

DATA Display Tangentbords Manual

Data Display är ett ISO 9001 registrerat företag. Alla produkter är tillverkade efter ISO 9001 kvalitetsstandard, det garanterar den allra högsta internationella produktkvaliteten. I enlighet med vår kvalitetspolitik, har vi som mål att framställa produkter som möter våra kunders förväntningar och kvalitetskrav.

Data Display uppfyller följande europeiska standards:

DIN ISO 9001 Tyskland
NF-EN 29001 Frankrike
BS 5750 Pt 1. England
ANSI/ASQC Q91

Vi uppfyller även den nationella standarden som uppfyller ISO 9000 (EN 29000) serien i andra länder inom EC, EFTA och över hela världen.

Förutom enkelradiga skyltar för inomhus- och utomhusbruk, tillverkar Data Display följande:

- Specialtillverkade flerradiga skyltar – inomhus- / utomhusbruk
- Elektromekaniska skyltar
- Grafiska skyltar för utomhusbruk.

DATA DISPLAY CO. LTD.,
Deerpark Industrial Estate,
Ennistymon, Co. Clare, Ireland
Tel: 065-7072600 Fax: 065-7071311

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING	4
1 INKOPPLING	5
2 GRUNDLÄGGANDE BESKRIVNING AV TANGENTBORDET	6
2.1 Illustration av tangentbordet	6
2.2 Grundläggande funktioner	7
2.3 Bastangenter	7-8
3 SKAPA OCH REDIGERA TEXT	8
3.1 Stop/ Run tangent	9
3.2 Välj ut textblock	9
3.3 Förflyttning mellan texter	9
3.4 Ta bort all text	10
3.5 Ta bort ett tecken i taget	10
3.6 Caps Lock	10
3.7 Förflyttning inom textsekvens	11
3.8 Teckenstil	11
3.9 Teckenstil för Multicolour och Bi-Line	11
3.10 Alt-tangent	12
4 TEXTFUNKTIONER	13
4.1 Flash	13
4.2 Reverse	14
4.3 Grafik	14
4.4 Tid	15
4.5 Temperatur	15
4.6 Datum	16
4.7 Tidsstyrd text	17
4.8 Koppla samman textblock	18
5 SPECIELLA TEXTEGENSKAPER	18
5.1 På kommandon	19-22
5.2 Av kommandon	22-25
6 INSTÄLLNINGSPROCEDUR	25
6.1 Påbörja inställning	25
6.1.1 Ställ in aktuellt klockslag	25
6.1.2 Ställ in datum	25
6.1.3 Ställ in identitetsnummer	26
6.1.4 Inställning av grafik	26
6.1.5 Reset (återställ)	26
6.1.6 Ingångsposition på/av	27
6.1.7 Insert	27

7	NÄR SKYLTEN ÄR IGÅNG	27
7.1	Att skriva in text när en annan text redan rullar	27
8	KOMMANDON FÖR, BI-LINE, SKYLTSFUNKTIONER	27
8.1	Skapa meddelanden, Bi-Line	27
9	DEMONSTRATION AV BACKGROUND-EGENSKAPEN, BI-LINE	28
10	KOMMANDON FÖR COMBIVISION SKYLTLAR	29
10.1	På-kommando, LAMP	29
10.2	Av-kommando, LAMP	29
11	INSTRUKTIONER FÖR SERIELL KOPPLING, DATA LINE	30-31

INLEDNING

Vi är glada att Ni har valt att köpa vår högkvalitets Data Line skylt och vi är säkra på att den gärna kommer att möta era kommunikationsbehov.

Det här är bruksanvisningen för tangentbordsfunktionerna till Data Line skylten. Funktionsinstruktionerna i den här bruksanvisningen kan även appliceras till programmeringen av följande skyltenheter:

- Mono-färg Data Line
- Flerfärg Data Line
- Bi-Line Skylt
- Combovision skylt

Manualen är specialdesignad för att förse användaren med steg för steg instruktioner av alla kommandon och inslag för de funktioner som gör det möjligt att skapa en effektiv framställning med den nya Data Line skylten. Med Data Line skylten följer ett tangentbord i standardformat ”qwerty”. Meddelanden som man vill visa på skylten kan lätt föras till skylten och redigeras med hjälp av tangentbordet. Data Line skylten har en total minneskapacitet på 24K (se sektion 3.1 för mer detaljer).

Två specialavsnitt har lagts till i slutet av manualen. Dessa avsnitt sammanfattar programmering av Bi-Line och Combivision skyltarna.

Bi-Line

Avsnitt 8 hänvisar till ytterligare specialfunktioner, som endast är applicerbara vid programmering av Bi-Line skylten.

Combivision

Avsnitt 9 sammanfattar funktionerna för Combivisions lampor.

Då alla ansträngningar har gjorts för att undvika felaktigheter i den här manualen, antar sig Data Display Co. Ltd inte ha något ansvar för felaktigheter som kanske uppstår. Vi skulle vara tacksamma för hjälp att upptäcka sådana fel som kanske finns i denna manual.

1. INKOPPLINGS BESKRIVNING

Proceduren för att koppla in skyltenheten och tangentbordet är både enkel och okomplicerad.

1. Koppla in adaptern till nätanslutningen och till skyltenheten på det sätt som visas nedan.
2. För att koppla in tangentbordet, placera tangentbordspluggen i uttaget som finns på baksidan av skyltenheten.
3. När ström har kopplats till enheten visas det ett kort testmeddelande på skärmen. Om skylten programmerats förut, kommer det senast skickade meddelandet att rulla över skärmen.

