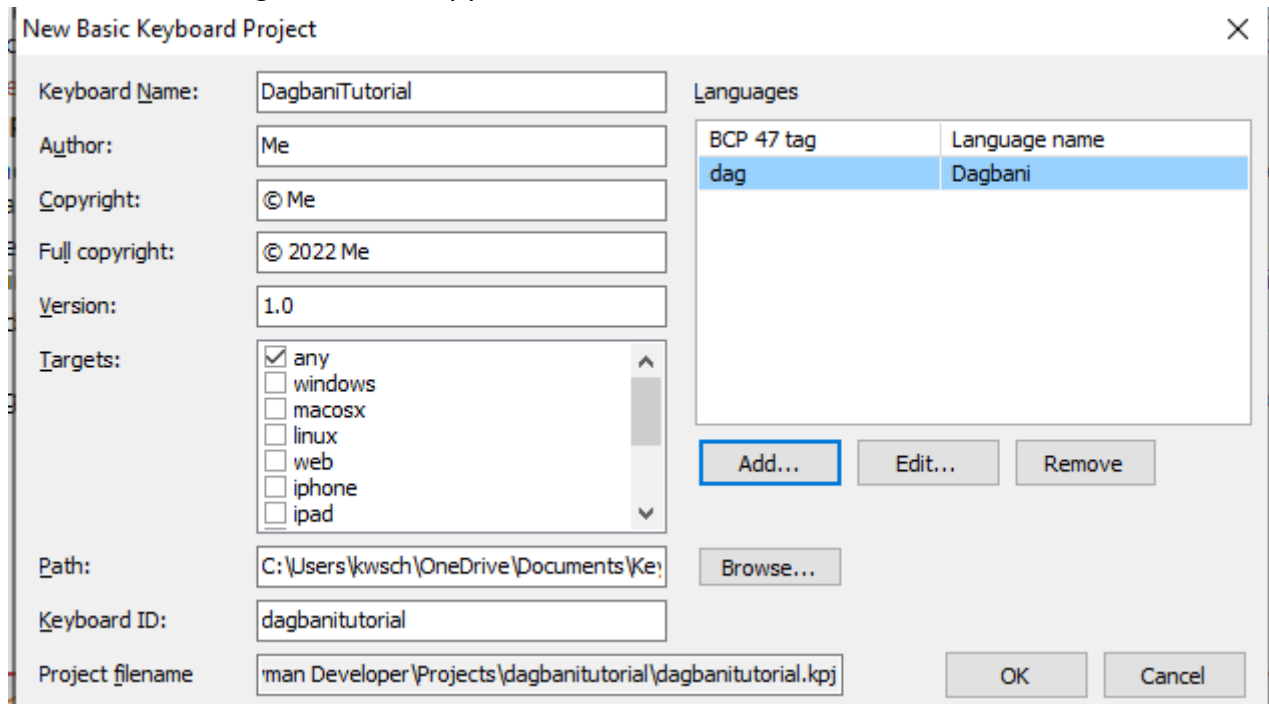
#### Session 1

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

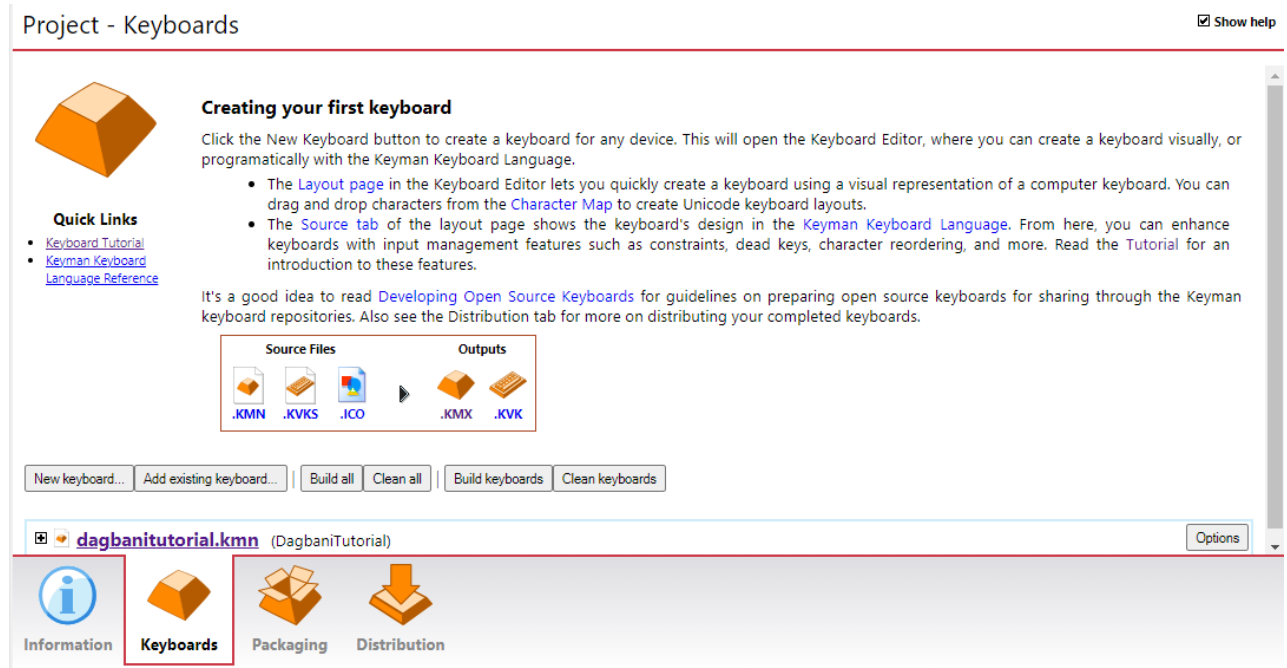
1. Démarrez Keyman Developer.
2. Dans le menu **Project**, cliquez sur **New Project**.
3. Cliquez sur **Basic**, puis cliquez sur **OK**.
4. Dans la boîte de dialogue **New Basic Keyboard Project**, faites ce qui suit :
  - Dans la zone **Keyboard Name**, saisissez `DagbaniTuto`. Normalement, nous entrerions 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.

