



Messaging Software

User Manual

for

PC & REMOTE OPERATIONS

MOVING-MES15R

MOVING-MES20RGY

Cuprins

1: Informatii generale	3
1.1: Utilizarea telecomenzii pentru comanda afisorului	3
1.2: Utilizarea calculatorului pentru comanda afisorului	3
1.3: Fixarea afisorului	3
2: Functionare	4
2.1: Pornire si oprire	4
2.2: Cerinte sistem	4
2.3: Programarea cu calculatorul	4
2.4: Programarea din telecomanda	6
3: Scriere mesaje	8
3.1: Exemplu 1- Un mesaj simplu in sapte pasi simpli	8
3.2: Exemplu 2- Introducere text, ora, data, simbol, grafic, caracter si desene	8
3.2.1: Programarea cu calculatorul	8
3.2.2: Programarea din telecomanda	10
3.3: Exemplu 3- Creare / Stergere mesaje in denumiri diferite ale fisierelor	11
3.3.1: Programarea cu calculatorul	11
3.3.2: Programarea din telecomanda	11
3.4: Exemplu 4- Reglare moduri text, fonturi sau culori	12
3.4.1: Programarea cu calculatorul	12
3.4.2: Functionare telecomanda	13
3.5: Exemplu 5- Introducere semnal sonor, reglare viteza, pauza	13
3.5.1: Programarea cu calculatorul	13
3.5.2: Programarea din telecomanda	14
4: Mesagerie avansata	14
4.1: Exemplu 6- Setare ora si data	14
4.1.1: Programarea cu calculatorul	14
4.1.2: Programarea din telecomanda	15
4.2: Exemplu 7- Programarea de mesaje cu denumiri de fisiere in succesiune	15
4.2.1: Programarea cu calculatorul	15
4.2.2: Programarea din telecomanda	16
4.3: Exemplu 8- Crearea de grafice personalizate & logo	18
4.3.1: Programarea cu calculatorul	18
4.3.2: Programarea din telecomanda	19
4.4: Exemplu 9- Afisarea graficelor personalizate & logo	20
4.4.1: Programarea cu calculatorul	20
4.4.2: Programarea din telecomanda	21
5: Alte optiuni cronometru	21
5.1.1: Functionare Software	21
5.1.2: Programarea din telecomanda	22
Anexa A: Sfaturi suplimentare de programare	23
Anexa B: Lista culorilor	25
Anexa C: Lista caracterelor internationale	25
Anexa D: Lista simbolurilor	26
Anexa E: Schimbare parola	26
Depanare	27

1: Informatii generale

Puteti comanda afisorul in doua moduri:

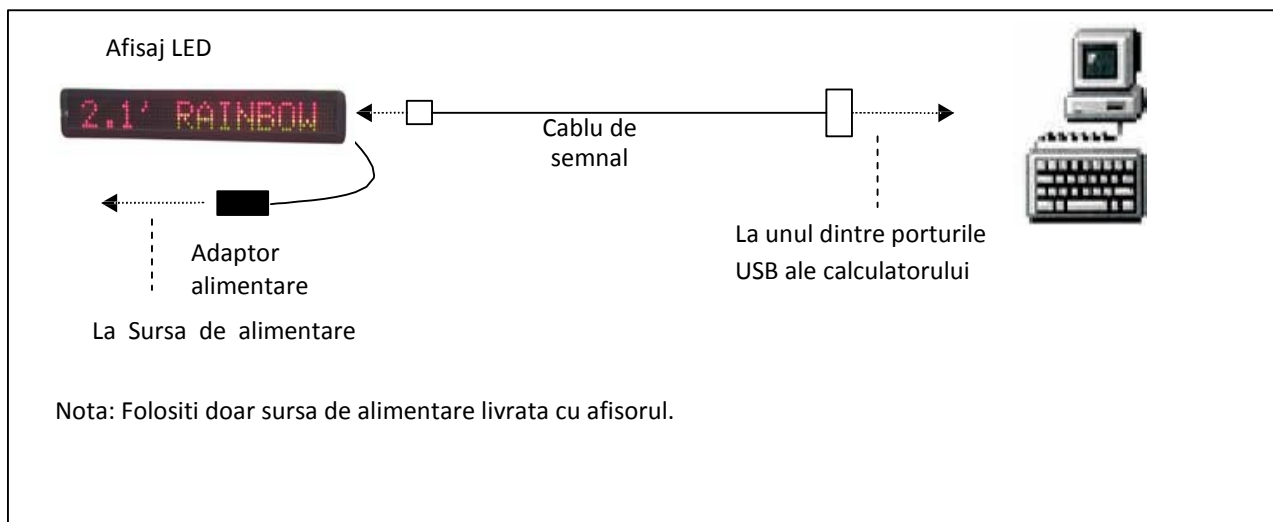
- ☐ Folosind telecomanda portabila
- ☐ Folosind un calculator

1.1: Utilizarea telecomenzii pentru comanda afisorului

O telecomanda este o tastatura portabila folosita pentru actionarea semnelor. Acest manual va indica modul de programare al mesajelor cu ajutorul telecomenzii.

1.2: Utilizarea calculatorului pentru comanda afisorului

Pentru acest lucru veti avea nevoie de un cablu de semnal si de un program pentru calculator, dupa cum se vede din figura urmatoare:



1.3: Fixarea afisorului

Aparatul poate fi montat pe perete.

Nota: Acest aparat este destinat exclusiv utilizarii în interior.

Nota:

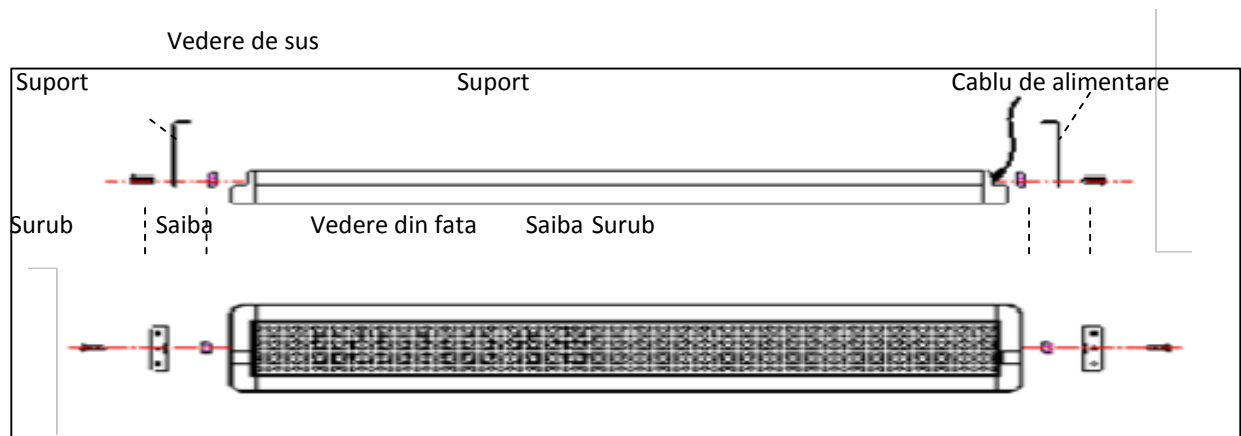
- Nu montati sau fixati sursa de alimentare pe nici o suprafata.
- Nu lasati sursa de alimentare sa atarne.

Așezati sursa de alimentare astfel incat substante chimice sau lichide, cum ar fi apa, sa nu intre in contact cu ea.

Conectați sursa de alimentare la o priza electrica usor accesibila.

Montare pe perete

1. Fixati suporturile de montare pe perete sau pe o alta suprafata.
2. Fixati semnul pe suportul de prindere folosind materialele de mai jos.
3. Conectati cablul de alimentare la semn si intr-o priza.



2: Functionare

2.1: Pornire si oprire

Cand conectați sursa de alimentare a afisorului, aparatul porneste automat. Pentru a opri functionarea afisorului, deconectati sursa de alimentare sau folositi telecomanda.

2.2: Cerinte sistem

Calculatorul utilizat pentru comanda afisorului trebuie sa fie un Pentium 200 sau o versiune mai avansata, memorie de 32M minim, 100M spatiu liber pe hard disk. Calculatorul trebuie sa aiba instalat programul de operare Windows 95, Windows 98/2000/XP. Modul grafic este de 800x600, pe 16 sau 24 biti.