2. GRUNDLÄGGANDE BESKRIVNING AV TANGENTBORDET

2.1 Illustration av tangentbordet:



2.2 Grundläggande funktioner

Data Lines tangentbord är utformat efter ett standardformat. Tangentbordets utformning har framställts enligt standardiserade ordbearbetningsfunktioner. Kommandon för specialfunktioner står i vitt ovanför tangenterna på tangentbordet. Dessa tangenter kallas för funktionstangenter.

Specialfunktioner: REVERSE (omvänd), FLASH (blinkande), GRAPHIC (grafik), TIME (tid) och DATE (datum) osv.

Specialfunktionerna nås enkelt genom:

- Tryck på SHIFT-tangenten samtidigt som du trycker på vald funktionstangent (i vitt).
Exempel: SHIFT + F-tangent = texten blinkar

Speciella textegenskaper som till exempel, VARIABLE, BACKGROUND ,DOWN, UP, WIPE, JUMP och SHOOT nås genom att hålla ner SHIFT-tangenten och trycka på ett ”PÅ/AV”-kommando. ”PÅ/AV”-kommandona finner du ovanför tangenterna X (PÅ) och C (AV). Alla kommandon för att få speciella textegenskaper är lagrade under antingen X eller C. (se sektion 4.3 för närmare förklaring av AV/PÅ kommandon).

2.3 Bastangenter

På tangentbordet finns nummer 0-9 och hela det engelska alfabetet. Även nedanstående tecken kan nås:

Interpunktionstecken:

!	-	Utropstecken
”	-	Dubbelt citattecken
'	-	Enkelt citattecken
;	-	Semikolon
:	-	Kolon
,	-	Komma
.	-	Punkt
?	-	Frågetecken
□	-	Plats mellan ord osv.

Aritmetiska tecken:

=	-	Lika med
-	-	Minus
+	-	Plus
>	-	Större än
<	-	Mindre än

Språk tecken:

Ç	-	Cedilj
Æ	-	Danskt AE
Ø	-	Skandinaviskt EU
¿	-	Spanskt frågetecken
Å	-	Ångström
Ñ	-	Spanskt N
Ü	-	U omljud
Ö	-	O omljud
Ä	-	A omljud

Symboler:

*	-	Stjärna
#	-	Nummer
\$	-	Dollartecken
£	-	Pundtecken
%	-	Procenttecken
&	-	Och
(-	Parantestecken vänstra
)	-	Parantestecken högra
/	-	Slash
€	-	Euro

(se avsnittet för ALT-tangent, för beskrivning av kommando)

3. SKAPA OCH REDIGERA TEXT

Data Line skyltenheten har en total minneskapacitet på 24K. När man skriver text, är det viktigt för användaren att veta att skylten klarar av att ta emot 99 textblock. Ett textblock är en grupp sammansättningar av tecken. Hur många textblock som användaren kan skapa beror på hur mycket minne som redan har använts upp i föregående textblock. Varje textblock har ett identitetsnummer (nr. 1 – 99). Varje textblock har även en maximal storlek. När texten ”text full” visas på skärmen kan inte mer text skrivas in i det textblocket. Skapa ett nytt textblock för att skriva in ytterligare text. Texten ”no memory” visas på skärmen när skyltenheten inte kan ta emot mer text.

3.1 STOP/RUN-TANGENT

Genom att trycka på STOP/RUN-tangenten kan man växla mellan ”utskrivningsläge”(run) och ”inskrivningsläge” (edit mode). Med andra ord innebär det att om man trycker på STOP/RUN-tangenten när en text rullar på skärmen sätts enheten i ”inskrivningsläge”. I inskrivningsläget kan man skapa och redigera text.

Om man trycker på STOP/RUN-tangenten i ”inskrivningsläge” försätter man enheten i ”utskrivningsläge” och texten börjar rulla.

Inskrivningsläge – All text (meddelanden) skrivs in och redigeras i inskrivningsläget. Genom att trycka på STOP/RUN-tangenten stannar skyltenheten i inskrivningsposläge. Det aktuella meddelandet stannar och text kan läggas till eller tas bort efter behov. När man befinner sig i inskrivningsläget blinkar det i skärmens högra kant. Den blinkade ”pilen” kallas för inskrivningsposition. Det är där inskrivningspositionen står som tecknet, man skriver in, hamnar.

Utskrivningsläge – Om man befinner sig i inskrivningsläge och trycker på STOP/RUN-tangenten försätts enheten i utskrivningsläge. Den skapade texten kommer då att rulla fram på skärmen i sekvenser. Vid uppstartande av skylten är skyltenheten i utskrivningsläge och det meddelande som skapades sist kommer att rulla fram över skärmen.

Följande tangentbordsfunktioner är användbara vid skapandet av effektfulla meddelanden.

3.2 Välja ut textblock

Denna funktion möjliggör för användaren att skapa, spara och skriva in meddelanden i separata textblock.

Användaren kan skapa upp till 99 olika textblock.

För att välja ut ett textblock måste man befinna sig i inskrivningsläge (tryck på STOP/RUN-tangenten).

För att välja ut ett textblock:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på ”V”.
- Nu visas texten ”SELECT” på skärmen.
- Användaren ska nu skriva in identitetsnumret för det önskade textblocket (från 1 till 99). Det krävs alltid två siffror. Exempel: För att välja textblock nummer 2, skriv 02.)
- Nu visas det önskade textblocket i inskrivningsläge.

Kommando: SHIFT + V = ”Välj textblock”, Skriv in önskat identitetsnummer.

3.3 Förflytning mellan texter

För att förflytta sig mellan föregående text och framförvarande text måste man befinna sig i inskrivningsläge (STOP/RUN-tangenten).

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på antingen ”N”- eller ”B”-tangenten.

