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 Tastaur- 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:

				Antim	icro Ko	nfigu	ration				
antimicro 🏴						- (o x				
Anwendung Q	ptionen <u>H</u> ilfe										
usb gamepad	(Joystick 1)										
<neu></neu>	•	•	Entfernen	Laden	A Speichern	Spei	chern unter				
Achse 1: -[F	(EINE TASTE] +	[KEINE TAS	БТЕ]	Achse 2: -[KE	INE TASTE] +	KEINE T	ASTE]				
Bu	itton 1: [KEINE TA	ASTE]		Button 2: [KEINE TASTE]							
Bu	itton 3: [KEINE T	ASTE]		Button 4: [KEINE TASTE] Button 6: [KEINE TASTE]							
Bu	Itton 5: [KEINE TA	ASTE]									
Bu	itton 7: [KEINE TA	ASTE]		Butt	ton 8: [KEINE T	ASTE]					
Bu	itton 9: [KEINE TA	ASTE]		Butte	on 10: [KEINE	FASTE]					
Coto y 1		3		E		7	0				
Sets • 1	isung Schnellko	ofiguration	4	5	0 TE Namon	Einct	BPorot				
controllerzowe	Sumenko	iniguradon	5		- ramen	CHISC	J Conteset				

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 Profilordner 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 angebenen 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 1
 ? ×

 Bitte drücken Sie eine Taste oder bewegen Sie eine Achse auf Wireless Controller (Joystick 1). Dann erscheint ein Dialogfenter, dass Ihnen erlaubt eine Zuordnung zu machen.

Drücken Sie die Taste des Gamepad, welche Sie mit einer Tastaturoder Mauseingabe belegen wollen.

Danach erscheint folgender Dialog:

Konfiguration Tastatur

_		1	γ				r			1	γ								
										_			DRUCKER			KEINE			
SC	F1	F2	F3	F4	F5	F6	FZ	F8	F9	F10	F11	F12	DRUCKEN	ROLLEN	PAUSE		Othe	ers	•
•	1	2	3 4	5	6	7	8	9 0	1-	1=	RÜ	іск	EINFG	HOME	BILD †	NUM LOCK	1	*	-
		w	F										ENTE	ENDE		7	8	9	+
		- 1									EIN	GABE			NDE BILD ↓ 7 0 5	6			
ISTEI	A	S	D	G	H	J	K	L									-		E
MSCH	ALT (L) Z	X	C	V	BN	M	Ι,		1 4	MSCHA	LT (R)		носн		1	2	3	I
STRG	i (L)	SUPER	(L) A	LT (L) LEI	ERT	STE	ALT	(R)	MEN	ÜSTI	RG (R)	LINKS	RUNTER	RECHTS	C	•		G
astat Ums	tur chalte	Mau n	s Tu	ırbo							ktion	[Akt	uell:	[KEINE	TAS

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

Set Achse	2: Button N	egativ				_		\times
Um <mark>eine</mark> neue	e Zuweisung z	u machen, c	lrück eine Tas	te oder klick e	einen Button i	m Tastatu	r oder Mau	sreiter
		Hoch			Taste 4			
	Linke Taste littlere Tast		techte Tast		Taste 5			
Links		ausrad hoc		Rechts				
Links	lausrad link	ausrad runt	ausrad rech					
		Runter				D Mau	seinstellun	gen
Tastatur	Maus							
Umschalte	n 🗌 Tur	ъо	B			Aktuel	: [KEINE	TASTE
Na <u>m</u> e:				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.

				Antimicro Profile					
🚰 antimicro					- 0	×			
<u>Anwendung Optionen H</u> ilfe									
usb gamepad (Joystick 1)									
<neu></neu>	*	Entfernen	Laden	A Speichern	Speichern	unter			

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.