2.3: Programare cu calculatorul

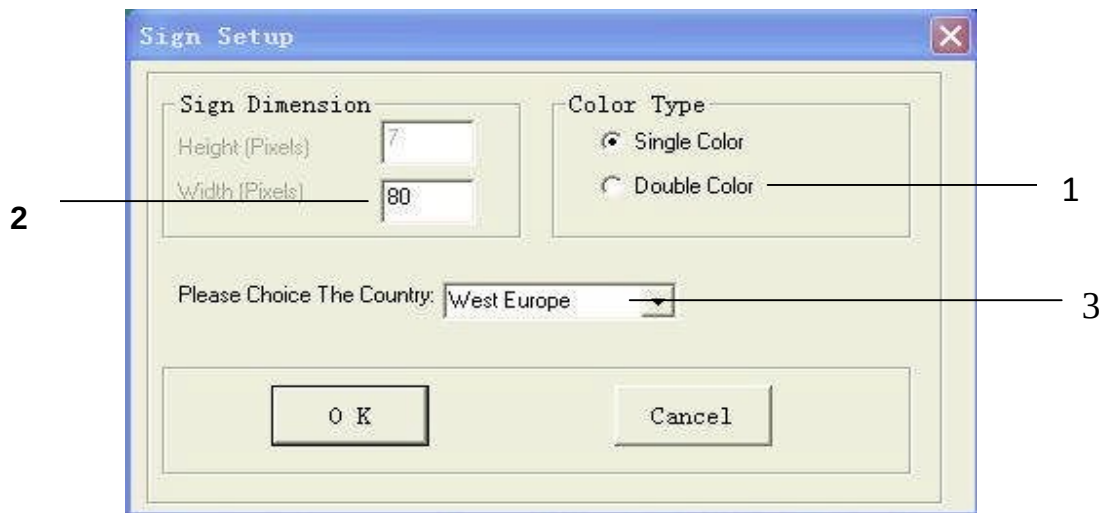
Software-ul afisorului va permite sa trimiteti mesaje cu ajutorul unui calculator. Va rugam sa urmati pasii de mai jos pentru a activa soft-ul:

- Porniti calculatorul si programul Windows 98/2000/XP.

☐ Introduceti CD-ul cu programul in CD-ROM, sau puteti copia soft-ul in

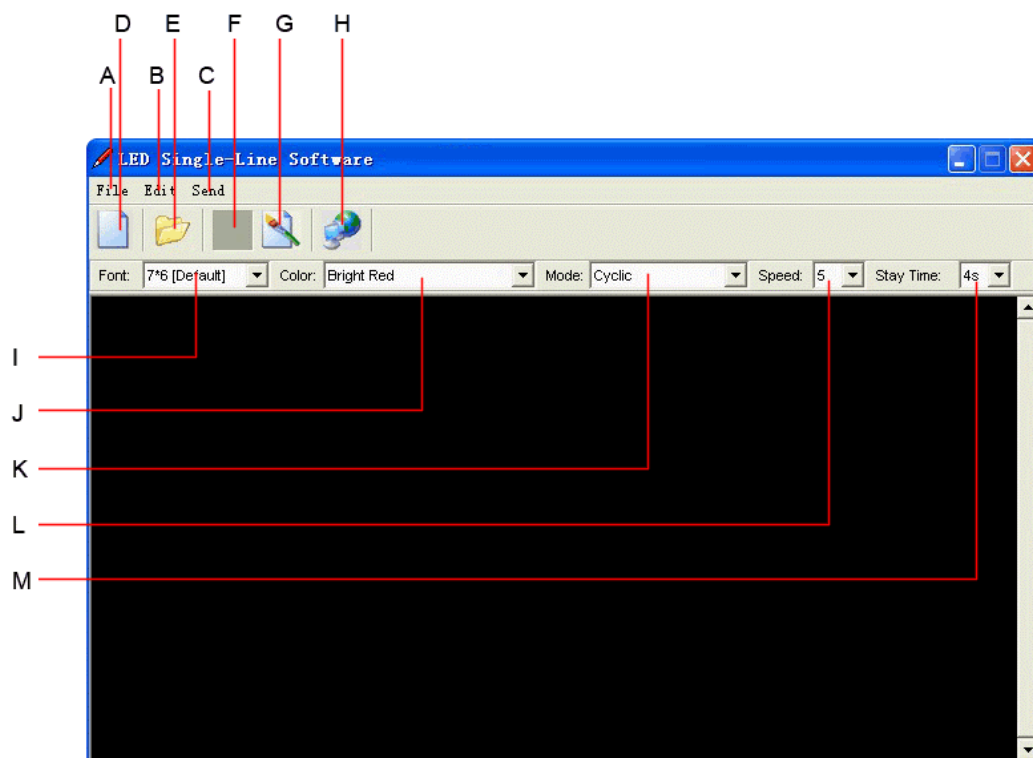
calculator pentru o utilizarea mai usoara.

- ☐ Apasati de doua ori pictograma  pentru a activa soft-ul de programare. Pe ecranul calculatorului va aparea imaginea de mai jos:



Cifra	Denumire	Descriere
1	Culoare	In cazul in care afisorul are 3 culori (Rosu, Verde & Galben), va rugam sa selectati optiunea 2 Culori . In caz contrar va rugam sa selectati o singura culoare.
2	Dimensiuni text /pixeli	Dimensiunile unui mesaj, in pixeli. Setarea implicita este 80 .
3	Optiunea tara	Selectati tara corespunzatoare (sau zona)din tabelul care apare pe ecran.

- Apasati tasta **OK** pentru a accesa meniul principal dupa cum se vede mai jos:



Privire de ansamblu asupra meniului

Litera	Denumire	Sub-meniu	Descriere
A	Fisier	Stergere	Stergeti continutul zonei de editare a textului
		Deschidere...	Deschideti fisierele vechi (*.sdv)
		Salvare	Salvati fisierul cu textul curent
		Salvare ca...	Salvati fisierul textului curent ca fisier nou
		Exit	Parasiti soft-ul de programare afisor
B	Semn mobil	Expediere	- Expediere Cuprins Zona de Editare: Actualizarea afisorului cu noile mesaje din zona de editare a textului - Expediere fisier disc... :Actualizare semn cu fisierul stocat *.sdv
		Cadru executare	Crearea de pixeli in format grafic personalizat 7x80 (inaltime x latime) Nota: utilizatorul poate crea pana la 8 grafice personalizate graphics can be created by users
		Funcție speciala	Va permite sa programati, sa pornit/opriti, sa setati alarma, sa reglati ora automat.
		Optiunea de semn mobil	Selectare modele
		Test	Trimiteti un semnal de testare aparatului
C	Expediere		Actualizarea sistemului cu mesaje noi in zona de editare text
D	Nou		Stergeti continutul zonei de editare a textului
E	Deschidere		Deschiderea unui fisier vechi (*.sdv)
F	Salvare		Salvati fisierul cu textul current pentru utilizarea ulterioara (*.sdv)
G	Editare grafica		Crearea de pixeli in format grafic personalizat 7x80 (inaltime x latime) Nota: utilizatorul poate crea pana la 8 grafice personalizate
H	Font		7 tipuri diferite de font-uri
I	Culoare		16 combinatii diferite de culori
J	Editare text		Tastati mesajul aici

2.4: Programare din telecomanda

- Apasati **PROG** pentru a intra in modul de editare text

- Tastati parola (implicit 000) apoi apasati **ENTER**

-Tastati: ”OPEN: 01”
apoi apasati **ENTER**

- incepeti programarea

Indreptati telecomanda catre afisor



Tineti apasat **ALT** si apasati **ON/OFF** pentru a porni/opri afisorul

Apasati **RUN** pentru a iesi din modul programare

Pentru a tasta caractere speciale sau simboluri

Apasati **PREV** or **NEXT** pentru a trece de la un mod la altul

Utilizati **SPA** pentru a insera un spatiu intre caractere

In modul editare text:
Tineti apasat si apasati **GRA** pentru a trece afisorul in unul din urmatoarele moduri:
(Utilizati **PREV** sau **NEXT** pentru a trece de la un mod la altul si **ENT** pentru a selecta modul)

- **GET GRAPH** — pentru a trece in modul GRAPH A - P

- **MAKE GRAPH** — pentru a trece pe modul NUMBER A —H

- **EDIT GRAPH** — pentru editare in modul NUMBER A-P

Tineti apasat **ALT** si apoi apasati orice tasta pentru a selecta caracterul sau simbolul

Pozitie	Tasta		Descriere
1	PORNIRE/OPRIRE		Pornire / Oprire. Daca nu exista fisier intre 01 la 99 , va fi redat fisierul 00 .Daca exista fisier de la tasta 01 la 99 , ultimul fisier salvat va fi afisat.
2		PROG	Accesati Modul de Editare al Programului. Selectati de la 01 la 99 pentru a introduce mesajul.
3	CPW		Tasta se foloseste pentru editarea sau resetarea parolei.
			Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta de la (a) la (d)(a) PAROLA NEUTILIZATA Opriti sistemul de securitate al parolei.(b) UTILIZARE PAROLA Porniti sistemul de securitate al parolei (c) RES PASS Resetare pe parola prestabilita din fabrica ”000”.(d) SCHIMBARE PAROLA Schimbare pe parola noua.