- Trycker du "N" kommer framförvarande textblock i sekvensen visas på skärmen.
- Trycker du "B" kommer föregående textblock i sekvensen att visas på skärmen.

Notera: Denna funktion fungerar endast på textblock där text redan skrivits in.

Kommando:

SHIFT-tangenten + "N" = Förflyttning till framförvarande text

SHIFT-tangenten + "B" = Förflyttning till föregående text

3.4 TA BORT ALL TEXT

Clear text-kommandot tar bort all text i det textblock som användaren befinner sig i.
(Fungerar endast i inskrivningsläge)

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "Q".
- Nu visas texten "Clear Y/N" på skärmen och om man vill ta bort texten i textblocket trycker man på "Y". Vill man inte ta bort texten trycker man på "N".

Kommando: SHIFT + Q = "Ta bort text J/N"

3.5 Ta bort ett tecken i taget

Användaren kan ta bort ett tecken, i textblocket, i taget genom att trycka på CE-tangenten.

Kommando: CE-tangenten = Tar bort det tecknet som ingångspositionen är placerad över.

3.6 Caps Lock

CAPS LOCK-tangenten ändrar teckenformatet från versaler (stora bokstäver) till gemener (små bokstäver) och vice versa.

För att byta från versaler från gemener:

- Byt till inskrivningsläge
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på PAUSE-tangenten (CAPS LOCK)
- Texten som sedan skrivs kommer att visas som gemener på skärmen.

Alternativt:

- Om det är redan inskriven text som ska byta format.
- Ställ ingångspositionen över tecknet som ska ändra format.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på PAUSE-tangenten (CAPS LOCK).
- Tecknet kommer nu antingen visas som gemen eller versal beroende på i vilken form det stod i från början. (Var tecknet i versalform från början kommer det att visas i gemener och vice versa).
- Texten som sedan skrivs kommer att visas i normalformatet.

Kommando: SHIFT + PAUSE (CAPS LOCK) = Tecknet byter format.

3.7 Förflyttning inom textsekvens

Pil-tangenten på tangerbordets högra sida gör att användaren kan flytta ingångspositionen ett steg åt höger eller åt vänster, inom en textsekvens.

För att flytta ingångspositionen ett steg åt höger:

- Tryck en gång på piltangenten. Ingångspositionen flyttas nu ett steg åt höger.

För att flytta ingångspositionen ett steg åt vänster:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på piltangenten. Ingångspositionen flyttas då ett steg åt vänster.

3.8 Teckenstil

Denna funktion möjliggör för användaren att ändra stil på utvalda tecken. De tillgängliga stilarna är bred, komprimerad, fet och normal.

För att ändra teckenformat på utvalda tecken:

- Ställ ingångspositionen över det tecken som ska byta stil.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck upprepade gånger på tangenten "Z" tills tecknet visas i den stil som önskas.

För att skriva tecken i en annan stil:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "Z". Ett tryck: Texten kommer att visas i bred stil. Två tryck: Texten kommer att visas i komprimerad stil. Tre tryck: Texten kommer att visas i fet stil. Fyra tryck: Texten kommer att visas i normal stil.
- När stilen är vald kommer all text som skrivs att visas i den valda teckenstilen.

Kommando: SHIFT + Z = Välj teckenformat genom att trycka upprepade gånger på "Z"

3.9 Teckenstil för Multicolour och Bi-Line skyltar

Detta avsnitt är endast tillämpligt för Multicolour och Bi-Line skyltarna.

Om din skylt är en flerfärgs- (multicolour) skylt så involveras även färgbyte av tecken, från amber (gul) till grön till röd och tillbaka till gul, när du byter teckenstil.

Om din skylt är en Bi-Line skylt så ändras även teckenhöjden, från 16 punkter till 14 punkter till 7 punkter, när du ändrar teckenstil.

Byte av teckenstil:

- Ändra teckenformatet genom att hålla SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "Z" en gång.
- Ändra teckenstilen genom att hålla SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på SPACE-tangenten tills önskad stil visas på skärmen.
- När valet är gjort kommer all text som sedan skrivs att visas i denna teckenstil.

Alternativt, om användaren önskar att ändra teckenstil på redan skapad text:

- Placera ingångspositionen över de tecken som man önskar ska visas i ett nytt teckenformat.
- Håll sedan SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på SPACE-tangenten.

3.10 ALT-tangenten (Utvidgad teckenuppsättning)

ALT- (SHIFT A) tangenten möjliggör för användaren att få tillgång till olika språktecken.

För att använda denna funktion:

- Placera ingångspositionen över ett tecken
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "A"
- Nu visas olika tecken som hör samman med det tecken som man placerat ingångspositionen över. Exempel: Har man markerat tecknet "A" på skärmen, kan man få fram Å och Ä genom att trycka på SHIFT+"A" upprepade gånger.
- Håll ner SHIFT-tangenten och tryck upprepade gånger på "A" för att få fram alla tecken.
- När önskad bokstav visas på skärmen, kan den väljas ut genom att släppa SHIFT och A-tangenterna.

Kommando: SHIFT + "A" = Tryck upprepade gånger och olika tecken visas.

4 TEXTFUNKTIONER

4.1 FLASH

Flashfunktionen gör det möjligt för användaren att göra så att utvalda tecken, ord eller sektioner, i en text, blinkar när de visas på skärmen.

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "F". Utför kommandot innan texten som ska blinka skrivs in.
- Texten som skrivs in kommer att blinka när den visas på skärmen.
- Återgå till utskrivningsläge genom att trycka på STOP/RUN-tangenten.
- Texten blinkar nu när den rullar fram över skylten.

Om endast delar av en text ska blinka:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "F". Flash-kommandot verkställs nu.
- Skriv in den text som ska blinka.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "F". Flash-kommandot stängs av.
- Skriv det som inte ska blinka.

