

*Win Edit V 4.86*  
*Software de edición y gestión*  
*de pantallas electrónicas*

©Copyright MP Electronics. Reservado todos los derechos.

*PRESENTACIÓN*

---

*Win Edit, facilita la programación de las pantallas MP. Desde Windows 95, esta aplicación permite crear/modificar/borrar/insertar textos y/o gráficos en su pantalla.*

*Podrá incorporar gráficos y/o animaciones, en formato GMP, BMP o FLI. Estos gráficos y/o animaciones podrán ser creados desde el propio programa - Designer -.*

*No es necesario tener conectada una pantalla al ordenador para poder comprobar los programas que creamos, el programa ha incorporado un buffer virtual. Este buffer virtual permite disponer de un directorio en el ordenador que simula el que posee internamente la pantalla. Todos los programas que crea virtualmente podrá incorporarlos después a su pantalla de forma automática.*

*Incorpora utilidades para facilitar la búsqueda y configuración automática de las pantallas que conecte al ordenador.*

*Se ha facilitado el acceso a las diferentes pantallas de una red RS485, de forma que basta la pulsación de un botón para cambiar de pantalla.*

*Cada modelo de pantalla, tiene una configuración diferenciada de las demás, de forma que durante la edición, sólo se permite acceder a las funciones que soporta el modelo, y durante la simulación, se aprecian las características específicas de cada pantalla.*

*Todas las mejoras introducidas en esta nueva versión que se detallan a continuación hacen todavía más potente a Win Edit.*

- Se han incorporado todos los nuevos modelos desarrollados hasta el momento.*
- Ahora es posible trabajar con gráficos superiores a 64k ( Sólo compatible con la última generación de pantallas gráficas)*
- La posibilidad de manipular la paleta de colores antes de su conversión en el grstool.*
- Mejoradas las funciones de conversión de gráficos para ofrecer una mayor compatibilidad en los ordenadores existentes en el mercado.*

*Tanto el programa Win Edit, como el manual son propiedad de M&P Electronics, y sus derechos están amparados por la Ley de Propiedad intelectual. Está prohibida la reproducción total o parcial de este manual sin el consentimiento por escrito de MP Electronics.*

*MP Electronics, ha puesto todo su interés en diseñar el programa Win Edit para que llegue a sus clientes con la máxima calidad.*

## ÍNDICE

---

<i>Presentación</i>	3
<i>Índice</i>	4
<i>Configuración del Win Edit</i>	
<i>Configuración automática</i>	5
<i>Menus Win Edit</i>	
<i>Menú de tiempo</i>	7
<i>Menú de modo</i>	9
<i>Menú de Efecto</i>	10
<i>Menú dato</i>	11
<i>Comandos directos</i>	13
<i>Tipos de letra disponibles:</i>	
<i>Detalle del tipo de letra</i>	19
<i>Tipos de letra para series V-4, CO 15-XXX, DI y ML</i>	20
<i>Gráficos:</i>	
<i>Gráficos disponibles en la serie V-4</i>	22
<i>Gráficos disponibles en las series V-4, CO 15-XXX, DI y ML</i>	23
<i>Designer V1.53 Editor Gráfico :</i>	
<i>Barra de control del programa y información general</i>	26
<i>Usando las paletas de herramientas</i>	27
<i>Paleta de herramientas</i>	28
<i>Importador de gráficos</i>	34
<i>Como crear un dibujo con designer</i>	
<i>Grupos : control extendido para grupos de pantallas.</i>	
<i>Presentación</i>	40
<i>Características</i>	41
<i>Menú</i>	41
<i>Archivos</i>	42
<i>Control</i>	42
<i>Configuración</i>	42
<i>Configuración de Grupos</i>	42
<i>Configuración de mensajes</i>	43
<i>Transmitir información a las pantallas</i>	44
<i>Control de errores</i>	45

## **CONFIGURAR WIN EDIT**

### **CONFIGURACIÓN AUTOMÁTICA**

---

-

**Conf. Auto**

Permite averiguar las características de una pantalla o grupos de pantalla bien sea, a través de RS232 o RS485 respectivamente.

Seleccione Utilidades/Configuración automática, o bien, Alt + U + C.

**Sistema RS-232**

Permite buscar la configuración de una pantalla conectada a un sistema RS232.

**Sistema RS-485**

Permite buscar la configuración de una pantalla conectada a un sistema RS485.

**COM1 - COM4**

Selecciona el puerto serie conectado a la pantalla, debe elegir un puerto serie que no se encuentre utilizado por otro recurso.

**Nº P. Inicial**

Introduzca el nº de pantalla desde donde se inicializa la búsqueda.

**Nº P. Final**

Introduzca el número de pantalla final.

**38400 - 2400**

Permite seleccionar la velocidad de comunicación de búsqueda, por defecto seleccione todos los valores.

**Añadir pantallas**

Añade las pantallas que va encontrando a su configuración.

**Poner nombres**

El programa reemplaza la configuración existente. Si se omite, conservará la configuración antigua.

**Reemplazar la nueva**

Reemplaza la configuración antigua de la red por la actual.

Una vez seleccionadas las diferentes opciones pulse ENTER o el botón



para empezar la búsqueda.

Una vez realizado el proceso de búsqueda, elija Añadir pantallas a la

*configuración, todas las pantallas encontradas se añaden al grupo de pantallas conectadas.*

*Pero si usted quiere cambiar las pantallas de Pantalla/Seleccionar, por las que ha encontrado, pulse Reemplazar la nueva configuración.*

## MENUS DEL WIN EDIT

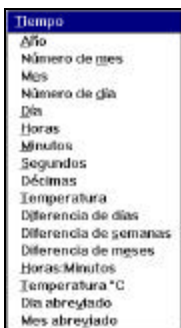
En este apartado del Win Edit Ahora describiremos cada una de las órdenes que poseen las cuatro funciones programa como son TIEMPO, MODO, EFECTO, DATO.

### DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES DE TIEMPO

#### MENÚ DE TIEMPO

---

El menú de tiempo permite insertar en el texto del programa, comandos de horario y temperatura para su posterior visualización en la pantalla del panel. Para acceder a este menú utilizaremos las teclas Alt+T.



Año

- Indica las dos últimas cifras del año en curso.

Número de mes

- Indica el número de mes actual.

Mes

- Indica el nombre del mes actual.

Número de día

- Indica la cifra del día actual.

Día

- Indica el día de la semana en curso.

Horas

- Indica las dos cifras de la hora actual.

Minutos

- Indica las dos cifras de los minutos actuales.

Segundos

- Indica las dos cifras de los segundos actuales.

<b><u>T</u>emperatura</b>	- Indica el valor de la temperatura actual.
<b>Diferencia de días</b>	-Indica los días que faltan o que han pasado desde la fecha del evento.
<b>Diferencia de <u>s</u>emanas</b>	- Indica las semanas que faltan o que han pasado desde la fecha evento.
<b>Diferencia de meses</b>	- Indica los meses que faltan o que han pasado desde la fecha evento.
<b>H<u>o</u>ras: Minutos</b>	- Indica la hora actual en el formato: "Cifra de horas: Cifra de minutos"; con los ":" parpadeando.
<b>Temperatura ° C</b>	- Indica el valor de la temperatura más dos caracteres indicadores de grados Celsius.
<b>Día- Ab<u>re</u>viado</b>	- Indica el nombre abreviado de cada uno de los días de la semana usando tres dígitos.
<b>Mes- Ab<u>re</u>viado</b>	- Indica el nombre abreviado de cada uno de los meses del año usando sólo tres dígitos
<b>Diferencia de minutos</b>	Será la cantidad de minutos que hay de diferencia entre la fecha actual y los parámetros de la fecha del evento.
<b>Diferencia de segundos</b>	Será la cantidad de segundos que hay de diferencia entre la fecha actual y los parámetros de la fecha del evento.
<b>Diferencia de horas</b>	Serán las horas que hay de diferencia entre la fecha, hora actual y los parámetros de la fecha del evento.
<b>Resto de segundos</b>	Resto de segundos que sobran entre la fecha actual y la fecha del evento.
<b>Resto de minutos</b>	Resto de minutos que sobran entre la fecha actual y la fecha del evento.
<b>Resto de horas</b>	Resto de horas que sobran entre la fecha actual y la fecha del evento
<b>Resto de días</b>	Diferencia de días entre la fecha actual y la fecha del evento.