4	MET	Pentru a selecta modurile de afisare , pana la 24 de moduri diferite. Nota: Apasati tasta PREV si NEXT pentru a selecta metodele de la (1) la (24).Vezi Anexa A.
5	PREV	Selectare optiune derulare inapoi.
6	NEXT	Selectare optiune derulare inainte.
7	CAP	Comutare intre majuscule si litere mici.
8	TIME	Selectarea optiunii duratei de timp. Vezi Anexa B.
9	SPE	Selectarea vitezei de afisare a mesajului(Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta viteze diferite.)
10	FONT	Selectati dimensiunile fontului mesajului de afisare. (Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta dimensiuni diferite ale fontului.)
11	COL	Selectati culoarea mesajului. (Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta culorile sferite ale mesajului).
12	SYM	Selectati 30 de simboluri incorporate. (Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta simboluri diferite.)
13	CLR	Optiunea de stergere
14	GRA	Selectati graficul. (Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta urmatoarele optiuni:) (a) GET GRAPH Asezati graficul in mesaj. Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta GRAPH A la GRAPH P . (b) MAKE GRAPH Crearea de noi grafice in locatiile A la H (c) EDITARE GRAFIC Editare GRAFIC A la GRAFIC P si memorare in una dintre locatiile NUMBER A la NUMBER H .
15	<=	Mutarea mesajului si a comenzii la stanga.
16	>=	Mutarea mesajului si a comenzii la dreapta.
17	ALT	Nota: DACA DORITI SA STERGETI MESAJUL SAU COMANDA IN MODUL DE EDITARE AL PROGRAMULUI. VA RUGAM SA FOLOSITI TASTELE DE MAI SUS PENTRU A MUTA MESAJUL SAU COMANDA RESPECTIVA IN STANGA- PENTRU MAJORITATEA POZITIILOR SI APASATI TASTA DEL DACA DORITI SA INTRODUCETI UN MESAJ SAU O COMANDA IN MODUL DE EDITARE AL PROGRAMULUI. VA RUGAM SA UTILIZATI TASTELE DE MAI SUS PENTRU A MUTA MESAJUL SAU COMANDA IN STANGA- PENTRU MAJORITATEA POZITIILOR SI APASATI TASTA (1) INS PENTRU A INTRODUC MESAJUL.(2)SAU APASATI TASTA COMANDA, PENTRU INTRODUCERE AUTOMATA. 3)APASATI TASTA INS INCA O DATA PENTRU SUPRASCRIERE.
18	PAU	Generati o pauza in mesajul programat. (Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta tastele PAUSE 1 la PAUSE 8)
19	PHR	Selectati o animatie in mesaj. (Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta tastele ANIM 1 la ANIM 8)
20	BEEP	Selectati sunetul din cadrul mesajului. (Folositi tasta PREV si NEXT pentru a selecta tastele BEEP 1 la BEEP 3)
21	ENT	Acceptare optiune selectata.
22	ESC	Reveniti la modul anterior de editare.
23	INS	Consultati 15 si 16
24	DEL	Consultati 15 and 16
25	SPA	Introducerea spatiului in mesaj.

26	RUN	(1) Pe modul de editare al programului, apasati tasta RUN pentru a salva si a rula mesajul. (2) Pe modul afisare, apasati tasta RUN si introduceti 01 la 99 pentru a selecta mesajele pentru afisare.
27	S	Programarea unei secvente a fisierului. Consultati Sectionea 3.5: Programarea unei secvente din fisier.
28	F G H J K L N O P	Indicator de directie al cursorului. Tasta K va comuta cursorul pe pornire /oprire. Nota: Indicatorul de directie functioneaza doar pe modul de editare al graficelor.

3. Scriere mesaje

3.1: Exemplu 1- Un mesaj simplu in sapte pasi simpli

Sistemul poate stoca pana la 100 de mesaje in fisiere numerotate de la **00** la. Fisierul 00 este un mesaj implicit si este doar pentru citire.

Un simplu exemplu de programare –

Nota:

Subinierea indica cuvinte si numere de tastat, simbolul xxxx indica denumiri-cheie. Pentru a corecta o greseala, apasati tasta **DEL** pentru a sterge greseala.

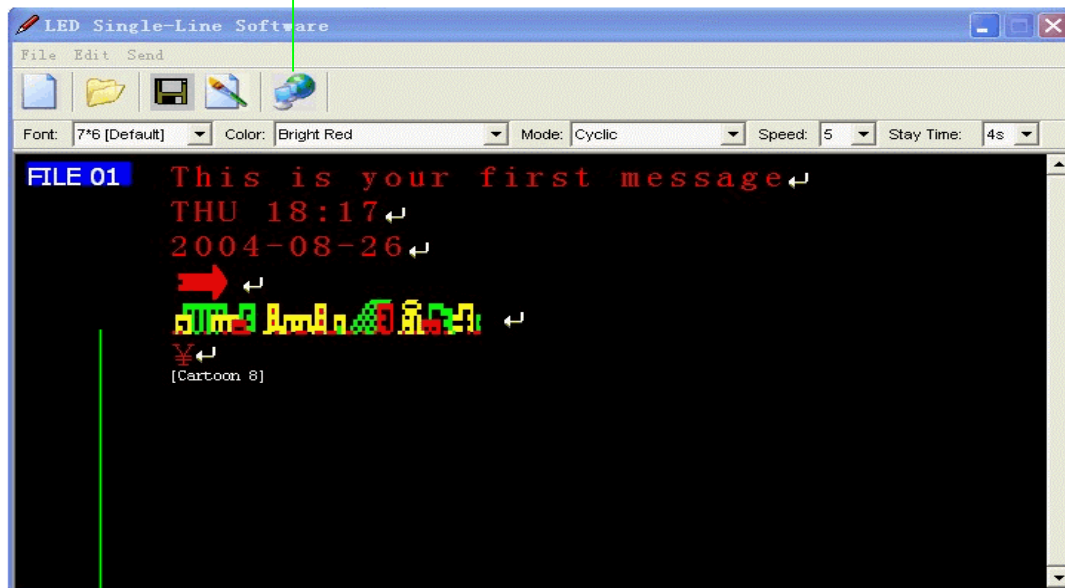
Utilizatorul poate comuta majusculile si literele mici apasand tasta **CAP**, si poate folosi tasta **ALT** pentru a afisa simbolul de pe tastatura. Parola prestabilita: **"000"**

Pas	Taste	Explicatie	Afisaj
1.	PRO	Porniti modul de editare al programului	PAROLA:***
2.	0 0 0	Parola prestabilita: 000	PAROLA:***
3.	ENT	Accesati modul editarii	ACCESARE: ??
4.	01 ENT	Primele doua cifre din numarul fisierului (01-99) pot denumi fisierele de mesaje [CICLIC] este metoda prestabilita a codului de afisare care se roteste ciclic la intamplare	[CICLIC]
5.	WELC OME VISITORS	Tastati textul pe care doriti sa-l afisati in mesaj	BUN VENIT
6.	R U	Finalul modului de editare al programului	SALVATI? (Y/N)
7.	Y	Salvati mesajul ca fisier de date cu numarul 1	Mesajul va fi afisat

3.2: Exemplu 2- Introducere text, ora, data, simbol, grafic, caractere sau desene

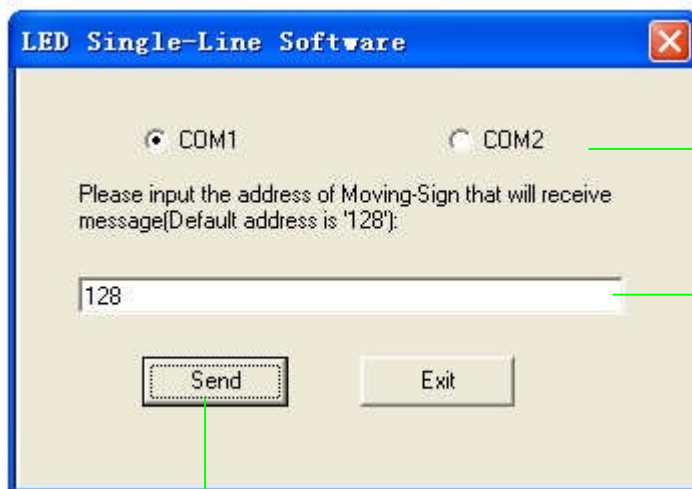
3.2.1: Programare cu calculatorul

(2) Apasati pentru a trimite mesajul in FILE01 (prestabilit).



(1) Introduceti textul cu ajutorul tastelor si apasati in partea dreapta a mouse-ului pentru a adauga ora, data, simbolul, graficul, caracterele si respectiv desenele.

Nota: Fontul implicit si culoarea sunt de **7 X 6** si respective **Rosu deschis**.