Om text redan är inskriven på skylten och användaren vill att delar av texten ska blinka kan det göras enligt följande:

- Placera ingångspositionen över det tecknet som ska blinka
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "F"
- Tecknet kommer nu att blinka när det visas på skärmen. Detta kan göras för så många tecken som användaren önskar.
- För att återgå till normal teckenegenskap, tryck SHIFT + "F".

Kommando: **SHIFT +F = Tecken blinkar när de visas i utskrivningsläge.**

Notera: Om en Bi-Line visar mer än 16 tecken och om en enkelradig visar mer än 30 tecken, kommer inte texten att blinka medan texten rullar. Men texten kommer att blinka om den pausas.

4.2 Reverse

Denna funktion gör det möjligt för användaren att låta texten rulla från vänster till höger över skylten istället för från höger till vänster som normalt.

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "R".
- Skriv in den text som ska rulla från vänster till höger (reverse mode). När du skriver in texten kommer du att märka att den skrivs in bakvänt på skärmen. Men när texten sätts igång (rullar) kommer den att visas normalt.
- För att avsluta detta kommando, tryck SHIFT + R igen. Text som nu skrivs in kommer att rulla in från höger till vänster igen. Detta gör att man kan låta text rulla in från både höger och vänster inom samma textblock.

Notera: Den här funktionen kan inte appliceras på Bi-Line skyltar som visar mer än 16 tecken eller en enkelradig skylt som visar mer än 30 tecken.

Kommando: SHIFT + R = Texten rullar från vänster till höger.

4.3 Grafik

Denna funktionen möjliggör för användaren att välja en förinställd grafikbild från enhetens minne.

För att se utbudet av förinställda grafikbilder:

- Håll ner SHIFT-tangenten och tryck på "G".
- Genom att hålla ner SHIFT-tangenten och trycka upprepade gånger på ALT-tangenten visas alla bilderna.
- För att välja den bild som önskas, släpp SHIFT-tangenten när den bilden visas

Notera

Bland de förinställda bilderna finns:

- Pacman
- Tåg
- Häst
- Flygplan
- Båt
- Bil
- Telefon

4.4 Tid

Tidsfunktionen möjliggör för användaren att visa aktuellt klockslag på skylten. Tiden kan visas på olika sätt. För att ställa in tiden som ska visas på skylten, måste man gå in i ”set up mode”. (Se sektion 6.2 för ytterligare detaljer.)

För att använda denna funktion:

- Håll ner SHIFT-tangenten och tryck på ”T”. För varje tryckning på ”T”, medan SHIFT är nedtryckt, visas aktuell tid på skärmen i olika format.
- Släpp SHIFT-tangenten när det formatet som önskas visas på skärmen.

4.5 Temperatur

Denna funktion kan endast appliceras på de skyltar som är utrustade för att kunna visa temperatur.

För att visa temperatur:

- Tryck ner SHIFT-tangenten och ”T” tre eller fyra gånger.
- På skärmen visas då två olika temperaturformat
- Välj det formatet som önskas genom att släppa upp tangenterna.

4.6 Datum

Denna funktion gör det möjligt för användaren att visa aktuellt datum på skärmen i en mängd olika format. För att ställa in aktuellt datum som ska visas på skärmen krävs det att man går in i ”set up mode”. (Se sektion 6.3 för ytterligare detaljer)

För att använda denna funktion:

- Håll ner SHIFT-tangenten och tryck på ”D”. För varje gång ”D” trycks ned, medan SHIFT hålls ner, visas det aktuella datumet i olika format.
- Släpp SHIFT-tangenten när formatet som önskas visas på skärmen.

4.7 Tidsstyrd text

Denna funktion möjliggör för användaren att endast visa ett visst textblock på skärmen under vissa tider under en dag eller endast på vissa dagar under veckan.

(Ett tips är att låta textblock nummer 1, vara tomt för att kunna programmera in tidsstyrning i det blocket.)

För att använda denna funktion:

- Ställ skylten i inskrivningsläge.
- Gå till text nummer 1 (SHIFT V 01).
- Håll ner SHIFT-tangenten och tryck på ”C”- (av) tangenten 6 gånger tills ”TIMED GOTO” visas på skärmen.
- Släpp upp SHIFT-tangenten.
- Nu visas ett lite ”T” i texten på skärmen.
- Nu kan man programmera in önskat kommando.
- Sätt igång skylten genom att trycka på STOP/RUN-tangenten

För att kunna programmera skylten så att denna endast visar en viss text, enbart vid en speciell tid, måste användaren programmera skylten enligt något av nedanstående kommandon.

Exempel:

Valmöjlighet 1: Om man vill visa textblock nummer 25 först, i slutet av textblock nummer 1, måste man skriva in kommandot (25) direkt efter ”T” enligt nedan.

Kommando: T(25)

Valmöjlighet 2: Om man endast vill visa textblock 4 efter klockan 10:00, varje dag, måste man programmera skylten enligt nedan.

Kommando: T(04)(10:00)

Valmöjlighet 3: Textblock 78 ska visas varje dag mellan 12:00 och 13:00 (lunchtid). Programmera skylten enligt nedan.

Kommando: T(78)(13:00)(14:00)

Valmöjlighet 4: Visa textblock 99 varje måndag mellan klockan 09:00 och 17:00. Programmera skylten enligt nedan.

Kommando: T(99)(09:00)(17:00)(1)

Det textblock som man skrivit in i kommandot kommer att rulla under den tid som kommandot säger, sedan återgår texten till den plats där den var placerad från början. Det enda textblocksnummer som inte är möjligt att skriva in i kommandot är numret på det textblock som man önskar placera text i.