**MENÚ DE MODO**

El menú de modo permite insertar en el texto del programa comandos que controlan el modo de aparición de los textos de la pantalla del panel. Para acceder escogeremos la combinación de las teclas Alt+M.



**<tx >** define el texto a visualizar

**Correr<tx>**

- El mensaje aparece por el lado derecho de la pantalla y se texto a visualizar desplaza a través de ésta. Si el mensaje es menor que la longitud total de la pantalla (en Leds), éste quedará centrado. Si el mensaje es mayor, una porción de éste desaparecerá por el lado derecho de la pantalla.

**Inmediato<t>**

- El mensaje aparece sobre la pantalla dibujando todos sus caracteres al mismo tiempo. Si el mensaje no cabe en la pantalla, se espera el tiempo entre efectos (por defecto es 0.75 seg.), y vuelve a aparecer en pantalla el trozo de mensaje que quedaba por mostrar. Si la longitud del mensaje cabe en la pantalla, éste aparecerá centrado.

**Apilado<tx>**

- El texto aparece en pantalla carácter a carácter formar todo el texto centrado.

**Deslizar<tx>**

- El nuevo texto aparece por encima del viejo, de la derecha a la izquierda.

**Centro<tx>**

- El texto aparece en el centro de la pantalla desplazándose a izquierda y derecha hasta completarse enteramente. Si el tamaño del texto en Leds es superior a la pantalla, el efecto se repartirá hasta que se haya mostrado por completo.

**Rotaciones<tx>**

- El nuevo texto aparece por los extremos del display (derecha e izquierda), mientras el antiguo

**Apariciones<tx>**

El nuevo texto aparece por encima del viejo, de izquierda a derecha.



<b><u>Disminuido</u>&lt;tx&gt;</b>	- Expande el texto en pantalla, aparece el nuevo texto por la derecha, y se va comprimiendo a medida que llega al final de la pantalla.
<b><u>Rodar</u>&lt;tx&gt;</b>	- Mediante una rotación, aparecen los caracteres del nuevo texto.
<b><u>Sube</u>&lt;tx&gt;</b>	- El mensaje que hay en pantalla sube, mientras aparece por debajo el nuevo texto ya centrado. Si éste no cabe en pantalla, se repetirá el proceso para el resto de las letras, hasta que se haya completado el mensaje.
<b><u>Baja</u>&lt;tx&gt;</b>	- Idéntico al efecto anterior, pero bajando el texto.
<b><u>Nieve</u>&lt;tx&gt;</b>	- El mensaje aparece con un efecto de nieve.
<b><u>Bolsa</u></b>	- Permite visualizar valores bursátiles. Esta opción no se encuentra habilitada, y es necesario solicitar su inclusión dentro del programa.
<b><u>Girar</u></b>	- No disponible en la actualidad.
<b><u>Automático</u>&lt;tx&gt;</b>	- Realiza diferentes modos con el texto de forma aleatoria
<b><u>Iris</u>&lt;tx&gt;</b>	- El mensaje aparece cambiando de color en cada letra.
<b><u>DibAnim</u></b>	- Produce un efecto deslizar con un gráfico animado.

## MENÚ DE EFECTO

---

	<i>El menú de efecto nos permite insertar en el texto del programa comandos que agregan efectos al estado de la pantalla. Para poder acceder se han de utilizar las teclas Alt+F, de manera consecutiva.</i>
<b><u>Flash</u> &lt;n&gt;</b>	- El mensaje se enciende y se apaga repetidamente. El parámetro que se pone detrás indica el nº de veces que se produce el flash.
<b><u>Negativo</u> &lt;n&gt;</b>	- Se invierte el contenido de toda la pantalla o línea de manera que los Leds que estaban encendidos se apagan, y viceversa. N es una espera expresada en 0.25 segundos por unidad. Puede valer de 1 a 200.
<b><u>Borrado</u> &lt;n&gt;</b>	- Se borra el contenido de toda la pantalla o línea, si se ha seleccionado; de manera que todos los leds de la línea actual se apagan. N es una espera expresada en 0.25 segundos por unidad. Puede valer de 1 a 200.
<b><u>Espera</u>&lt;n&gt;</b>	<i>El mensaje resta en pantalla según el número que se sitúe después de Espera. La equivalencia en segundos de Espera, se consigue multiplicando el valor de ésta por 0.25 segundos.</i>

Ejemplo:

Espera 10

\*10 x 0.25 = 2.5 segundos de espera.\*

## MENÚ DE DATO

---

El menú de dato permite insertar en el texto del programa comandos que controlan el formato de aparición de textos en la pantalla, las teclas que permiten el acceso son: Alt+D.

Los datos **VELMODO**, **ESPMODO**, **LUMIN** afectarán a todas las líneas de la pantalla por igual aunque se introduzcan solo dentro de una línea.

- Inverso** - Imprime todos los caracteres que le siguen, invertidos, es decir, encendiendo los Leds apagados y viceversa.
- Normal** - Restablece el estado natural, imprimiendo a partir de esta posición, todos los textos normalmente.
- Grosor<n>** - Nos permite aumentar el grosor de los caracteres con un margen de 1 a 4. Función útil para aumentar el campo visual de la pantalla.
- Blink<tx>** - Marca el inicio y el final de la aparición de textos parpadeando.
- Gráfico<n>** - La orden queda substituida en pantalla por el gráfico del número seleccionado.
- Velocidad del modo<n>** - Esta función controla la velocidad de movimiento un modo, con un margen de 1 a 128, 1 la menor y 128 la mayor
- Espera Modo <n>** - Define la velocidad de ejecución de los datos.
- Ciclos<c><c>** - Permite ejecutar programas dentro de otro programa, pero con la salvedad que lo hace condicionado a una fecha y/o hora y/o día de la semana. Cuando se cumple la condición, se ejecuta el/los programas.  
\*Los parámetros entre ángulos son opcionales, basta con que se coloque uno de ellos, los ángulos no deben ponerse\*.
- Línea<n>** - Define la línea de aparición de textos.
- Programa<p>** - Cambia la ejecución al programa p.
- Sincronismo** - Sincroniza la ejecución entre diferentes líneas.
- No sincronismo** - Finaliza la sincronización de las líneas.
- Idioma<n>** - Selecciona el idioma en el que han de salir las funciones de Tiempo.

Castellano 0, Catalán 1, Vasco 2, Gallego 3,  
Francés 4 E inglés 5.

**Color<n>** - Selecciona el color en que aparecerán los textos en pantalla. Colores que pueden ser mostrados: Negro, rojo, verde y ámbar.