(3) Selectati un port COM potrivit, de ex. COM1 sau COM2

(4) Introduceti valoarea (prestabilita = 128)

(5) Apasati tasta **OK** pentru a incepe transmisia. Semnul va afisa mesajul nou.

Nota: Modul de afisare este **Ciclic** in exemplu.

Nota: Daca mesajul de afisare este mai lung de o pagina de ecran cu LED-uri, indiferent de metoda de afisare folosita, metoda va fi **[OPEN←]**

3.2.2: Programare din telecomanda

Pas	Taste	Explicatie	Afisare
1	PROG	Porniti modul editarii programului	PAROLA:***
2	000	Parola implicita "000"	PAROLA:***
3	ENT	Accesati modul de editare	ACCESARE:??
4	01 ENT	Primele doua cifre din numarul fisierului (01-99) pot denumi fisierele mesaje [CICLIC] este metoda prestabilita a codului de afisare ceea ce inseamna rotirea la intamplare	[CICLIC]
5	CPW ENT	Dezactivarea parolei **Nota: Sa presupunem ca parola a fost dezactivata in restul manualului.	[parola nefolosita]
6	Acesta este primul mesaj	Tastati textul pe care doriti sa-l afisati in mesaj.	Acest este primul mesaj
7	Ora	Accesati functia ora	SET TIME
8	PREV PREV PREV PREV ENT	Introduceti ora pentru afisarea mesajului	ADD TIME
9	Time	Accesati functia orei	SET TIME
10	PREV PREV ENT	Introduceti data pentru afisarea mesajului	ADD DATE
11	SYM	Accesati modul simbol	[-><-]
12	PREV or NEXT ENT	Functie mod grafic specificata	[→]
13	GRA	Intrare in modul grafic	GET GRAPH
14	PREV or NEXT ENT	Selectare grafic specificat	[GRPAH A]
15	\$	Accesati functia caractere	[\$]
16	PREV or NEXT ENT	Caracter specificat selectat	[¥]
17	PHR	Accesati functia animatie	[ANIM 1]
18	PREV or NEXT ENT	Animatia selectata	[ANIM 8]
19	RUN	Oprirea programului de editare	SALVARE? (Y/N)
20	Y	Salvarea mesajului ca fisier de date nr.1	Mesajul va fi afisat pe afisor

Mai jos sunt cateva lucruri importante pe care le-ati invatat din acest prim exemplu:

- Un semnal sonor va fi auzit atunci cand dispozitivul accepta programarea de la telecomanda. Acest lucru va asigura de faptul ca semnalul emis de telecomanda a fost receptionat si inteles.
- Culoarea prestabilita pentru mesaje este Rosu Aprins si dimensiunile prestabilite ale fontului sunt 7 * 6.
- Aveti optiunea de a salva mesajul la sfarsitul programarii.
- Semnul porneste intotdeauna ca metoda prestabilita de afisare **[CICLIC]**, care presupune rotirea prin toate culorile si metodele la intamplare.

Pentru a folosi caractere internationale in mesajele dumneavoastra, ar trebui sa stabiliti intai caracterele echivalente corespunzatoare in limba engleza si apoi sa utilizati butoanele **NEXT** and **PREV** pentru a defila prin caracterele internationale (de ex.: stabiliti "\$" si apasati butonul **NEXT**, caracterul "¢" va aparea).

Pentru caracterele internationale care nu au corespondenta in limba engleza, va rugam sa apasati tasta **SPACE** si sa folositi apoi butoanele **NEXT** si **PREV** pentru a defila prin lista de caractere disponibile. Vezi Anexa D pentru mai multe informatii.

3.3: Exemplu 3- Creare / Stergere mesaje sub denumiri de fisiere diferite

Puteti crea / stergeti mesaje sub nr. de fisiere diferite cu ajutorul tastaturii sau a telecomenzii portabile.

3.3.1: Programare cu calculatorul



Pentru a crea denumiri diferite de fisiere cum ar fi FISIER 02, FISIER 03 s.a.m.d , puteti apasa **CTRL + ENTER**.

*Nota: in total, se pot crea fisiere de la 01 la 99.

In cazul in care faceti greseli in timpul tastarii, puteti sa le corectati apasand **DEL** pana cand ati sters greseala (sau greselile) si ati accesat corespunzator mesajul.

3.3.2: Programare din telecomanda

Pentru a crea si edita un mesaj cu ajutorul telecomenzii, trebuie sa urmati pasii de mai jos. Daca exista un mesaj stocat anterior sub numele fisierului, afisajul va indica **[OLDFIL] [CICLIC]**, sau s-ar putea sa nu depinda de continutul actual **[CICLIC]**.

Pasul	Taste	Explicatie	Afisaj
1.	PROG	Pornirea programului de editare	DESCHIDERE? ?
2.	01 ENT	Acesta este numarul fisierului pentru fisierul mesaj stocat anterior	FISIER VECHI [CICLIC]
Puteti apoi edita sau crea un mesaj nou.			
3.	RUN	Sfarsitul programului de editare	SALVARE? (Y/N)
4.	Y	Trebuie sa salvati inca o data fisierul de date	Mesajul incepe sa se afiseze

In anumite conditii, utilizatorul ar putea dori sa stearga o parte din mesaj; afisorul are aceasta optiune. Dupa accesarea modului Editare, utilizatorul poate apasa tasta **CLR** si poate defila printre functiile diferite apasand tasta **PREV** or **NEXT** key.

Listate mai jos veti gasi functiile de Stergere si modul de utilizare:

- DEL ALL Stergerea fisierelor mesaje
- DEL FILE ?? Stergeti fisierele specificate
- DEL MSG Stergeti mesajul fisierului curent
- DEL ON/OFF Dezactivarea functiei de Pornire automata /Oprirea functiei cronometru
- DEL ALARM Dezactivarea alarmei

3.4: Exemplu 4- Reglare moduri text, fonturi sau culori

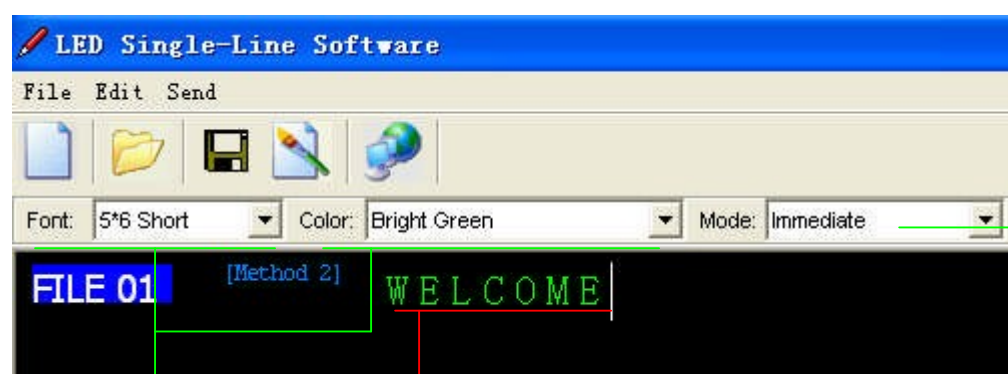
Metoda: Tipuri de optiuni de miscare (defilare text) care sunt afisate la un semn, vezi Anexa A.

Fonturi: Stilul fonturilor este afisat, vezi de asemenea Anexa A.

Culori: Afisorul poate afisa pana la 16 culori diferite, ex:Rosu, Verde, Galben, etc.

Combinatii speciale de culori. Pentru a determina ce culori sunt disponibile pentru afisorul dumneavoastra, consultati Anexa B.

3.4.1. Programare cu calculatorul



- (1). Accesati Casuta din dreapta optiunii "Mod"
- (2). Selectati optiunea "Immediate"
- (3). Selectati Font=5*6 Short & Culoarea=Verde
- (4). Tastati "WELCOME"



- (5). Selectati **Font=7*6** & **Culoare=Rainbow**
- Nota: Optiunea **Cyclic** porneste din nou.
- (6). Tastati optiunea "HONG KONG"

3.4.2: Programare din telecomanda

Utilizatorul poate efectua reglari ale defilarii textului, fontului sau culorii mesajului. Dupa accesarea Modului Editare ca si la 3.2.2,utilizatorul trebuie sa apese intai tasta → sau ← pentru a accesa metoda, fontul sau culoarea ce pot fi alese pentru afisarea mesajului.