Giltiga textblocknummer kan kopplas upprepade gånger till olika kommandon. Detta gör det möjligt att till exempel, låta en viss text rulla vid ett flertal valda dagar i veckan.

Det är bäst att reservera textblock nummer 1 enbart för tidsstyrda textkommandon.

4.8 Koppla samman textblock

Man kan även använda ovanstående textfunktion till att koppla samman ett flertal olika textblock.

Exempel:

Man vill visa textblock 2,3 och 4 efter varandra.

Gå till textblock nummer 1 och programmera skylten enligt nedan.

T(02)T(03)T(04)

”Go to Text”- kommandot placeras före varje sida (textblock) inom parantes.

Notera

Freeze-kommandot, vilket kommer att beskrivas senare, stoppar alla funktioner inklusive tidsinställd text. Därför måste användaren försäkra sig om att detta kommando inte är inställt på meddelanden som man vill tidsstyra.

5 SPECIELLA TEXTEGENSKAPER

Följande avsnitt är speciellt utformade för att användaren skall kunna skapa speciella textegenskaper som fångar upp målgruppens uppmärksamheten.

Specialegenskaperna innefattar bland andra SHOOT, JUMP och FLASH. Dessa kommandon är lagrade i två specifika kategorier. Dessa kategorier kallas för ”AV” och ”PÅ” kategorier.

PÅ-kommandot används för att verkställa egenskapen som man vill att texten ska visas i på skärmen. Specialegenskaperna som ingår i denna kategori är: Variable (växlande), Background (bakgrund), Down (ner), Up (upp), Wipe (svepa), Jump (hoppa) och Shoot (ett tecken i taget).

För att använda dessa specialegenskaper:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på ”X”.
- Nu visas en text på skärmen som anger textegenskapen.
- Tryck upprepade gånger på ”X” samtidigt som SHIFT hålls nedtryckt för att nå alla PÅ-kommandon.
- För att välja en egenskap, släpp upp tangenterna.

AV-kommandot används för att avsluta tidigare verkställda egenskaper. Här finns även Freeze-egenskapen inlagd.

Specialegenskaperna som ingår i denna kategori är: Variable, Background, Down, Up, Wipe och Freeze (stoppa).

För att använda dessa specialegenskaper:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck upprepade gånger på ”C” för att se de olika alternativen.
- Välj en egenskap genom att släppa upp tangenterna.

(Närmare beskrivning ges i efterföljande avsnitt)

5.1 PÅ-kommandon

Variable (Växlande)

Detta kommando visar framförvarande text i slumpvis utvalda egenskaper varje gång det visas på skärmen. Skyltenheten slumpar fram olika egenskaper som den väljer att visa texten i.

För att använda denna funktion:

- Ställ ingångspositionen framför den text som ska visas med denna egenskap.
- Håll ner SHIFT-tangenten och tryck på "X".
- Texten "Variable" kommer nu visas på skärmen
- Släpp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet "R" framför texten på skylten.
- Den texten som nu syns på skärmen framför "R"-tecknet kommer att visas med variable-egenskapen.

För att till exempel endast visa ett ord med variable egenskapen:

- Ställ ingångspositionen framför den text som ska visas med denna egenskap.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "X".
- Den lilla "R"-symbolen kommer att visas framför texten.
- Ställ nu ingångspositionen bakom den text som ska ha denna egenskap.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "C".
- Texten "VARIABLE" visas på skärmen, släpp upp tangenterna.
- Variable-egenskapen avslutas nu genom AV-kommandot.

Notera

"R"-symbolen kommer inte att visas på skärmen när texten rullar.

Background (bakgrund)

Denna egenskap håller kvar bakomvarande textrad på skärmen samtidigt som den låter efterföljande text rulla över skärmen över den kvarhållna textraden.

För att använda denna funktion:

- Ställ ingångspositionen bakom den textrad som ska "hållas kvar" på skärmen.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "X" två gånger tills texten "Background" visas på skärmen.
- Släpp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet "B" på skärmen.

Endast delar av ett textblock ska omfattas av "Background-egenskapen":

- Avsluta det verkställda kommandot genom att placera ingångspositionen där kommandot ska avslutas.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "C" två gånger.
- Släpp upp tangenterna.

Notera

”B”-symbolen kommer inte att visas på skärmen när texten rullar. Vid programmering av Bi-Line skylt se sektion 8.0 för ytterligare detaljer.

Down (ner)

Denna egenskap gör att framförvarande textrad rullar uppifrån och ner (vertikalt) över skärmen.

För att använda denna funktion:

- Placera ingångspositionen framför den text som ska rulla ner vertikalt över skärmen.
- Håll ner SHIFT-tangenten och tryck på ”X” tre gånger tills texten ”DOWN” visas på skärmen.
- Välj den egenskapen genom att släppa upp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet ”V” före texten på skärmen.
- Om endast delar av en textrad ska rulla ner vertikalt avsluta PÅ-kommandot med ett AV-kommando (SHIFT + ”C”, tryck 3 gånger).

Up (upp)

Denna egenskap gör att framförvarande text rullar nerifrån och upp (vertikalt) över skärmen.

För att använda denna funktion:

- Placera ingångspositionen framför den text som ska rulla upp vertikalt över skärmen.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på ”X” fyra gånger tills texten ”UP” visas på skärmen.
- Släpp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet ”^” före texten på skärmen.
- Om endast delar av en textrad ska rulla upp vertikalt avsluta PÅ-kommandot med ett AV-kommando (SHIFT + ”C”, fyra gånger).

Notera

Symbolen ”^” och ”V”-symbolen kommer inte att visas när texten rullar.