**Fondo<n>** - Selecciona el color de fondo del panel. Colores que pueden ser mostrados: Negro, rojo, verde, ámbar.

**Recuerde que** \*Atención el color negro se considera como LED apagado\*.

**Tipos de letra<n>** - Podemos seleccionar trece tipos de letra. Pudiéndose variar el tipo de letra en diferentes textos y líneas, que se pueden cambiar las veces que se desee, y en cualquier parte del programa.

**Para visualizar el tipo de letra consulte Capítulo 8** Standard 0, Vacía 1, Pop Corn 2, Futura 3, Western 4, Gótica 5, Broadway 6, Pequeña 7, Normal 8, itálica 9, LCD 10, West 11 y Ampliada 12.

**Atención Recuerde que** En el caso de paneles especiales de 1 línea el tipo de letra es:

Normal	0.	Ⓐ	Normal	7.
Pequeña	1.	Ⓐ	Pequeña	8.
Itálica	2.	Ⓐ	Itálica	9.
LCD	3.	Ⓐ	LCD	10.
West	4.	Ⓐ	West	11.
Ampliada	5.	Ⓐ	Ampliada	12.

En los paneles de una sola línea, los tipos de letra a partir de 0 coinciden con los tipos de letra a partir de 7

**Fecha evento** Esta opción asigna el día o fecha del evento a partir de la cual las tres ordenes de tiempo, diferencia de días, dif. de semanas y dif. meses, calculan sus valores.

**No Centro** Permite que los textos ocupen toda la extensión del panel, sin poner espacio en blanco para el centrado del texto.

**Animación** Permite introducir el nombre de la animación o dibujo que deseemos mostrar en el panel. Entre animación y animación no se respeta el tiempo de espera entre modos para conseguir una mejor unión entre animaciones. Si desea realizar una pausa al final de la animación deberá utilizar el efecto ESPERA

**No animación** Desactiva la anterior opción.

**Luminosidad** Dispone de un rango de luminosidad de ajuste manual desde 1 a 100 - en valores porcentuales -.

<b>Dibujo Animado</b>	Siendo 100 el valor por defecto. Selecciona el tipo de gráfico que se va a utilizar para el efecto DibAnim 1 = PacMan, 2 = Coche y 3 = Cohete.
<b>Ventanas</b>	Mediante el dato ventana se pueden configurar porciones de la pantalla que ocupen menos que el tamaño de la misma. Con esta instrucción se podrá seccionar la pantalla en tantas mini-pantallas como nos sea necesario.
<b>Variables</b>	Con este dato podemos asignar, sumar, restar o actualizar cualquier variable de coma flotante sin tener que interrumpir el programa que se esté ejecutando.

## COMANDOS DIRECTOS

---

**Programa/Nuevo** La selección de esta opción permite introducir un programa en blanco en el escritorio de programas para posteriormente teclear en ella la serie de ordenes y textos que serán enviados a la pantalla.



El botón de acceso

Si intentamos cerrar el programa o salvarlo, después de haber realizado modificaciones sobre él, Win Edit nos solicitará a través de la ventana Guardar como, el nombre que asignaremos a la aplicación creada a partir de este momento.

**Programa/Cargar** La selección de esta opción permite introducir un programa ya creado y que previamente ha sido almacenado en un disco.



Seleccionamos con el botón

**Programa guardar** La selección de esta opción permite guardar un programa del escritorio al disco.



El botón de acceso

Es aconsejable guardar los programas a medida que se introducen datos en ellos con una cierta frecuencia, pues una vez en el disco cualquier interrupción no las dañará.

Si lo que necesitamos es guardar el programa actual con un nombre diferente escogeremos la opción Guardar como.

**Programa/guardar como** La selección de esta opción permite guardar un programa al disco con un nombre diferente al utilizado para cargarla o en el caso de que sea una hoja sin título (nueva).

*Es aconsejable guardar los programas a medida que se introducen datos en ellos con una cierta frecuencia.*

*Si el programa actual es nuevo, el nombre que se le asignará será definido ya como el nombre por defecto asignado cada vez que se guarde.*

**Programa/  
transmitir**

*La selección de esta opción permite enviar un programa actual a la pantalla seleccionada por defecto.*



*Botón de la opción.*

*Para ello aparecerá una ventana de comunicación con la pantalla y, si la comunicación se ha establecido con éxito, la ventana de diálogo de programas mostrará los programas que posee el panel permitiendo la elección de cualquiera de ellos o en su defecto del programa que acabamos de crear.*

*Si el programa transmitido tiene el mismo nombre que uno de los programas ya en la memoria de la pantalla, el programa será borrado y sustituido por el nuevo.*

**Programa/  
recibir**

*La selección de esta opción permite recibir un programa desde la pantalla a nuestro ordenador.*



*Para escoger esta opción usaremos el botón.*

*Para ello aparecerá una ventana de comunicación con la pantalla y, si la comunicación se ha establecido con éxito, la ventana de diálogo de programas mostrará los programas disponibles en memoria de la pantalla que pueden ser enviados hacia nuestro programa.*

*Posteriormente se solicitará si el texto recibido ha de reemplazar al de la hoja actual de trabajo o se ha de insertar en la posición del cursor.*

**Programa/  
borrar**

*La selección de esta opción permite borrar un programa de la memoria de la pantalla*

*Para ello se solicitará la confirmación del borrado y a continuación aparecerá la ventana de comunicación con la pantalla. Si la comunicación se ha establecido con éxito el programa será borrado de la memoria de pantalla.*



*El botón de la opción.*

*Para eliminar todos los programas de la pantalla se escoge la opción Programa/Inicializar.*

**Programa/  
inicializar**

*La selección de esta opción elimina totalmente el contenido de datos de la pantalla.*

*\*Atención con esta orden, ya que su uso implica la pérdida total de los programas y animaciones y/o gráficos del panel sin ninguna opción de recuperación\*.*

*En determinados modelos la orden tarda alrededor de 20 seg. en realizar el proceso.*

**Programa /  
simular**

*La selección de esta opción simula la ejecución de la hoja del programa actual en una ventana auxiliar que simulará el programa en el tipo de panel o pantalla que hemos elegido en pantalla/Seleccionada.*

*Si deseamos ver o detener una simulación pulse*



*sobre el botón.*

**Programa/  
ejecutar**

*La selección de esta opción sirve para ejecutar uno de los programas que están en la memoria de la pantalla/Seleccionada por defecto. Posteriormente a la elección de la orden aparecerá en pantalla la ventana de comunicación con el panel, y si la comunicación se ha establecido la ventana de diálogo de programas permitirá la elección del mismo y su posterior ejecución.*



*Botón de la opción.*

**Programa/Parar**

*Para la ejecución de la ejecución de la Pantalla/Seleccionada por defecto y deja ésta con el color de fondo predefinido. Para ello aparecerá una ventana de comunicación con el panel, y si la comunicación se ha establecido con éxito la pantalla del panel verá su visualización interrumpida.*



*El botón de la opción.*

**Programa/Salir**

*Esta opción abandona el funcionamiento de programa Win Edit.*

*Si hay alguna hoja de programas que ha sido modificada pero no guardada en el disco, nos será solicitada dicha acción antes de abandonar el programa.*

*Selección de este botón permite seleccionar un número de pantallas para trabajar.*

*El número máximo de pantallas que pueden trabajar con Win Edit está limitado a 254.*

*Una vez configurado el programa con el número de paneles de nuestra instalación y seleccionando las características de cada panel, se dispone de una ventana desplegable que permite*

seleccionar cada uno de las pantallas de forma independiente.