Pasul	Taste	Explicatii	Afisaj
1	PROG	Pornirea programului de editare	OPEN:??
2	01 ENT	Acesta este numarul fisierului atribuit acestui mesaj nou.	[CICLIC]

3	MET PREV or NEXT	Atribuirea metodei de afisare optiunii Immediate	[IMMED]
4	COL PREV or NEXT	Asignarea culorii Verde	[GRE]
5	FONT PREV or NEXT	Atribuirea fontului =5*6 scurt	[5×6]
6	WELCOME	Intrare in textul mesajului	WELCOME
7	RUN	Iesire din modul de editare al mesajului	SALVARE? (Y/N)
8	Y	Salvare fisier de date 01	Mesajul va fi afisat

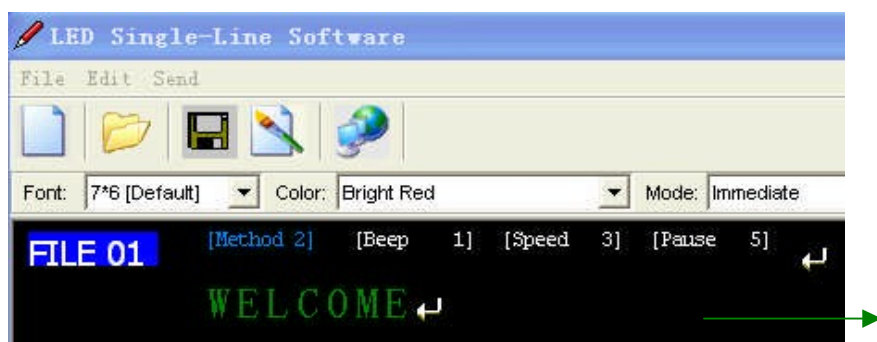
3.5: Exemplu 5- Introducere semnal sonor, reglare viteza sau pauza

Beep: Tipul de semnal sonor poate fi ales in timpul afisarii pe afisor.

Viteza: Viteza mesajelor poate fi marita sau micorata. Aceasta optiune este valabila pentru semn, consultati Anexa A.

Stay time: Generati o durata de oprire in cadrul mesajului programat, consultati Anexa A.

3.5.1: Programare cu calculatorul



(1) Clic

dreapta pe mouse

(2) Introduceți **Beep 1**

(3) Introduceți **Speed 3[implicit]**

(4) Introduceți **Pause 5**

3.5.2: Programare din telecomanda

Utilizatorul poate introduce semnal sonor, viteza sau pauza a mesajului si cu ajutorul telecomenzii.

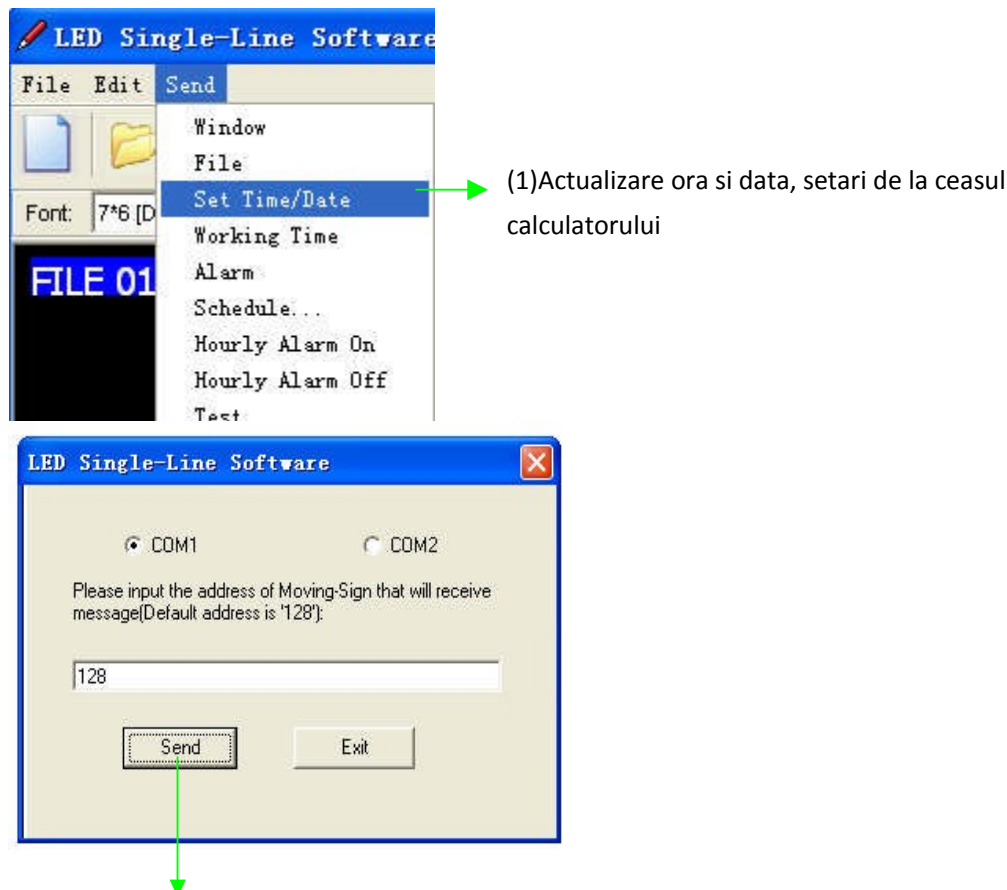
Pasul	Taste	Explicatii	Afisaj
1	PROG	Pornirea programului de editare	OPEN:??
2	01 ENT	Acesta este numarul fisierului atribuit acestui mesaj nou.	[CICLIC]
3	BEEP PREV or NEXT	Atribuirea tipului de semnal sonor	[BEEP 1]
4	SPE PREV or NEXT	Atribuirea vitezei	[SPEED 3]
5	PAU PREV or NEXT	Atribuirea tipului de pauza	[PAUSE 5]

6	WELCOME	Intrare in textul mesajului	WELCOME
7	RUN	Iesire din modul de editare al mesajului	SALVARE? (Y/N)
8	<u>Y</u>	Salvare fisier de date 01	Mesajul va fi afisat

4: Setari avansate afisor

4.1: Exemplu 6 –Setare ora si data

4.1.1: Programare cu calculatorul



(2) Apasati optiunea "Send" pentru actualizarea modificarii.

4.1.2: Programare din telecomanda

Utilizatorul poate seta ora sau data mesajului si cu ajutorul telecomenzii.

Pasul	Taste	Explicatii	Afisaj
1	PROG	Pornirea programului de editare	OPEN:??
2	<u>01</u> ENT	Acesta este numarul fisierului care trebuie atribuit	[CYCLIC]
3	Time	Accesarea functiei cronometru	SETARE ORA
4	ENT	Afisare ora curenta	[00:00:00]
5	← sau →	Alegeti optiunea ora, minute sau secunde	[--:--:--]
6	PREV sau NEXT	Modificare ora, minute sau secunde	[--:--:--]
7	ENT	Confirmare setare noua de timp	[13:25:02]
8	Time NEXT	Accesarea functiei data	SET DATE
9	ENT	Afisarea datei curente	[SA 17 -05-01]
10	← sau →	Alegeti anul, luna sau ziua	[XX XX -XX - XX]
11	PREV sau NEXT	Modificati anul, luna sau ziua	[XX XX -XX - XX]
12	ENT	Confirmarea setarii noii date	[TH 02 -09-04]

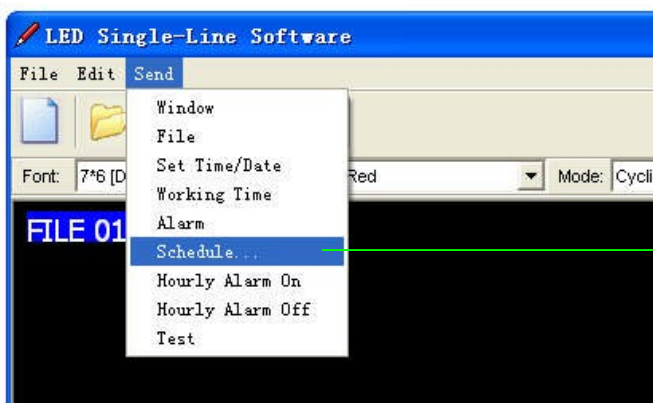
13	RUN	Oprirea modului de editare	SALVARE?(Y/N)
14	Y	Salvati mesajul ca fisier cu nr. 01	Mesajul este afisat

