

Hilfe-Datei – DCA App



Glastaster II Smart

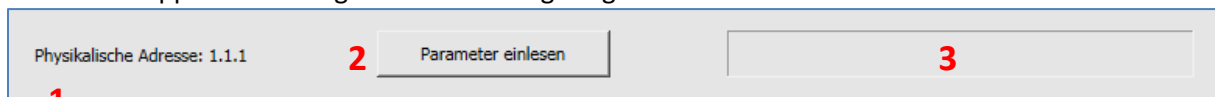
Allgemein

Mit dieser DCA App können beliebige Bilder in den MDT Glastaster II Smart nachgeladen werden. Die nachzuladenden Bilder müssen folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Format: Bitmap
- Größe: 64x64 Pixel
- Farbe: Schwarz/Weiß
- Hintergrund weiß, Symbolfarbe: schwarz

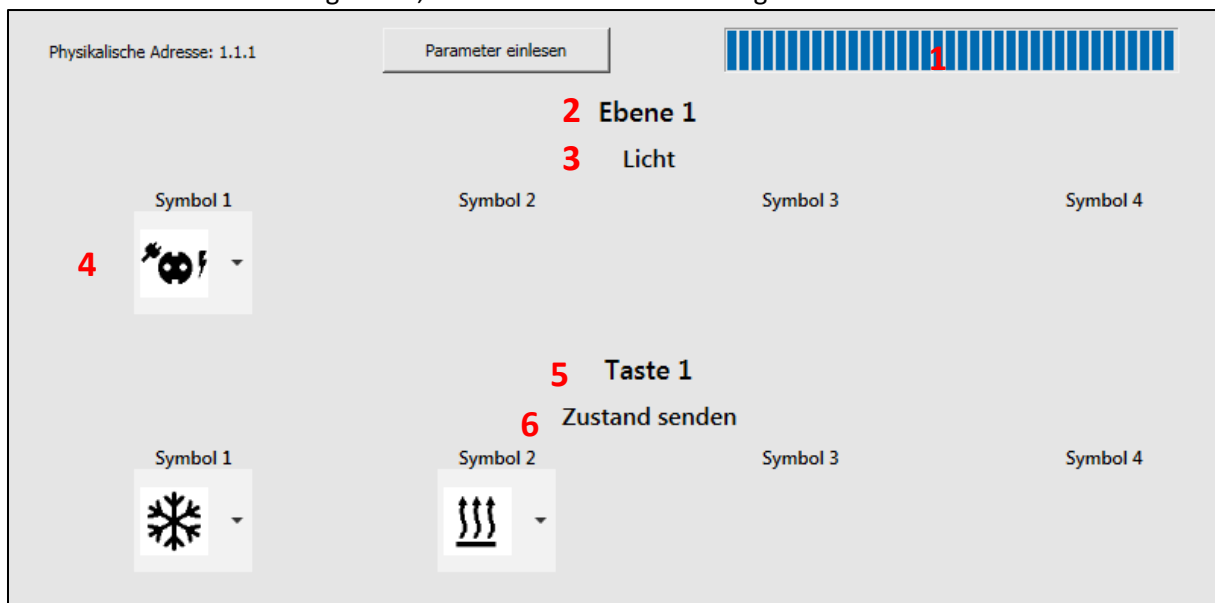
Fenster: verwendete Symbole

Das Fenster verwendete Symbole zeigt die aktuell im Taster eingestellten Symbole an. Nach dem Öffnen der App wird das folgende Fenster angezeigt:



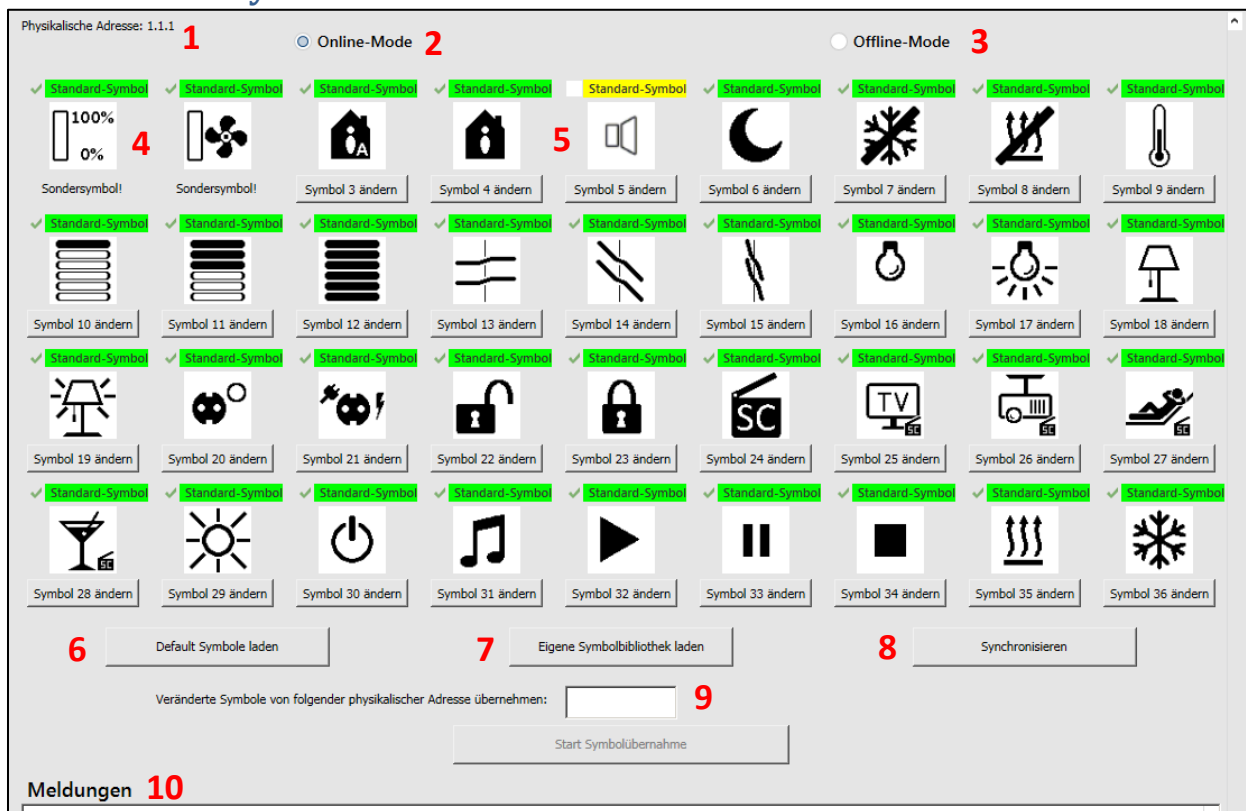
- 1 = Physikalische Adresse des ausgewählten Tasters
- 2 = Button startet das Auslesen der aktuell eingestellten Parameter
- 3 = Fortschritts-Balken des Auslesens der aktuell eingestellten Parameter

Wurden die Parameter ausgelesen, so sieht das Fenster wie folgt aus:



- 1 = Fortschritts-Balken des Auslesens der aktuell eingestellten Parameter (alle Parameter ausgelesen)
- 2 = Überschrift der visualisierten Taste/Ebene, hier Ebene 1
- 3 = In den Parametern vergebener Name für die Taste/Ebene, hier für Ebene 1
- 4 = Ausgewähltes Symbol für Ebene 1 – Änderung über Pfeil nach unten wird direkt in die Parameter übernommen
- 5 = Überschrift der visualisierten Taste/Ebene, hier Einzel-Tastenfunktion für Taste 1
- 6 = In den Parametern vergebener Name für die Taste/Ebene, hier für Taste 1