El botó



En este caso habíamos definido 2 pantallas (nº 1 y nº 25) en nuestra configuración.

**Recuerde que...**

\*Esta ventana tan solo sirve como ejemplo, y el número de paneles a seleccionar variará según los que tenga configurados\*.


**Edición/Cortar**

Elimina un texto seleccionado. El botón de



selección es.

**Edición/Copiar**

Copia el texto seleccionado y almacena el contenido en el portapapeles de Windows 

El botón de acceso directo es.



**Edición/Pegar**

Copia el texto contenido en el portapapeles en el lugar seleccionado.

El botón de acceso directo es.



**Edición/Atrás**

Deshace la última operación realizada.

El botón de acceso directo es.



**Acceso a  
DESIGNER**

Mediante este botón accede al programa de diseño y animación DESIGNER.

El botón de selección del programa es.



**Parada,  
grabación y  
memoria  
ejecución**

A través de este botón es posible parar primero el panel, enviarle y grabar el programa en

y finalmente ejecutar, todo ello de forma automática. Si este programa tiene un nombre asignado, se grabará con dicho nombre, en caso contrario lo hará con "Sin Título".

El botón representativo es.



**Comunicación/  
módem**

Dicha ventana se utiliza para ejecutar los procesos relacionados con la gestión del módem como son llamar, colgar, inicializar; así como la gestión del pequeño listín telefónico del Win Edit.



El botón de acceso directo es.

**Pantalla/  
selecciona**

Opción que se utiliza para eleccionar la pantalla que se usará como pantalla por defecto en todos los procesos de comunicación y gestión de programas.



El botón asociado a esta opción es.

**Pantalla  
configurar  
fecha/hora**

Opción que se utiliza para adquirir la fecha/hora de la Pantalla/Seleccionada o para restablecer los valores actuales de éstos parámetros.

\*Por defecto, al seleccionar este botón, la hora que muestra es la hora interna del panel\*.



El botón correspondiente es.

**Pantalla/  
adquirir  
temperatura**

Opción que se utiliza para adquirir la temperatura del panel así como el factor de corrección de ésta. También permite la configuración de un nuevo desplazamiento termométrica para la Pantalla/ seleccionada.



El botón correspondiente a esta orden es.

**Poner/  
cambiar  
contraseña**

Esta opción se utiliza para establecer un control de acceso a una pantalla determinada.



El botón correspondiente es.

Si desea cambiar la contraseña de una pantalla o bien quitarla, seleccione el mismo icono, entre la contraseña antigua y escriba la nueva, o bien nada.



¡ Atención, si se olvida la contraseña de acceso no hay forma de volver a acceder al panel, dado que



*este queda inutilizado y funciona con la última aplicación ejecutada!.*

*La contraseña se ha establecido de esta forma para impedir la manipulación por parte de personal no autorizado.*

**Atención**

*Sólo MP Electronics puede restablecer el correcto funcionamiento del panel.*

**Recuerde que...**

*Para cancelar una contraseña debe seleccionar el orden Pantalla/Enviar contraseña y volver a entrar la contraseña.*

*Una vez realizado esto, debe volver a seleccionar Pantalla/Poner/Cambiar y entra tanto en el campo Contraseña como en el campo Verificación, 8 espacios en blanco respectivamente. A partir de ese momento el panel no tendrá contraseña de acceso.*

**Macro**

*Esta macro permite parar el panel, transmitir el programa que hemos creado en el escritorio - si dicho programa no posee nombre, se le asigna Prueba -, y ejecuta dicho programa en la pantalla, indistintamente de que un programa que se encuentre o no funcionando en ese momento.*



*El botón correspondiente será*

**Acceso GRUPOS**

*Mediante éste botón se accede al programa a GRUPOS, programa que sirve para transmitir uno o diversos mensajes a diferentes pantallas a la vez.*



*El botón correspondiente es*

**Ayuda**

*Si quiere hacer alguna consulta sobre el Win Edit, Aquí encontrará la ayuda que necesita.*



*El botón al que corresponde será*

**TIPOS DE LETRA DISPONIBLES****DETALLE DEL TIPO DE LETRA**

*En este anexo se pueden ver todos los tipos de letras disponibles en los paneles de M&P Electronics.*

*Si desea incorporar en sus textos los siguientes códigos ASCII ( **B P Ý Ú** ),*

*Pulse las siguientes combinaciones de teclas:*

*- + ALT + ^ + espacio = **B** - - + ^ + espacio = **Ý***

*- < = **Ú** - > = **P***

La serie ED incluye los tipos de letra del 0 a 10, la serie V-4, los incluye todos.

TIPO LETRA: 0 NOMBRE: Standard TAMAÑO: 14x8

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;←=→?  
EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`ábcde

TIPO LETRA: 1 NOMBRE: Vacía TAMAÑO: 14x12

!"#\$%&'()\*+,-./01234  
9:;←=→?°ABCDEFGHIJKLM

TIPO LETRA: 2 NOMBRE: Popcorn TAMAÑO: 14x12

!"#\$%&'()\*+,-./012  
9:;←=→?°ABCDEFGHIJK

TIPO LETRA: 3 NOMBRE: Futura TAMAÑO: 14x12

!"#\$%&'()\*+,-./0123  
9:;←=→?°ABCDEFGHIJKL

TIPO LETRA: 4 NOMBRE: Western TAMAÑO: 14x12

!"#\$%&'()\*+,-./012  
9:;←=→?°ABCDEFGHIJK

TIPO LETRA: 5 NOMBRE: Gótica TAMAÑO: 14x12

!"#\$%&'()\*+,-./0  
9:;←=→?°ABCDEFGHI

TIPO LETRA: 6 NOMBRE: Broadway TAMAÑO: 14x12

!"#\$%&'()\*+,-./012  
9:;←=→?°ABCDEFGHIJK

TIPO LETRA: 7 NOMBRE: Pequeña: TAMAÑO: 6x6

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;←=→?°ABCDE  
PQRSTUWXYZ[\]^\_`ábcdefghijklmnopqrstu

TIPO LETRA: 8 NOMBRE: Normal TAMAÑO: 7x6

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;←=→?°ABCD  
PQRSTUWXYZ[\]^\_`ábcdefghijklmnopqrst

TIPO LETRA: 9 NOMBRE: *Itálica* TAMAÑO: 7x7

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;=>?  
JKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`a b c d e f g h i

TIPO LETRA: 10 NOMBRE: *LCD* TAMAÑO: 7x6

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;=>?@AB  
PQRSTUVWXYZ[\]^\_`a b c d e f g h i j k l m n o p q r

TIPO DE LETRA: 11 NOMBRE: *West* TAMAÑO: 7x8

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789  
EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`a ↓

TIPO DE LETRA: 12 NOMBRE: *Ampliada* TAMAÑO: 7x7

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:  
JKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`a ↓ b c d

TIPOS DE LETRA PARA SERIES V-4, CO15, D.I. Y M.L.