4.2: Exemplu 7 - programarea succesiunii mesajelor

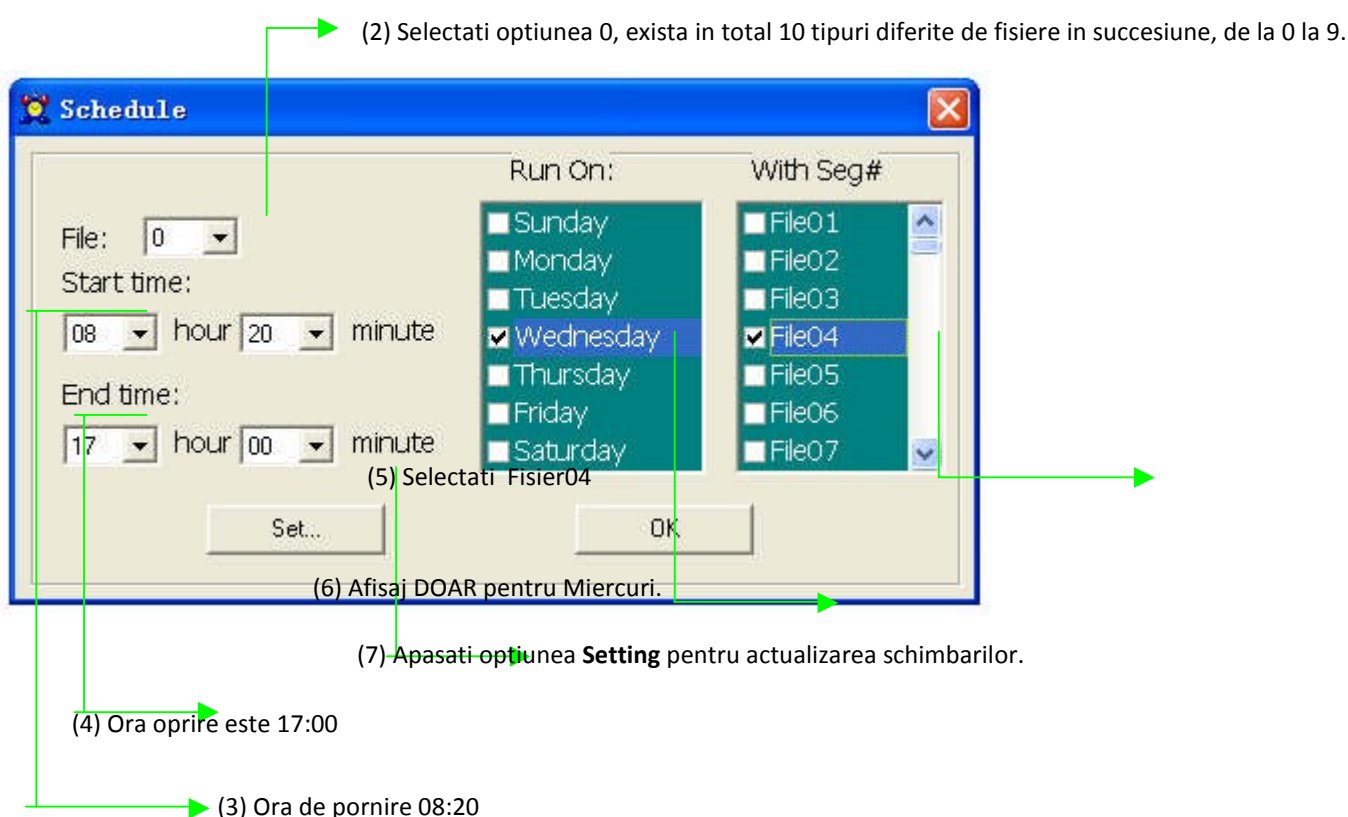
4.2.1: Programare cu calculatorul

In acest exemplu, se foloseste secventierea mesajelor pentru a obtine rezultatele dorite. Mesajele vor fi afisate dupa denumirile fisierelor (**FILE01** , **FILE03**) intr-o anumita ordine, si vor disparea asa cum este programat.

* Nota: Afisarea mesajelor in functie de ora va functiona atata timp cat afisorul este alimentat. Cand afisorul nu mai este alimentat, ceasul intern nu va mai functiona corespunzator si va trebui resetat din nou. (Vezi 4.1.1)



(1) Selectati **Schedule...**



4.2.2: Programare din telecomanda

Fisierele succesive au denumiri speciale, care incep cu litera "S", urmate de o singura cifra (S0-S9). Ca atare, exista doar zece fisiere succesive, care pot fi stocate si extrase. Sa spunem ca, in calitate de proprietar al unui restaurant pe nume Box Car Express, aveti oferte speciale zilnice care atrag oamenii la masa de pranz. Ati creat deja urmatoarele fisiere:

Numar fisier	Mesaj
10	Bun venit la Box Car
	Express
11	Specialitatea zilei este
12	2-buc. Pui cu
13	Piure de cartofi si sos
14	Our drink Special is
	Cola dietetica.

Se poate sa doriti afisarea mesajelor de mai sus de la ora 10:00 am la 1:00 pm, de Luni pana Vineri. Pentru a afisa intreg mesajul, fisierul secventa va contine linia:

10 11 12 13 14

Pas	Taste	Explicatie	Afisaj
1	PROG	Incepeti editarea mesajului	OPEN :??
2	S	Pentru fisier secvential	[SO]
3	1 ENT	Accesarea numarului fisierului secvential	DAY 0 1 2 3 4 5 6
4	→	Mutati la dreapta	1 evidentiati
5	NEXT sau PREV	Comutati intre PORNIRE/OPRIRE	1 verde pe fundal rosu
6		Repetati pasii 4 & 5 pentru 2, 3, 4, 5 pana cand 2,3,4,5 vor avea culoarea verde	
7	S	Setati durata de pornire	START 00:00
8	NEXT sau PREV	Schimbati cronometrul de pornire	Digitul in verde va fi schimbat
9	← sau →	Folositi sagetile pentru cifra corespunzatoare	
10		Repetati pasii 8 & 9 pana apare pe afisaj 10:00	
11	S	Setati durata de oprire	END 23:59
12		Repetati 8 & 9 pana apare pe afisaj 13:00	
13	ENT	Confirmati setarea orei	S1
14	10 11 12 13 14	Aceasta este o secventa de numere de fisiere pentru afisare, separate prin spatiu	
15	RUN	Parasiti programul de editare	SALVARE?(Y/N)
16	Y	Salvati mesajul ca fisier cu nr. S1	Mesaj afisat

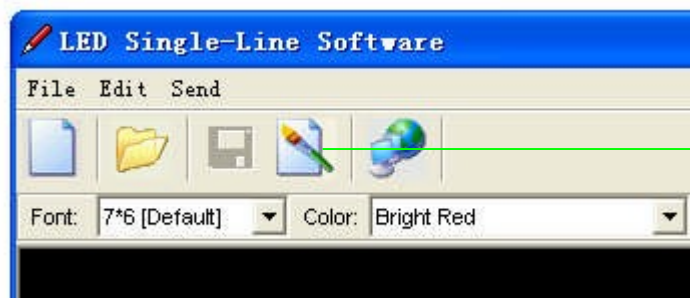
Avantajul real al secventierii fisierelor este posibilitatea de a schimba doar un segment al unui mesaj lung! Daca va decideti sa schimbati meniul special, dar nu si bautura speciala, trebuie doar de editati numarul fisierului 12.

In esenta, secventierea va salveaza timp pentru a edita mesajele lungi atunci cand sunt necesare numai schimbari minore.

Va rugam sa retineti ca o data ce exista orice fisier secvential si setarea timpului este valida, afisorul va afisa mesajul prestabilit incepand de la fisierul S0 la S9.

4.3: Exemplu 8- Crearea de grafice personalizate & logo

4.3.1: Programarea cu calculatorul



- (1) Apasati pictograma **Lattice** pentru editarea graficului sau a logo-ului.

Nota: Numarul maxim de grafice definite de utilizator pot fi instalate de la graficul A la graficul H.

- (2) Selectati paleta pentru diferite culori.

- (3) Creati aici graficele.

Nota: Graficul va fi automat salvat.

Nota: Faceti clic stanga pe mouse pentru a trage litere punct cu punct

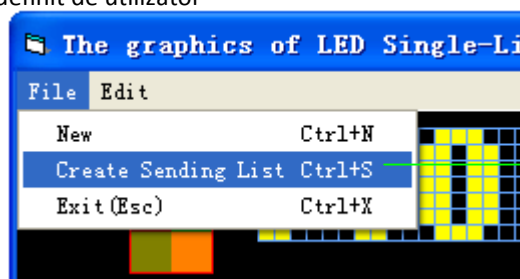
Nota: Faceti clic dreapta pe mouse pentru a sterge un punct



- (5) Numar total de grafice este definit de utilizator

- (6) numarul graficului editat acum.