Wipe (svepa)

Denna egenskap gör att den framförvarande textraden sveper in från skärmens högra sida. (En Pac:man rullar in från den högra sidan och texten dyker upp.)

För att använda denna funktion:

- Håll ner SHIFT-tangenten och tryck på "X" (PÅ)-tangenten fem gånger tills texten "WIPE" visas på skärmen.
- Släpp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet "C" före texten på skärmen.

(Tips: Kombinera med WIPE, AV-kommandot)

Notera

"C"-symbolen kommer inte att visas när texten rullar.

Jump

Denna egenskap gör att framförvarande textrad visas direkt på skärmen utan att rulla in.

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "X" (PÅ) tangenten sex gånger tills texten "JUMP" visas på skärmen.
- Släpp upp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet "J" före texten på skärmen.

Notera

"J"-symbolen kommer inte att visas om texten rullar.

Shoot

Denna egenskap gör att varje tecken rullar fram över skärmen var för sig tills textraden är full. När skärmen är full med text stannar texten upp en kort stund sedan fortsätter resten av texten att rulla, normalt, in på skärmen.

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "X" (PÅ)-tangenten åtta gånger tills texten "SHOOT" visas på skärmen.
- Släpp upp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet "S" framför texten på skärmen.

Notera

"S"-symbolen kommer inte att visas på skärmen när texten rullar.

5.2 AV-kommandon

Variable (växlande)

Denna egenskap gör att bakomvarande textrad rullar av skärmen på olika sätt varje gång textraden visas. (Avslutar även WIPE (PÅ)-kommandot)

För att använda denna funktion:

- Placera ingångspositionen bakom den textrad som ska rulla av med denna egenskap.
- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "C" (AV)-tangenten.
- Texten "VARIABLE" visas nu på skärmen
- Släpp upp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet "R" före texten på skärmen.

Notera

"R"-symbolen kommer inte att visas på skärmen när texten rullar.

Background (bakgrund)

Detta AV-kommando avslutar bakgrundskommandot. Därför ska denna funktion endast användas där man tidigare lagt in bakgrundskommandot (PÅ-kommandot).

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "C" (AV) två gånger tills texten "BACKGROUND" visas på skärmen.
- Släpp upp SHIFT-tangenten
- Nu visas ett litet "B" på skärmen

Notera

"B"-symbolen kommer inte att visas på skärmen när texten rullar.

Down

Denna egenskap gör att den bakomvarande textraden rullar ner vertikalt över skärmen.

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "C" (AV)-tangenten tre gånger tills texten "DOWN" visas på skärmen.
- Släpp upp SHIFT-tangenten.
- Nu visas ett litet "V" före texten på skärmen.

Notera

"V"-symbolen kommer inte att visas på skärmen när texten rullar.

Up

Denna funktion gör att den bakomvarande textraden rullar upp vertikalt över skylten.

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på ”C” (AV) fyra gånger tills texten ”UP” visas på skylten.
- Släpp upp SHIFT-tangenten.
- Nu visas ett litet ”^” på skärmen.

Notera

”^”-symbolen kommer inte att visas när texten rullar.

Wipe

Denna egenskap gör att texten sveper bort från vänster sida på skärmen. (En Pac:man ”äter” upp texten)

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på ”C” (AV)-tangenten fem gånger tills du ser texten ”WIPE” på skärmen.
- Släpp upp SHIFT-tangenten.
- Nu visas ett litet ”C” före texten på skylten.

Notera

”C”-symbolen kommer inte att visas när texten rullar.

Freeze

Denna egenskap stoppar den bakomvarande textraderna under en obestämd tid.

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "C" (AV)-tangenten åtta gånger tills texten "FREEZE" visas på skärmen.
- Släpp upp SHIFT-tangenten.
- Nu visas ett "f" framför texten på skärmen.

Notera

"f"-symbolen kommer inte att visas på skärmen när texten rullar.

6 INSTÄLLNINGSPROCEDUR

"Set up mode" introducerar användaren för en mängd specialfunktioner (dessa funktioner kan inte nås i "edit mode"). Dessa funktioner kan endast nås i "Set up mode".

6.1 Påbörja inställningar

Denna funktion gör det möjligt för användaren att ställa in aktuell tid och datum i skyltenheten.

För att använda denna funktion:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "S" (Setup).
- Nu visas texten "SETUP UNIT" på skärmen

För att gå ur inställningar tryck på "S".

6.1.1 Ställ in aktuellt klockslag

- Tryck på "T"-tangenten upprepade gånger för att ändra timmar, minuter och sekunder.
- Nu kan användaren ställa in eller ändra tiden.
- Tryck på "SPACE"-tangenten för att öka de inskrivna tecknena.
- Tryck på "PIL"-tangenten för att minska de inskrivna tecknena.

6.1.2 Ställ in datum

- Tryck på "D"-tangenten upprepade gånger
- Nu visas de olika datum formaten (år:månad:dag osv).
- Nu kan användaren ställa in eller ändra datumet.
- Tryck på "SPACE"-tangenten för att öka de inskrivna tecknena.
- Tryck på "Pil"-tangenten för att minska de inskrivna tecknena.

6.1.3 Ställ in identitetsnummer

Om användaren har flera skyltar i ett nätverk kan man ställa in identitetsnumrena genom detta kommando. På detta sätt kan man nå enheterna var för sig via datorn (seriell kommunikation),

- Tryck på "A" för att bestämma identitetsnumret för en enhet i nätverket för att möjliggöra seriell kommunikation.
- Skriv in det önskade numret genom att använda siffer-tangenterna.

6.1.4 Ställ in grafiken

Denna sektion handlar endast om den lagrade grafiken i skylten.