---

TIPO DE LETRA: 0 NOMBRE: *Normal* TAMAÑO: 7x6

A

ABCDE

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;=>  
PQRSTUVWXYZ[\]^\_`a b c d e f g h i j k l m n

TIPO DE LETRA: 1 NOMBRE: *Pequeña* TAMAÑO: 6x6

A

ABCDE

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789  
PQRSTUVWXYZ[\]^\_`a b c d e f g h i

TIPO DE LETRA: 2 NOMBRE: *Itálica* TAMAÑO: 7x7



**TIPO DE LETRA: 3 NOMBRE: LCD TAMAÑO: 7x6**



**TIPO DE LETRA: 4 NOMBRE: West TAMAÑO: 7x8**



**TIPO DE LETRA: 5 NOMBRE: Ampliada TAMAÑO: 7x7**

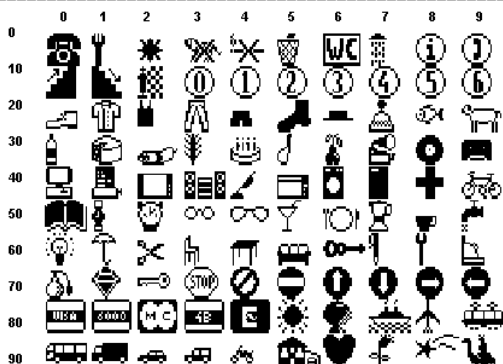


## GRÁFICOS

-

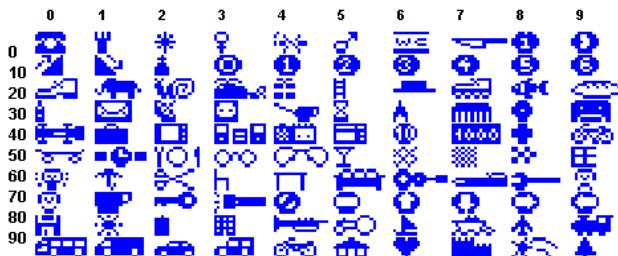
*Este capítulo muestra la colección de gráficos fijos que pueden aparecer en la pantalla de un panel y que éste posee internamente.*

**GRÁFICOS DISPONIBLES SERIES V-4 Y ED**



0 Telefono	20 Zapato	40 Ordenador	60 Bombilla	80 Visa
1 Tenedor	21 Camisa	41 Impresora	61 Paraguas	81 T.6000
2 Estrella	22 Camiseta	42 TV	62 tijer	82 T.M.C.
3 Perros No	23 Pantalón	43 HI-FI	63 Sil	83 T.4B
4 Fumar No	24 Slips	44 Aspirador	64 Mesa	84 T.Euro.
5 Papelera	25 Calcetín	45 Microondas	65 Sofá	85 Sol
6 W	26 Sombrero	46 lavadora	66 Guitarra	86 Hucha
7 Ducha	27 Gorro	47 Nevera	67 Pluma	87 Barco
8 Serv. Telev	28 Pez	48 Cruz	68 Llave ing	88 Avión
9 Serv. Telef	29 Oveja	49 Bicicleta	69 Caja regis	89 Tren
10 E.subida	30 Botella	50 Libro	70 Perfume	90 Autobús
11 E.bajada	31 Queso	51 Reloj	71 Joya	91 Camión
12 S.juegos	32 Embutido	52 Crono	72 LlavE	92 Coche
13 Planta baja	33 Trigo	53 Gafas Grad.	73 Stop	93 Casa
14 Planta 1	34 Pastel	54 Gafas sol.	74 P.aparcar	94 Corazón
15 Planta 2	35 Jamón	55 Copa	75 P. el paso	95 Casa
16 Planta 3	36 Pera	56 Plato	76 F.arriba	96 Corazón
17 Planta 4	37 Gramola	57 Cafeteria	77 F.abajo	97 Flor
18 Planta 5	38 Disco/CD	58 Taza	78 F.derecha	98 Estrella
19 Planta 6	39 Cassette	59 Grif	79 F.Izquierda	99 Reyes

**GRÁFICOS DISPONIBLES SERIES V-4, CO15, D.I. Y M.L.**



0 Teléfono	20 Zapato	40 Formula 1	60 Bombilla	80 Disquete
1 Tenedor	21 Elefante	41 Maleta	61 Paraguas	81 Sol
2 Estrella	22 Caracol	42 TV	62 Tijeras	82 Pila
3 Hombres	23 Ballena	43 HI-FI	63 Silla	83 Edificio
4 Fumar NO	24 Regalo	44 Estéreo	64 Mesa	84 Trompeta
5 Mujere	25 Escalera	45 Microondas	65 Sofá	85 Tractor
6 WC	26 Sombrero	46 Moneda	66 Guitarra	86 Barco vela
7 Cuchillo	27 Patines	47 Billete	67 Pluma	87 Barco
8 Información	28 Pez	48 Cruz	68 Llave ing.	
	88 Avión			
9 Serv. Telef.	29 Pan	49 Bicicleta	69 Triste	89 Tren
10 E. subida	30 Botella	50 Monopatín	70 Alegre	90 Autobús
11 E. Bajada	31 Carta	51 Reloj	71 taza	91 Camión
12 S. juegos	32 Satélite	52 Plato	72 Llave	92 Coche
13 Planta baja	33 Enchufe	53 Gafas grad.	73 Linterna	93 4x4
14 Planta 1	34 Engrase	54 Gafas sol	74 P.Aparcar	94 Moto
15 Planta 2	35 Reloj a.	55 Copa	75 P. el paso	95 Casa
16 Planta 3	36 Cohete	56 Malla 1	76 F. arriba	96 Corazón
17 Planta 4	37 Peine	57 Malla 2	77 F. abajo	97 Castillo
18 Planta 5	38 Disco/CD	58 Malla 3	78 F. derecha	98 Navidad
19 Planta 6	39 Cassette	59 Malla 4	79 F. izquierda	99 Abeto n.

### Atención

*\*M&P Electronics se reserva el derecho de cambiar o modificar los gráficos de sus pantallas y paneles sin previo aviso\*.*

*Estos dos grupos de gráficos están disponibles en la serie ED y en la serie V-4.*

*Si desea incorporar un gráfico de las series D.I., M.L. o CO15-XXX a una pantalla de la serie ED o V-4, seleccione Línea 1 y el número del gráfico elegido.*

*La siguiente ventana muestra un ejemplo ilustrativo:*

**Línea 1**  
**Correr Gráfico 40**

*El gráfico que aparecerá en la línea 1 será una fórmula 1, compruebe este mismo ejemplo, esta vez sin Línea 1. Esta vez la imagen será un ordenador.*

***Atención***

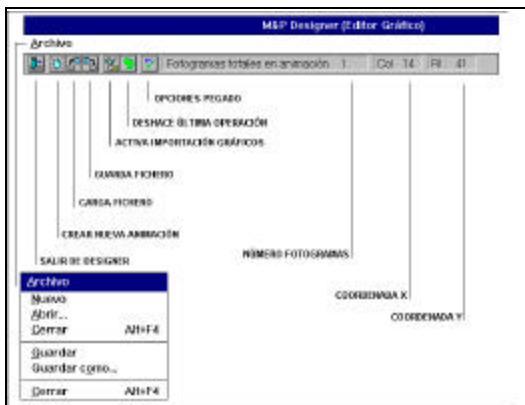
*Este ejemplo tan sólo es válida para pantallas de 14 pixeles de altura.*

***DESIGNER V1.53  
EDITOR GRÁFICO***

***BARRA DE CONTROL PROGRAMA Y INFORMACIÓN GENERAL***

*La barra de control es la puerta de entrada del programa DESIGNER, desde ella, se puede guardar, cargar, crear una nueva animación o activar el Importador de Gráficos.*





**Salir**



*Este botón, permite salir del programa DESIGNER.*

**Crear nueva**

**animación**



*Este botón simplifica la acción de crear un nuevo dibujo o animación.*

**Guarda**

**Fichero**



*Botón que permite almacenar un dibujo o animación automáticamente con extensión*

***GMP**. Si es la primera vez que se almacena, aparecerá una ventana igual a la anterior mencionada en el apartado Salir del programa Designer.*

**Carga**



*Carga un fichero con extensión **GMP** desde la unidad o directorio donde se encuentre hasta el programa DESIGNER..*

**Deshacer**  
**último Cambio**

*Deshace la última modificación o entrada realizada.*



### Opciones del la pegado pantalla



### Propiedades de la animación



### Atención

Permite elegir el tipo de pegado de un objeto sobre


Permite ver y modificar las propiedades de la animación.