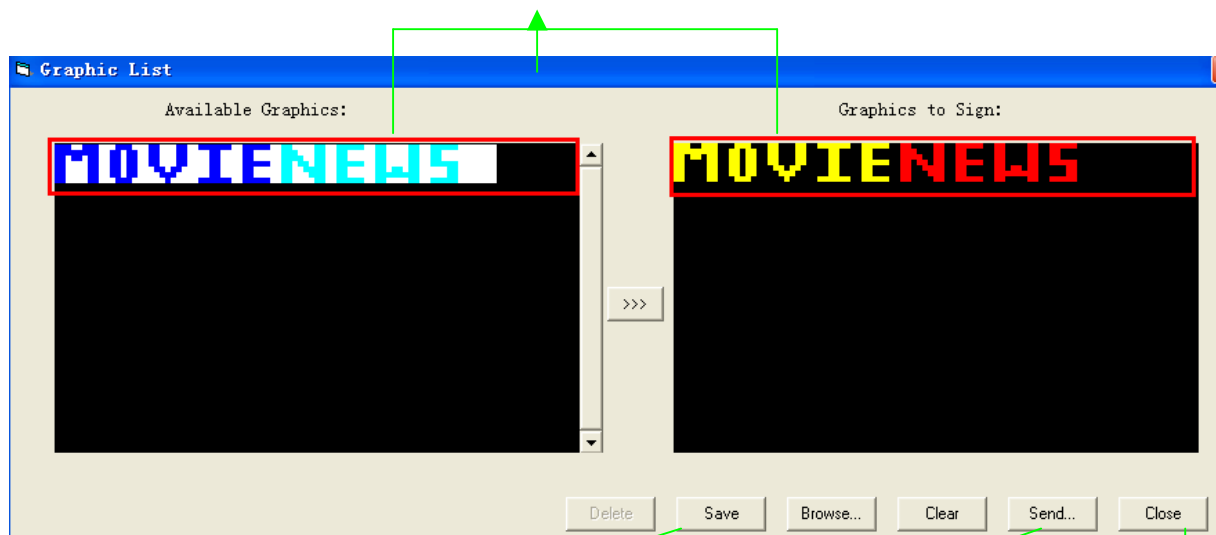
- (4) Examinarea graficului este aceeași cu continutul din zona de editare



- (7) Selectati optiunea Creare Lista si Trimitere pentru a avea propria lista de grafice

(8) Apasati de doua ori graficul pentru adaugarea in lista curenta de editare

Nota: Numarul maxim de grafice definite de utilizator ce pot fi instalate este de 8, de la **Grafic A** la **Grafic H**.



(9) Apasati tasta **Save** pentru a stoca lista curenta a graficelor ca si fisier "list".

(10) Apasati tasta **Send...** pentru a incarca lista curenta cu grafice

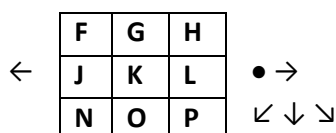
(11) Inchideti fereastra

Privire de ansamblu asupra aspectului ecranului

Denumire	Sub-meniu	Descriere
Fisier	Salvare ca...	Salvare ca un alt numar ISN
	Crearea Listei de mesaje trimise	- Salvati toate graficele particularizate ca si fisier "list". (Nota: nr. maxim de grafice este de 8) - Trimiteti lista graficelor semnului. (Nota: nr. maxim de grafice ce pot fi instalate este de 8)
	Exit	Inchideti fereastra de editare a graficelor
Cadru	Crearea unui nou cadru	Creati un alt grafic
	Editarea graficului vechi	Deschideti un grafic vechi pentru editare
	Stergerea graficului curent	Stergeti graficul curent

4.3.2: Programare din telecomanda

Utilizatorul isi poate crea propriul grafic si cu ajutorul telecomenzii. Apasati tasta GRA pentru a alege optiunea corespunzatoare si dupa ce selectati locatia de memorare dorita, veti lucra doar cu un punct al cursorului (cand accesati functia MAKE GRAPH). Pentru a edita graficul, utilizatorul poate apasa tasta G, H, L, P, O, N, J, F pentru a misca cursorul in directiile sagetilor, si anume, N, NE, E, SE, respectiv S, SV, V, NV (vezi tabelul de mai jos).



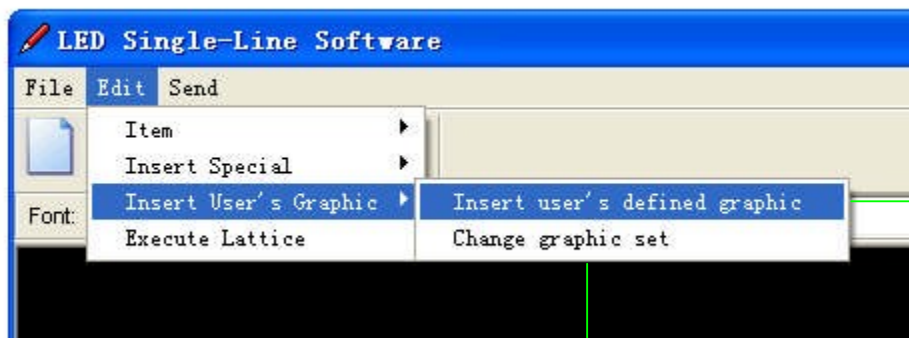
PREV sau **NEXT**: Modificarea continua a culorii punctelor LED

K : Dacă utilizatorul dorește să trage o linie, el poate apăsa tasta și face o linie care trece prin poziția cursorului.

Pentru a dezactiva funcția de trasare a liniilor apăsați tasta K din nou

4.4: Exemplul 9- Afisarea graficelor personalizate & logo

4.4.1: Programarea cu calculatorul



(1) Selectați opțiunea **Introduceți graficul definit de utilizator** to pentru a adăuga propriul grafic.

Nota: setarea de modificare a graficului nu se aplică în acest manual.



(2) Selectați propriul garfic și apăsați apoi tasta **Insert**.



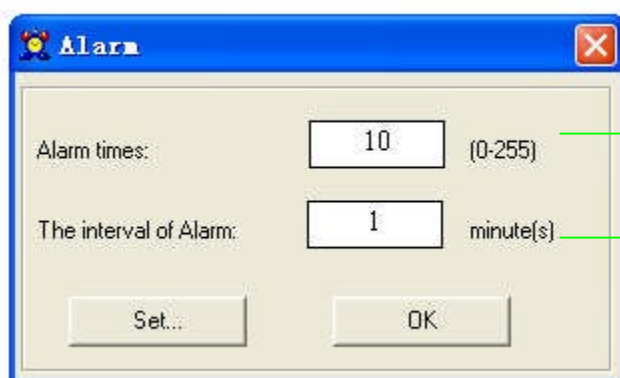
(3) graficul este introdus in FILE01

4.4.2: Programare din telecomanda

În scopul de a obține un element grafic pentru afisarea între orice mesaje, utilizatorul ar trebui să intre în primul rând în modul Editare la locația dorită, apăsați tasta GRA și defilați prin funcții și apăsați tasta ENT atunci când afișajul indică "GET GRAPH". Toate elementele grafice presetate vor fi afișate ciclic cu ajutorul tastelor PREV sau NEXT. Apăsați tasta ENT pentru alegerea graficului corespunzător.

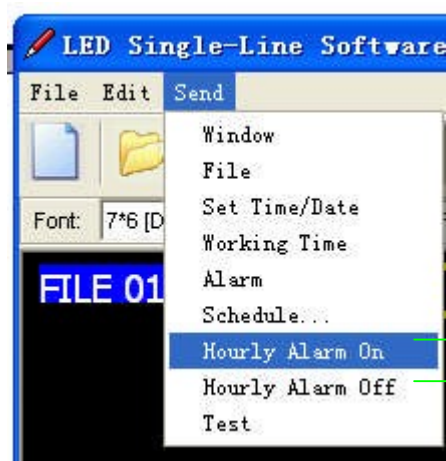
5: Alte opțiuni cronometru

5.1: Programare cu calculatorul



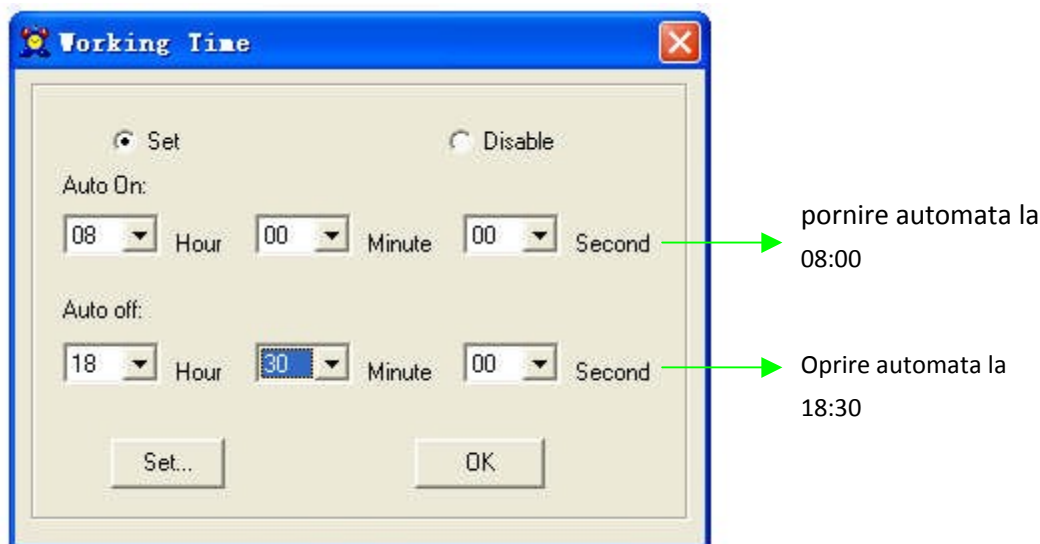
Afișorul va suna de 10 ori

Intervalul dintre două alarme este de 1 minut.



setare alarma din ora in ora este pornita

oprirea alarmei din ora in ora



Observatie: puteti seta functiile cronometrului in timpul functionarii aparatului.