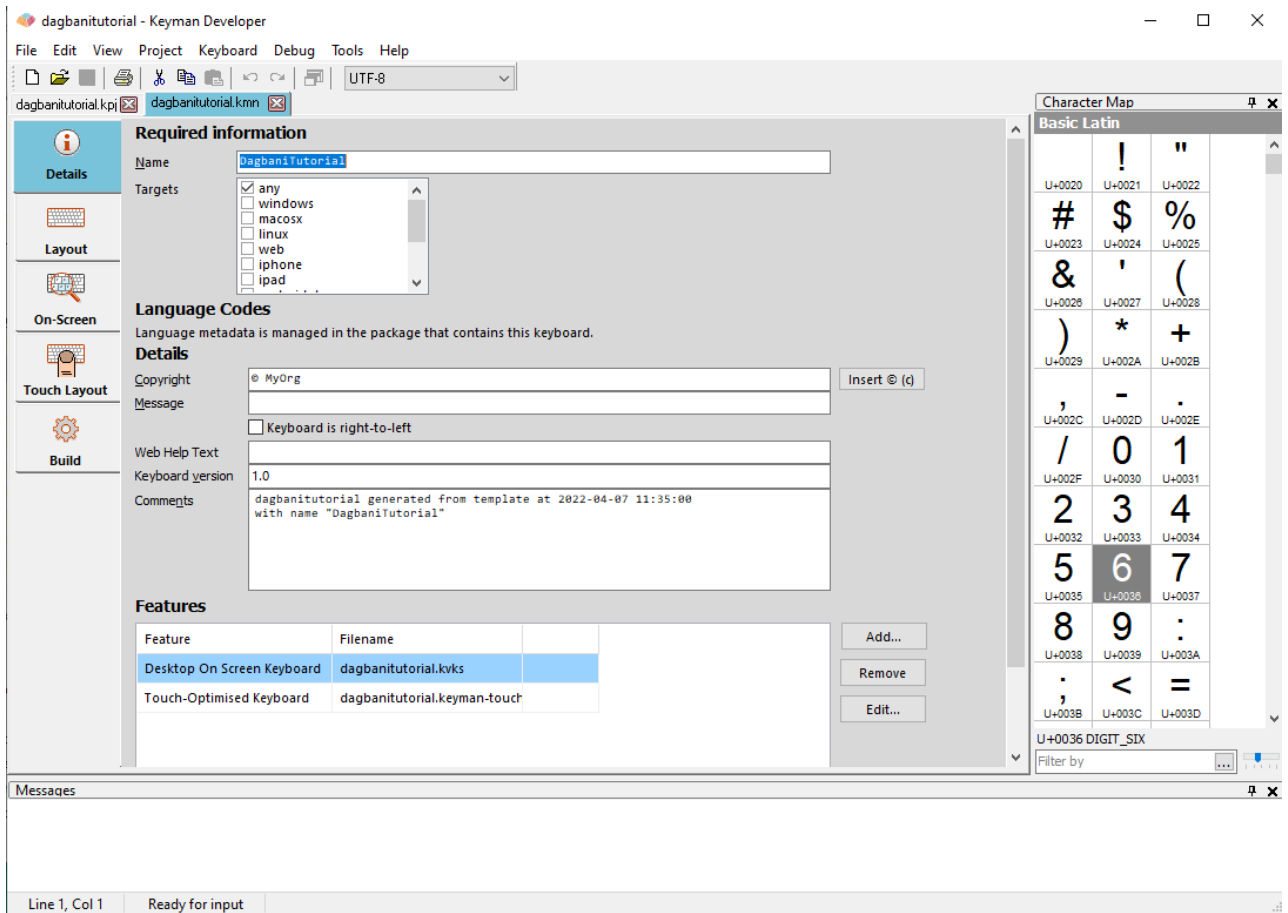



◦ Ensuite, cliquez sur **OK**.

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



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



7. Ensuite, télécharger  Kbdfr<sup>[3]</sup>.kmn

Ce clavier imite le clavier français, et nous allons construire 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<sup>[4]</sup>.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)

**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.

- 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 good idea to read [Developing Open Source Keyboards](#) for guidelines on preparing 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**

.KMN   .KVK   .ICO      .KMX   .KVK

New keyboard...   Add existing keyboard...   Build all   Clean all   Build keyboards   Clean keyboards

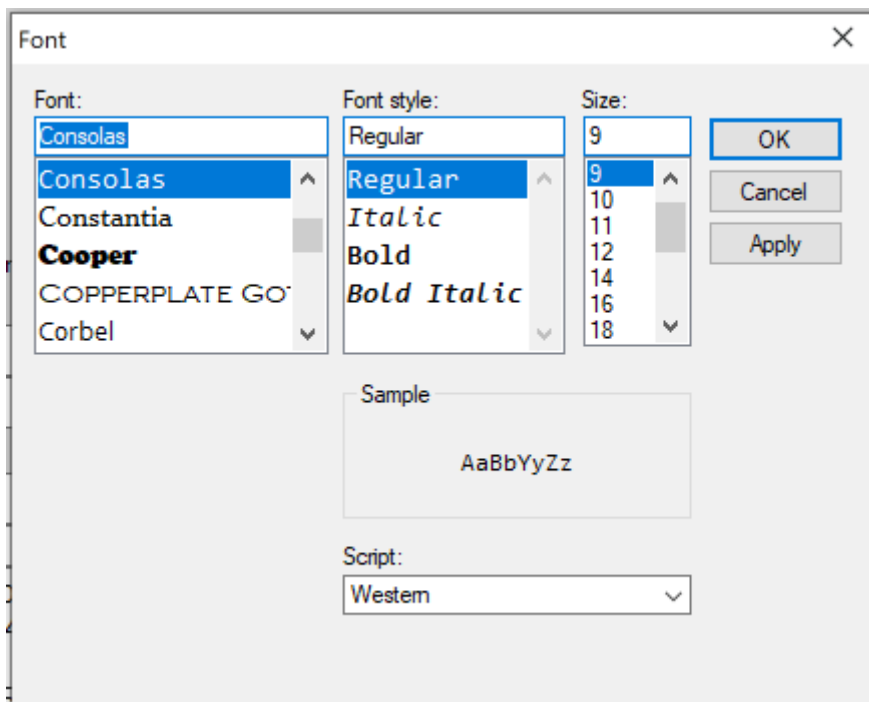
dagbanitutorial.kmn (DagbaniTutorial)   Options

Information   **Keyboards**   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**.



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 devons modifier ce code pour la langue dagbani.

18. Pour quitter le programme, dans le menu **File**, cliquez sur **Exit**.

---

<sup>[1]</sup> [https://outilingua.net/Soumettre-un-clavier-Keyman?page\\_ref\\_id=1117](https://outilingua.net/Soumettre-un-clavier-Keyman?page_ref_id=1117)

<sup>[2]</sup> [https://outilingua.net/Petit-Tour-de-Keyman-Developer?page\\_ref\\_id=1127](https://outilingua.net/Petit-Tour-de-Keyman-Developer?page_ref_id=1127)

<sup>[3]</sup> [https://outilingua.net/tiki-download\\_file.php?fileId=904](https://outilingua.net/tiki-download_file.php?fileId=904)

<sup>[4]</sup> [https://outilingua.net/tiki-download\\_file.php?fileId=905](https://outilingua.net/tiki-download_file.php?fileId=905)