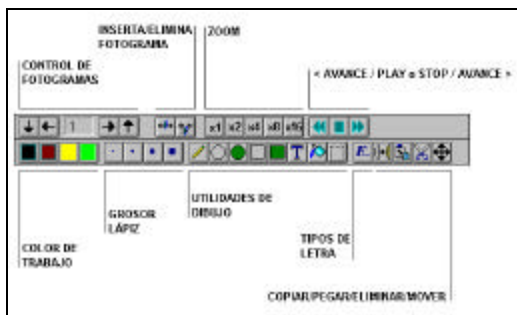
Estos efectos de pegado varían ligeramente en función de los colores mezclados en el fotograma y en el portapapeles de Windows.

## USANDO LA PALETA DE HERRAMIENTAS

---



Al pulsar  - se activa la **Paleta de Herramientas**, situada en la parte inferior del escritorio de trabajo del programa DESIGNER..



## PALETA DE HERRAMIENTAS

---

### Rectángulo de Selección



El **Rectángulo de Selección** es utilizado para seleccionar una zona cuadrangular. Para seleccionar una zona, pulse sobre el botón izquierdo de su ratón y dibuje un cuadrado que

envuelva la zona elegida; deje de pulsar el botón una vez finalizado el proceso.

Una vez seleccionada la zona, podrá usar las opciones de pegar, cortar o según desee.

Para mover una zona seleccionada, sitúese sobre la



zona a mover y captúrela. Escoja **- mover -**, ahora puede situarla en el lugar deseado.

Para copiar una zona, seleccione una zona del



dibujo, pulse **- copiar -**. La zona seleccionada será almacenada en el Portapapeles, permitiendo su exportación desde Windows a hacia otros programas que no sean el propio DESIGNER.



Si elige, **- pegar -** copiará el contenido del portapapeles - cargado anteriormente con el **Rectángulo de Selección** - en su dibujo o animación. Mientras no se vuelva a seleccionar otra zona el contenido del portapapeles será el mismo, y podrá usarse tantas veces como se desee.

### Tijeras



Las **Tijeras** sirven para cortar una sección elegida con el **Rectángulo de Selección**.

Para hacer un recorte rectangular:

1-Seleccione la zona a recortar con **Rectángulo de Selección**.

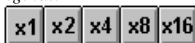
2-Escoja de la **Paleta de Herramientas Tijeras**. La zona seleccionada será cortada.



Si se ha equivocado pulse **- volver atrás -**, para volver atrás.

### Zoom

El **Zoom** permite agrandar visualmente una zona del dibujo o incluso el dibujo entero según su tamaño original.



Para aumentar la zona visual, elija uno de los 5 botones marcados con

**-x1, x2, x4, x8, x16.**


Para poder visualizar completamente nuestro dibujo o animación, o restablecer su formato original, tan



sólo debe elegir. **-x1-** Este es el tamaño mínimo de

trabajo, o sea el 100%, no siendo posibles otros tamaños inferiores.

### Recuerde que

El zoom de  permite una visualización píxel a píxel, con los beneficios que comporta trabajar con este nivel de detalle.

### Lápiz



El **Lápiz** es usado para dibujar formas lineales y figuras, puntos y pequeñas formas geométricas simples con una definición de 1x1 píxel, hasta 4x4 pixeles.

Este grosor puede ser seleccionado en cualquier momento mientras se está dibujando.

El color con que se puede dibujar es rojo, negro, amarillo y verde - consulte colores -.

Para modificar la forma del cursor del **Lápiz**, realice a siguiente operación:

Elija de la **Paleta de Herramientas** el tipo de forma del **Lápiz**. El tamaño del mismo

va desde 1x1 píxel a 4x4 pixeles.



**NOTA** : Si utiliza el botón derecho del ratón se activará el lápiz con color negro para realizar un borrado píxel a píxel.

### Pintar



Utilizando **Pintar**, podrá llenar con el color del dibujo seleccionado cualquier zona o forma cerrada.

Es posible llenar una zona vacía circundada por un borde o dar a un objeto sólido uncolor o patrón diferente.

Para llenar una zona cerrada utilizando **Pintar**, realice los siguientes pasos:

### llenar

1-Seleccione el color de dibujo con el que desea la zona - negro, rojo, amarillo o verde -.

2-Seleccione **Pintar** de la **Paleta de Herramientas** y lleve el símbolo a la zona de dibujo.

3-Coloque el símbolo de **Pintar** dentro de la zona llenar y haga clic con el botón izquierdo de su ratón. La zona se llenara con el color de dibujo seleccionado.

### Atención

Procure que no existan líneas discontinuas en dibujos, ya que propicia que se rellenen zonas no deseadas del dibujo.

Si esto ocurre puede recurrir a dos métodos:

- Convierta la línea discontinua en continua.

- Dibuje una línea continua justo antes de la zona a rellenar, con ello impedirá que se pinten zonas no deseadas.

\*Si el resultado no es el esperado pulse el botón.



### Fuentes de Texto



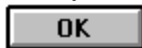
**DESIGNER** dispone de toda la variedad de **Fuentes de Texto** que Windows **á** posee o pueda incorporar.

**Fuente:** - Describe los tipos de letra disponibles. Use las flechas ascendentes y descendentes para seleccionarla. En la subventana **Muestra**, aparecerá una muestra del tipo de letra elegido.

**Estilo de fuente:** - Permite elegir la forma de la letra: - **Negrita, Normal, Itálica, etc.**

\*No existen las mismas posibilidades para todos los tipos de letra \*.

**Tamaño:** - Selecciona la dimensión del tipo de letra elegido. Si se desea un tamaño en concreto, tan solo debe escribir el valor en la celda superior de



**Tamaño** pulsar ENTER o.

**Muestra:** -Muestra un ejemplo del tipo de letra elegido.

### Texto



Si desea añadir un texto en su imagen o animación, elija esta herramienta y pulse

sobre el botón correspondiente, para activarla. Sitúe el cursor sobre la zona donde desee incorporar el texto y pulse el botón izquierdo de su ratón. Teclee el texto y pulse RETURN.