5.2: Programare din telecomanda

Pentru a selecta functia de cronometru in modul editare, la sfarsitul unui mesaj apasati tasta TIME. Apasati tastele **NEXT** si **PREV** pentru a parcurge functiile cronometru si apasati tasta ENT pentru a efectua selectia.

Functie	Descriere
SET TIME	Reglati ora
SET DATE	Reglati data
ALARM	Setare ora alarma si interval
HOUR ALARM	Setare alarma in fiecare ora pornire/oprire
12H MODE	In cazul in care selectati acest mod, ora va fi afisata in format 12 h (AM/PM) (Nota: in timpul programarii, introduceti totdeauna ora in format 24 h)
24H MODE	In cazul in care selectati acest mod, ora va fi afisata in format 24 h
ADD TIME	Adaugati afisarea orei in fisierul de date
ADD DATE	Adaugati afisarea datei in fisierul de date
OFF TIME	Se opreste la o anumita ora programata din zi
ON TIME	Porneste la o anumita ora programata din zi

Sfaturi suplimentare despre setarea alarmei-

Cand selectati optiunea Alarma, afisajul va indica C: XXXM: XX X, unde **XXX** este un numar de la **000** la **255**.

C este numarul total al activarilor alarmei iar **M** este intervalul de timp dintre doua activari.

Exemplu -

C: 123M: 001 – aceasta inseamna ca vor fi 123 de semnale de alarma iar intervalul de timp dintre alarme va fi de 1 minut.

Observatie: puteti seta doar functiile cronometrului in timp ce ruleaza mesajele.

Anexa A: Sfaturi suplimentare de programare

Cod Functie	Definitie	Posibilitati	Control
METODA	Optiuni afisare	Ciclic	[CYCLIC]
		Immediate	[IMMED]
		Deschidere din dreapta	[OPEN←]
		Deschidere din stanga	[OPEN→]
		Deschidere din centru	[OPEN<>]
		Deschidere in centru	[OPEN><]
		Acoperire din centru	[COVER<>]
		Acoperire din dreapta	[COVER←]
		Acoperire din stanga	[COVER→]
		Acoperire in centru	[COVER><]
		Derulare in sus	[SCROLL↑]
		Derulare in jos	[SCROLL↓]
		Incrucisare in centru	[INTER><]
		Incrucisare in partea de sus	[INCOVER><]
		Acoperire sus	[COVER↑]
		Acoperire jos	[COVER↓]
		Linie de scanare	[SCANLN]
		Explode	[EXPLOED]
		Pac Man	[PACMAN]
		Pall & Stack	[FALL]
		Shoot	[SHOOT]
		Flash	[FLASH]
		La intamplare	[RANDOM]
		Glisant	[SLIDE IN]
		Auto(Nota: Apare doar in fereastra soft-ului, nu este valabila la telecomanda)	[AUTO]
CULOARE	Modificarea culorii textului	Vezi Anexa B	
FONT	Changes the shape and size of characters	5×6 Scurt	[5×6]
		5×11 Scurt & Larg	[5×11]
		7×6 (Implicit)	[7×6]
		7×11 Larg	[7×11]
		7×9	[7×9]
		7×17 Foarte larg	[7×17]
		Font-uri mici	[Small]

VITEZA	Schimbarea vitezei de derulare a afisajului	Viteza 1(cel mai rapid)	[SPEED 1]
		Viteza 2	[SPEED 2]
		Viteza 3	[SPEED 3]
		Viteza 4	[SPEED 4]
		Viteza 5	[SPEED 5]
		Viteza 6	[SPEED 6]
		Viteza 7	[SPEED 7]
		Viteza 8(Cel mai lent)	[SPEED 8]
GRAFICE	Editabil de catre utilizator		[GRAPH A]
			[GRAPH B]
			[GRAPH C]
			[GRAPH D]
			[GRAPH E]
			[GRAPH F]
			[GRAPH G]
			[GRAPH H]
	Nu este editabil de catre utilizator	Oras	[GRAPH I]
		Masina	[GRAPH J]
		Ambarcatiune	[GRAPH K]
		Tel	[GRAPH L]
		Natura	[GRAPH M]
		Vas	[GRAPH N]
		A inota	[GRAPH O]
		Pisica	[GRAPH P]
PHRASE	Generarea unui afisaj animat pre-programat	CRACIUN FERICIT	[ANIM1]
		AN NOU FERICIT	[ANIM2]
		4 IULIE	[ANIM3]
		PASTE FERICIT	[ANIM4]
		HAPPY HALLOWEEN	[ANIM5]
		NU BETI & CONDUCETI	[ANIM6]
		NU SE FUMEAZA	[ANIM7]
		BUN VENIT	[ANIM8]
PAUZA	Generarea unei pauze in cadrul mesajului programat	Intrerupere pentru intarziere de 2secunde	[PAUSE1]
		Intrerupere pentru intarziere de 3ecunde	[PAUSE2]
		Intrerupere pentru intarziere de 4secunde	[PAUSE3]
		Intrerupere pentru intarziere de 6secunde	[PAUSE4]
		Intrerupere pentru intarziere de 10sec.	[PAUSE5]
		Intrerupere pentru intarziere de 20sec.	[PAUSE6]
		Intrerupere pentru intarziere de 30sec.	[PAUSE7]
		Intrerupere pentru intarziere de 60sec.	[PAUSE8]

Anexa B : Lista culorilor

Denumire culoare	Cod Afisare
Rosu	[RED]
Rosu deschis	[RED] *
Portocaliu	[ORA]
Portocaliu deschis	[ORA] *
Galben	[YEL]
Galben deschis	[YEL] *
Verde	[GRE]
Verde deschis	[GRE] *
Amestec nivel(Rainbow)	[MIX]
Amestec culori deschise(Rainbow)	[MIX] *
Mix verticala	[MIX]
Saw Tooth Mix	[MIX]
Verde pe rosu	[MIX]
Rosu pe verde	[MIX]
Portocaliu pe rosu	[MIX]
Galben pe Verde	[MIX]

☐ Culoarea punctelor nu se schimba, cu exceptia luminozitatii.

Anexa C: Lista caracterelor internationale

Caractere englezesti	Caractere internationale
A	Ä Å Æ
C	Ç Ć
E	É
N	Ñ
O	Ö Ó
S	Ś
U	Ü
Z	Ž Ž
a	â ä à å æ á
c	ç
e	é ê ë è
i	ï í
n	ñ
o	ô õ ò ó
t	
u	ü û ù
y	ÿ
Spatiu	α β γ π Σ σ μ τ Φ θ Ω ∞ δ φ
?	¿
\$	¢ £ ¥ Pt ₣

Anexa D: Lista simbolurilor

Nota: Simbolul real apare in paranteze (“[]”) in timpul modului de programare.

Insorit	Noros	Ploios	Ceas
Telefon	Ochelari	Robinet	Racheta
Strain	Cheie	Pulover	Elicopter
Masina	Bazin	Casa	Ceainic
Copaci	Rata	Motocicleta	Bicicleta
Rege	Inimi	Sageata dreapta	Sageata stanga
Sageata stanga jos	Sageata stanga sus	Ceasca	Scaun
Pantof	Pahar de martini		

Anexa E: Schimbare parola

Pas	Taste	Explicatii	Afisaj
1.	PROG	Accesati modul Editare	DESCHIS: ??
2.	00 ENT	Accesati fisierul 00	OLDFIL [CYCLIC]
3.	Apasati → in timp ALT Este tinut apasat	Mutare rapida	
4.	Repetare pas 3	De cateva ori pana cand ajungeti la sfarsitul fisierului, acesta este pentru a va asigura ca nu veti schimba continutul fisierului in timp ce schimbati parola	
5.	CPW	Accesarea modului parolei	PAROLA NEUTILIZATA
6.	NEXT		UTILIZARE PAROLA
7.	NEXT		RES PASS
8.	NEXT	Schimbare parola	SCHIMBARE: ***
9.	AAA ENT	Schimbare parola in AAA	INCA O DATA: ***
10.	AAA ENT	Confirmare parola	Ati schimbat parola in AAA .

*** Nota: Daca din orice motiv, parola este pierduta sau uitata, trebuie sa accesati comutatorul DIP din partea din spate a unitatii (nu telecomanda) si sa treceti Comutatorul 8 pe PORNIRE.