Fenster: Alle Symbole



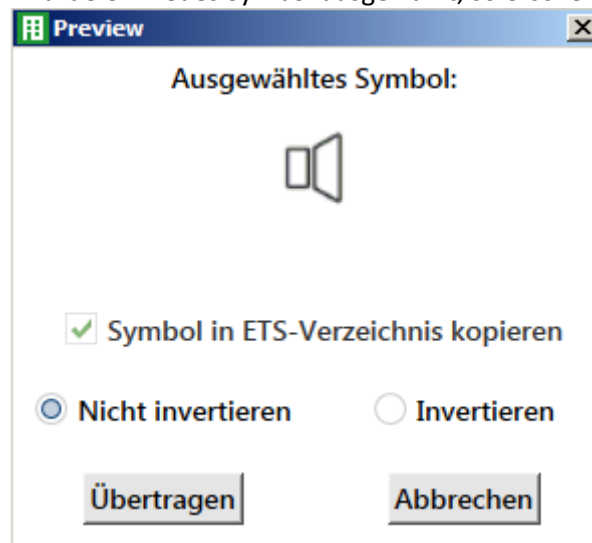
1 = Physikalische Adresse des ausgewählten Tasters

2 = Auswahl des Online-Mode: Im Online Mode werden das zu ladende Symbol direkt nach dem Ändern übertragen

3 = Auswahl des Offline-Mode: Im Offline Mode werden die zu ladenden Symbole erst am Ende alle zusammen übertragen. Sobald ein Bild im Offline Mode übertragen wurde, erscheint ein Button mit dem Text „Daten laden“. Durch Drücken dieses Buttons werden alle geänderten Symbole am Ende zusammen übertragen.

4 = Die Symbole 1 und 2 sind Sondersymbole und daher nicht durch den Benutzer änderbar.

5 = Durch die Buttons Symbol 3..36 ändern können die einzelnen Symbole geändert werden. Nach Drücken des Buttons erscheint ein Windows Explorer Dialog aus welchem das neue Symbol ausgewählt werden kann. Wurde ein neues Symbol ausgewählt, so erscheint eine Vorschau:



In dieser Vorschau hat der Benutzer die Möglichkeit das Symbol in seine „eigene lokale Datenbank“ durch das setzen des „Symbol in ETS-Verzeichnis kopieren“ zu kopieren. Dies ist dann sinnvoll wenn Symbole öfter (in mehreren Projekten) genutzt werden. Des Weiteren ist es möglich das Bild zu invertieren (schwarz zu weiß, weiß zu schwarz), falls das Symbol mit schwarzem Hintergrund vorliegt.

Wurde ein Symbol geändert, so verschwindet der Haken bei „Standard-Symbol“. Durch späteres setzen dieses Hakens wird das Default-Symbol wieder geladen.

Geänderte Symbole werden in den Parametern der Datenbank nicht mehr mit ihrem Symbol angezeigt!

6 = Der Button „Default-Symbole laden“ lädt wieder alle Standard-Symbole in den Taster.

7 = Der Button „Eigene Symbolbibliothek laden“ lädt eine komplette, eigene Symbolbibliothek. Dafür muss ein Ordner ausgewählt werden in dem die Symbole 3-36 nach der folgenden Namensstruktur vorhanden sind: Symbol_3.bmp, Symbol_4.bmp...Symbol_36.bmp. Hierbei ist es wichtig, dass alle Symbole 3-36 in diesem Ordner vorhanden sind!

Wurden die Symbole über diesen Button geändert, so werden weiterhin die Symbole in der Datenbank angezeigt, da davon ausgegangen wird das ähnliche, leicht modifizierte Symbole geladen wurden.

8 = Der Button Synchronisieren prüft ob die aktuelle Anzeige mit den Symbolen im Taster übereinstimmt. Diese Funktionalität kann dann sinnvoll sein wenn ein Taster aus einem anderen Projekt eingefügt wurde oder ein Taster wegen einem Defekt oder ähnlichem ausgetauscht wurde.

9 = die Funktion „Symbole übernehmen“ prüft ob für die eingegebene physikalische Adresse geänderte Symbole gefunden wurden und überträgt diese. Der Button wird aktiv sobald eine gültige physikalische Adresse eingetragen wurde. Wird die Funktion anschließend gestartet wird geprüft wie viele geänderte Symbole vorhanden sind und diese werden nach einer Bestätigung durch den Benutzer übertragen.

Die Funktion ermöglicht es alle Taster eines Projektes „schnell“ mit den gleichen Symbolen zu laden!

10 = Im Meldungsfenster werden Informationen über die laufenden, bzw. durchgeführten Aktionen ausgegeben.