- Tryck på "G"-tangenten för att visa huvudgrafiken (även tillgänglig i "edit mode" genom SHIFT + "G").

Tangenterna som används för att bestämma grafiken är:

- J - Länkar ingångspositionen mellan inskrivningsläge och utskrivningsläge.
- U - Flyttar upp ingångspositionen.
- M - Flyttar ned ingångspositionen.
- H - Flyttar ingångspositionen åt vänster
- K - Flyttar ingångspositionen åt höger
- CE - Tar bort all grafik
- X - Ökar bredden på grafiken
- C - Minskar bredden på grafiken

Tryck på "S"-tangenten för att gå ur "Grafikskapandet" och återvända till "edit mode".

6.1.5 Reset (återställ)

Detta kommando tar bort all lagrad text och gör det möjligt för användaren att börja om från början med programmeringen av skylten.

För att använda denna funktion:

- Tryck på "Q"-tangenten för att helt ta bort all text och återställa grafiken.
- Texten "RESET Y/N" visas nu på skärmen. Tryck på "Y"-tangenten för att fullborda kommandot.

6.1.6 Ingångsposition AV/PÅ

Denna funktion tar bort ingångspositionen från skärmen.

- Tryck på "F" för att placera ingångspositionen i vänteläge.

6.1.7 Insert (skriv över)

- Tryck på "R" för att länka mellan INSERT och OVERTYPE (skriv över) i inskrivningsläget.

7 NÄR SKYLTEN ÄR IGÅNG

Detta avsnitt beskriver hur man skriver in text när skylten redan visar rullande text.

7.1 Att skriva in text när text redan rullar

Om en text redan rullar över skärmen måste användaren välja ett annat textblock. Det görs enkelt genom att skriva in det textblocknummer som önskas.

Kommando: **SHIFT + V = Skriv in önskat textblocksnummer.**

När du har trätt in i ett nytt textblock kommer den blocktexten att rulla över skärmen istället. (För att välja textblock nummer 5, skriv 05.)

Om en annan text har valts och man trycker på STOP/RUN-tangenten för återvända från inskrivningsläge till utskrivningsläge, kommer den text som sist skapades rulla över skärmen istället.

8 KOMMANDON FÖR BI-LINE-SKYLTSFUNKTIONER

Följande avsnitt beskriver ytterligare specialfunktioner som endast kan användas vid programmering av Bi-Line skyltar.

8.1 Skapa meddelanden, Bi-Line

För att kunna skapa ett Bi-Line meddelande, måste användaren noggrant följa nedanstående beskrivna punkter.

- Ändra teckenstilen till 7 punkters höga tecken. Detta görs enkelt genom att:
Kommando: Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "Z".
- Försäkra dig om att ingångspositionen är placerad på den lägsta raden på skärmen. Genom att: **Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på "SPACE"** förflyttar man ingångspositionen mellan den högsta och lägsta raden.
- Skriv in texten, som man vill ska visas på skärmens understa rad. När användaren är klar med skapandet av texten skall "Background" verkställas (PÅ-kommando):
Kommando: SHIFT + X, tryck 2 gånger tills texten "background" visas.

- Välj ut ”JUMP”-kommandot (PÅ-kommandot).
Kommando: SHIFT + X, tryck 6 gånger tills texten ”JUMP” visas.
- Flytta ingångspositionen till den översta raden på skärmen genom att trycka **SHIFT + ”SPACE”**. Försäkra dig om att det är 7-punkters tecken som visas på skärmen. (Tryck på SHIFT + ”Z”.) Skriv sedan in texten som ska visas på den översta raden. När den texten är skapad lägg då in ett PAUSE-kommando genom att trycka på **PAUSE-tangenten**.

Tryck på STOP/RUN-tangenten för att sätta igång Bi-Line skyltens meddelanden. Meddelandet på den understa raden kommer då att rulla in på skärmen medan meddelandet på den översta raden kommer att blinka. Båda meddelandena kommer att rulla av skärmen.

9 DEMONSTRATION AV BACKGROUND-EGENSKAPEN, BI-LINE SKYLTT

Denna demonstration visar hur man använder ”Background” egenskapen.

Steg 1. Gå in i inskrivningsläge.

Steg 2. Ändra teckenstilen till 7 punkters höga tecken. Det görs enkelt genom:
SHIFT + ”Z”

Steg 3. Ändra teckenhöjden till 14 punkters genom att trycka **SHIFT + ”SPACE”**. (Detta kommer göra bakgrundstexten ljusare än texten som kommer rulla över bakgrunden.)

Steg 4. Skriv in bakgrundstexten. Till exempel ”Bakgrund” - - - - - följt av 6 mellanslag för att centrera texten.

Steg 5. Verkställ bakgrundsegenskapen genom **SHIFT + X (PÅ), 2 ggr.**

Steg 6. Verkställ sedan ”Up” egenskapen genom att trycka **SHIFT + X (PÅ), 4 ggr.**

Steg 7. Välj fet teckenstil genom att **Hålla SHIFT nedtryckt + trycka på Z, 3ggr.**

Steg 8. Skriv in den text som ska rulla över bakgrundstexten.

Steg 9. Avsluta ”Up” egenskapen genom att trycka **SHIFT + C, 4 ggr.**

Steg 10. Tryck på STOP/RUN-tangenten för att sätta igång meddelandet.

10 KOMMANDON FÖR COMBIVISION-SKYLTAR

10.1 PÅ-kommando , LAMP

Två valmöjligheter finns beroende på om skylten är en standardskyt (valmöjlighet 1) eller om den är specialtillverkad (valmöjlighet 2).