Este dibujo muestra un ejemplo de la opción


**Texto.**

*El texto se puede insertar en cualquier zona o zona del dibujo o animación.*

*Si es la primera vez que utiliza **Texto**, éste mostrará la ventana de Fuente de Texto y permitirá escoger el tipo deseado.*

### Atención

*Esto sólo sucede la primera vez, si desea modificar su ventana de texto posteriormente deberá*

*elegir.* 

### Cuadro/ Cuadro relleno

*Con el **Cuadro**, le será posible dibujar cuadrados o rectángulos vacíos con el color de dibujo elegido - rojo, negro, amarillo o verde -. El **Cuadro** lleno produce cuadrados y rectángulos llenos del color de dibujo con un borde del color de fondo.*



*vacío:*

*Para dibujar un rectángulo o cuadrado, lleno o*

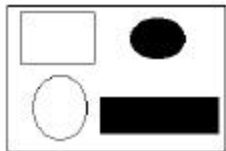
*1-Seleccione el color de dibujo que desee utilizar negro, rojo, amarillo o verde -.*

*2-Seleccione el **Cuadro** o El **Cuadro relleno** en la paleta de herramientas y lleve el cursor a la zona de dibujo.*

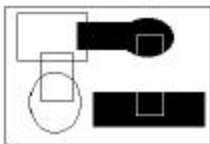
*3-Presione el botón izquierdo del ratón en el lugar en el que desee fijar la primera esquina y mueva el ratón manteniendo su botón presionado.*

*Un **Cuadro** de tamaño variable se extenderá desde el punto que acabe de fijar hasta la nueva posición, expandiéndose o contrayéndose según el movimiento del ratón.*

*4-Cuando tenga definida la forma y el tamaño del **Cuadro**, deje de apretar el botón izquierdo de su ratón.*



A



B

*A:-El dibujo muestra dos ejemplos ilustrativos.*

*B:-Muestra la superposición tanto de cuadrados sólidos como de cuadrados normales. Observe la zonacentral superior, aparece un cuadrado relleno que se sobrepone al resto, en la parte izquierda es un cuadrado que tan solo afecta al conjunto en los puntos de corte. (ver Opciones del pegado, pág. 6)*

**Círculo/Elipse**

La herramienta **Círculo/Elipse** le permitirá dibujar círculos o elipses vacías con el color del dibujo y ancho de línea seleccionados.

**Relleno**

La paleta de rellenos produce círculos o elipses llenos del color de dibujo, con un borde del color de fondo.



Para dibujar un círculo o elipse, vacíos o llenos:

1-Seleccione el color de dibujo que desee utilizar - rojo, negro, amarillo o verde -.

2-Seleccione el **Círculo/Elipse** o **Círculo/Elipse** llenos de la **Paleta de Herramientas** y lleve el cursor a la zona de dibujo.

3-Presione el botón derecho del ratón en el lugar en que desee fijar el círculo y mueva el ratón manteniendo su botón presionado.

Un círculo/elipse se extenderá desde el punto que acabe de fijar hasta la nueva posición del cursor, expandiéndose o contrayéndose según el movimiento del ratón.

4-Cuando tenga definida la forma y tamaño del **Círculo/Elipse**, suelte el botón del ratón para pegarlos en la zona de dibujo.

Antes de soltar el botón izquierdo del ratón, podrá presionar el botón derecho para deshacer el círculo empezar de nuevo.

y

**Colores**

Una de las primeras cosas que deberá decidir cuando cree un dibujo es qué color desea para el dibujo.

Puede cambiar en cualquier momento el color de dibujo mientras lo esté haciendo.

Los colores disponibles para DESIGNER son el rojo, negro, amarillo y verde.

**Atención**

Debe recordar que usted debe elegir la opción color, para poder trabajar con los cuatro colores. (ver Crear nueva animación, pág. 4).

**Mover**

Después de definir un recorte - zona seleccionada por el usuario -, usando el rectángulo de selección, podrá desplazarlo a cualquier parte de la zona de dibujo.

1-Sitúe el cursor dentro del recorte.

2-Presione el botón izquierdo del ratón y arrastre el recorte dentro de la zona de dibujo.

3-Cuando el recorte esté en el lugar deseado, suelte botón del ratón.

el

Ahora el recorte se ha incorporado en su nueva situación. Este permanece cargado en el portapapeles hasta que vuelva a captarse otro.

**Copiar y  
pegar**

Al desplazar un recorte, es posible dejar una copia del mismo en una posición diferente a la inicial. Primero seleccione un recorte, después cópiela y finalmente pégala.



Para copiar un recorte dejando una copia en el dibujo o animación, siga estos pasos:

de

- 1-Capture con **Rectángulo de Selección** la porción dibujo o zona que desea copiar o duplicar.
- 2-Seleccione el botón correspondiente a esta orden



3-Ahora el recorte se encuentra en el portapapeles,



para copiarlo en otro lugar, seleccione

4-Sitúese sobre el recorte con el cursor.

5-Presione el botón izquierdo del ratón y manteniéndolo presionado sitúese en el lugar que desee.

6-Cuando deje de ejercer presión, el recorte se en la posición elegida por usted.

copiará

**Incrementar  
una imagen**



Esta opción permite incrementar, o bien, ir imagen por imagen.

**Disminuir  
una imagen**



Disminuye imagen por imagen hasta llegar al principio de la animación.

**Ir a comienzo**



Pulsando este botón se vuelve al principio de la animación, primer fotograma.

**Ir a final**



Esta opción muestra el último fotograma de la animación en curso, último fotograma.

**Stop**



Detiene una animación que se encuentra en marcha.



**Play hacia**

Muestra la animación en sentido contrario a la forma con que fue creada.

atrás

**Play**

Pone en marcha la animación desde el principio.

**Insertar**

Inserta una imagen modificada o nueva dentro de la animación que esté creando en esos momentos.

imagen

**Eliminar**

Borra el fotograma actual. Tan solo debemos avanzar o retroceder hasta el fotograma deseado y elegir esta opción.

imagen

**IMPORTADOR DE GRÁFICOS**

El **Importador de gráficos** del programa DESIGNER permite seleccionar áreas de dibujos y/o animaciones realizadas en formatos **GPM**, **FLI** y **BMP**, o bien, animaciones realizadas con DESIGNER en un tamaño mayor al actual de trabajo.

La zona que permite seleccionar el **Importador de gráficos** viene definida por el tipo de panel que se creó con DESIGNER o bien por un fichero cargado. Una vez seleccionada la zona, bastará pulsar el



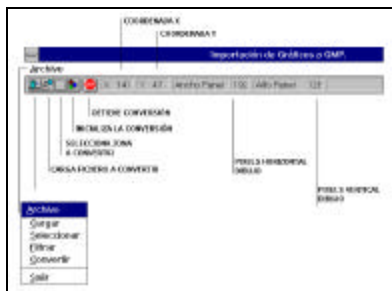
botón momento en el cual empieza la conversión.

**Importador de**

Activa la utilidad de importación de ficheros gráficos con extensión **GMP**, **FLI** y **BMP**, desde el programa DESIGNER.

Gráficos





**Salir**



*Este botón, permite salir del programa.*

**Cargar  
archivo**



*Permite cargar el fichero con la animación o dibujo, que deseemos convertir.*

*La ventana que aparecerá para seleccionar el fichero es del tipo.*

**Seleccionar**

*Al pulsar este botón aparece sobre la animación o dibujo un rectángulo con las dimensiones definidas*

**Zona**



*por el usuario al inicializar el programa WIN EDIT.*

**Inicializa**

*Este botón permite inicializar la conversión de la zona seleccionada de un bitmap, un FLI, un GMP.*

**Conversión**



**Opciones  
de conversión**



Esta ventana permite controlar el filtro de color del bitmap, animación o GMP. Todos los puntos que sobrepasen el valor (RGB (rojo, verde y azul)), serán convertidos a rojo y verde.

Puede utilizar las opciones de **ver paleta origen** ó **ver paleta destino** para visualizar las paletas por separado obteniendo un mejor control sobre los colores.

#### Recuerde que

Tan sólo convierte la zona seleccionada, el resto del bitmap, FLI o BMP, se ignorará

**\*MUY IMPORTANTE**, en ningún caso se modifica el fichero original \*.

#### Detener

Detiene la conversión del dibujo o animación desde el fotograma desde donde se

#### Conversión

encuentre. En este momento debe volver a cargar la animación o salir del programa.