För att använda detta kommando:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på X (PÅ), 7 ggr, tills du ser texten ”LAMP” på skärmen.
- Släpp upp tangenterna.
- Nu visar sig ett litet ”L” framför texten på skärmen.
- Fyll i ett nummer mellan 1 och 8. Effekten av kommandot beror på vilken siffra som skrivs in.

Valmöjlighet 1

Kommandot tänds den lampa som är relaterad till siffran (1-8) som skrivits in och släcker ner alla andra.

Valmöjlighet 2

Kommandot tänds den lampa som är relaterad till siffran (1-8) som skrivits in men de lampor som redan lyser fortsätter att lysa.

Notera:

Skriv in nummer 9 direkt efter kommandot för att tända alla lamporna.

10.2 AV-kommando, LAMP

Precis som vid PÅ-kommandot, LAMP, kan detta kommando endast appliceras på Combivision-skyltar eller liknande produkter.

Två valmöjligheter finns beroende på om det är en standardskyt eller en specialtillverkad skyt.

För att använda detta kommando:

- Håll SHIFT-tangenten nedtryckt och tryck på C, 7ggr, tills texten ”LAMP” visas på skärmen.
- Släpp upp tangenterna
- Nu visas ett litet ”L” före texten på skärmen. Vid valmöjlighet 1, skriver man inte in ett nummer omedelbart efter kommandot. Vid valmöjlighet 2, måste man skriva in ett nummer (1-9) omedelbart efter kommandot.

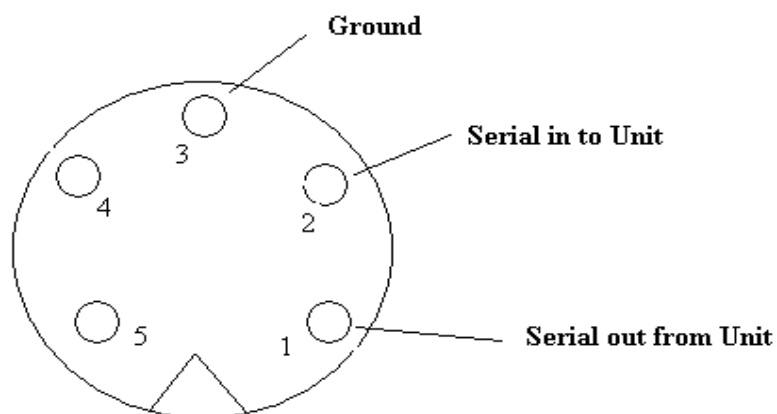
Valmöjlighet 1

Detta kommando släcker alla lamporna.

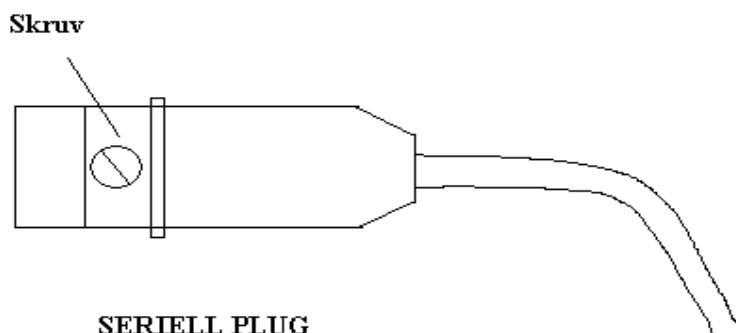
Valmöjlighet 2

Detta kommando släcker ner den lampa som relateras till siffran (1-8) som man skrivit in. De andra lamporna fortsätter att lysa. Om nummer 9 har skrivits in omedelbart efter kommandot släcks alla lamporna ner.

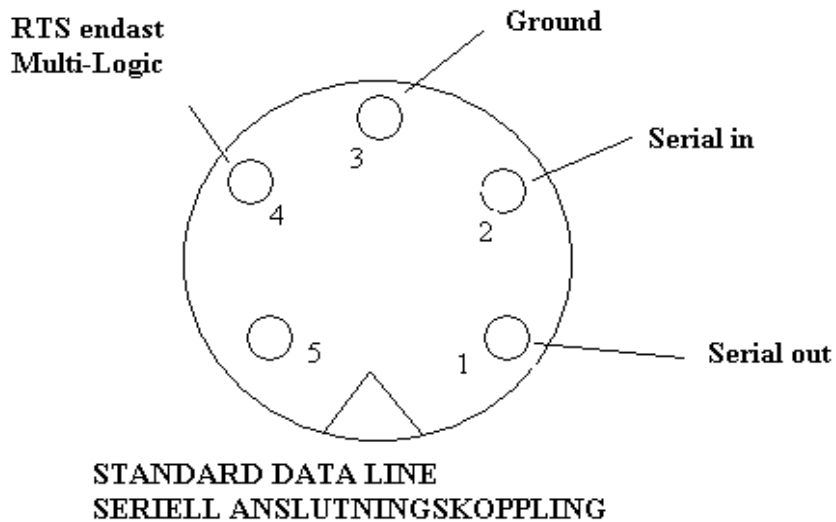
11 INSTRUKTIONER FÖR SERIELL KOPPLING DATA LINE SKYLTT



STANDARD DATA LINE
SERIELL ANSLUTNINGSKOPPLING



SERIELL PLUG
Ta bort skruv för att få tillgång till
lödpinnarna på pluggen.



Tillbakablick av seriell ”plug” för Multi-Logic enheter

Vid inkoppling av skylten till datorn (IBM Compatible), anslut sladdarna till Pc:n enligt följande:

Användande av 9-way port:

Pin 3 = Serial Out
Pin 2 = Serial In
Pin 5 = Ground

Användande av 25-way port:

Pin 2 = Serial Out
Pin 3 = Serial In
Pin 7 = Ground