## COMO CREAR UN DIBUJO CON DESIGNER

---

#### Primeros pasos

Abra el programa DESIGNER, y seleccione la



opción Archivo/Nuevo, o bien Recuerde que tendrá que configurar este dibujo o animación, según el modelo de pantalla que posea.

\* Para este ejemplo, consideraremos el modelo PGM1010\*.



#### Ampliar zona

#### visualización

Dispone desde este momento sobre el escritorio de DESIGNER de una subventana apta para dibujar o bien para crear animaciones.

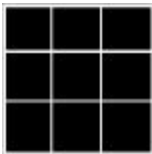
Pulsemos la opción de zoom **x4** para ampliar nuestra zona de trabajo. El cursor que hasta ahora



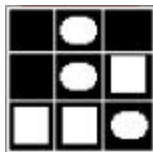
representaba una flecha, mostrará la forma, sitúese sobre dicha zona y pulse el botón izquierdo del ratón. Ahora podrá dibujar con mayor precisión.

*Empezamos a dibujar*

*Seleccione el Cuadrado, vamos a dibujar un tablero de 3 en raya.*



**Figura 1**



**Figura 2**

*En la segunda imagen observamos que hemos incluido las 6 fichas, 3 círculos llenos y tres cuadrados llenos -figura 2-.*

*Siga los siguientes pasos para dibujar este ejemplo:*

*1 - Con la opción **Cuadrado**, dibuje un cuadrado que tenga una altura de 64 y una amplitud equivalente a 1 tercera parte de la pantalla.*

*Repita este proceso una vez más.*

*Ahora su zona de trabajo está dividida en 3 rectángulos verticales -figura 1 -*


*2 - Realice el mismo procedimiento para crear las casillas en horizontal.*


*El aspecto debe ser parecido a la primera imagen.*

*3 - Dibuje un Círculo lleno dentro de una celda. Evite que sea excesivamente grande.*

*4 - Capture este círculo con **Rectángulo de Selección**.*



*Pulse  copiará este círculo en el portapapeles.*

*Ahora pulse  y sitúelo en la celda que desee. Repita este paso una vez más.*

*5 - De forma análoga se procede con el Cuadrado lleno.*


*Creamos una animación*

*Ya disponemos de los elementos necesarios para realizar la animación de una partida de tres en raya.*

*Pulse dos veces , el contador de fotogramas deberá marcar 3.*

*6 - Seleccione con **Rectángulo de Selección** un Círculo lleno o bien un cuadrado lleno.*



*Para moverlo hacia otra celda pulse . El círculo o el cuadrado estará rodeado de un cuadro con borde blanco, sitúese encima de él con el cursor y pulse el botón izquierdo del mismo. Muévelo hacia*

otra celda. Para fijarlo, deje de pulsar el botón del ratón.

**Es importante**

*\*Recuerde que debe insertar cada movimiento que realice. Basta comprobar si avanza el contador de fotogramas\*.*

*Si desea eliminar un fotograma, mueva la animación*



*y pulse.*

*7 - Una vez realizados todos los movimientos, guarde esta animación con el nombre que desee. Para ello puede elegir Archivo/Guardar.*

*\*Consulte Guardar Programa\*.*

**Recuerde que**

*En uno de los discos de instalación, encontrará animaciones creadas con DESIGNER.*



*Control extendido  
para grupos de pantallas*

*Vr. 1.3*

*El programa **Groups** es un modulo extendido del WIN EDIT, este producto se ha desarrollado para satisfacer varias opciones que Vds. ( los*

*clientes y distribuidores ) han ido sugiriendo pensando en los problemas más frecuentes con los cuales suelen encontrarse con la necesidad de manipular varias pantallas con los mismos programas.*

*Con la utilización de **Groups** Vd. podrá agrupar sus pantallas por grupos para la transmisión de programas de WinEdit y mensajes manuales o previamente definidos. Además podrá realizar un test de funcionamiento y puesta en hora de forma periódica de forma totalmente automática. Tendrá una opción para seleccionar un grupo o simplemente todas las pantallas. Además se podrán parar todas las pantallas con un solo **click** de ratón.*

*Al igual que en los demás productos hemos puesto en **Groups** todo nuestro empeño para realizar un producto eficaz y sencillo que le sea fácil y agradable de manejar. Esperamos que gracias a él obtengan un mayor rendimiento en su instalación de pantallas.*

## CARACTERÍSTICAS

---

*1-Capacidad para un máximo de 150 grupos de pantallas identificados por un nombre definido por Vd.*

*2-Capacidad para un máximo de 200 mensajes. Entenderemos por mensaje una palabra o una frase que se ejecutará en la pantalla eligiendo un modo determinado. Recuerde que en los programas **MPP** se pueden realizar numerosas frases con gran variedad de modos y efectos.*

*3-Configuración de procesos especiales. Estos procesos permiten que el programa pueda realizar o no, 2 opciones muy importantes de forma automática:*

*- **Puesta en hora** : En este caso se transmitirán a todas las pantallas la fecha y hora del ordenador.*

*- **Test de estado**: En este caso se comprobará si el panel se encuentra operativo para su funcionamiento.*

*4-Transmisión de mensajes a todas las pantallas*

*5- Transmisión de mensajes a un grupo determinado de pantallas*

*6- Posibilidad de parar todas las pantallas con un solo clic de ratón*

*7-Control de pantallas disponibles a través del programa WinEdit Vr 5.0 o superior.*

## MENÚ

---

*El menú nos permitirá el acceso a los diferentes apartados descritos anteriormente. El menú está dividido en dos grupos, en el primero se podrán*



*localizar los apartados para la confección de grupos y mensajes , en el segundo encontraremos los apartados de control de operaciones.*

### Archivos



**Grupos**

*Apartado para definir los diferentes grupos de pantallas.*



**Mensajes**

*Apartado para definir los mensajes más frecuentes.*



**Configuración**

*Configuración de procesos especiales.*



**Salir**

*Abandona la ejecución del programa y regresa a Windows.*

### Control



**Transmisión**

*Apartado para la transmisión de mensajes y programas.*



**Errores**

*Histórico de errores de transmisión*

## **CONFIGURACIÓN**

### **Configuración de Grupos**

-----

*Desde este apartado se realizan el alta y modificación de los grupos ( como máximo 150 ) que deseemos tener. La creación de grupos nos será de gran utilidad para realizar transacciones a diferentes pantallas a la vez. Tenga en cuenta que una misma pantalla puede pertenecer a diferentes grupos indistintamente.*

*Pantallas disponibles. Lista inferior izquierda. Esta información es obtenida de la propia configuración de WinEdit, por ello es importante que Vd. tenga todas las pantallas de su instalación configuradas en el WinEdit.*

**Grupos.** Lista superior derecha. En esta lista podremos observar los grupos configurados en este momento.

**Pantallas del grupo.** Una vez seleccionado un grupo (con el ratón) aparecerán en esta lista las pantallas seleccionadas para este grupo. Para añadir o eliminar grupos y pantallas de un grupo deberemos utilizar los botones destinados a tales efectos.

**Eliminar grupo.** Eliminará el grupo señalado previamente en la lista de grupos.

**Añadir grupo.** Añadirá o modificará el grupo con los datos introducidos previamente en los campos de texto situados en la parte inferior.

**Añadir todas.** Asigna al grupo seleccionado todas las pantallas disponibles.

**Eliminar todas.** Elimina todas las pantallas del grupo seleccionado

**Añadir pantalla.** Añade al grupo la pantalla seleccionada en pantallas disponibles.

**Eliminar pantalla.** Elimina la pantalla seleccionada.

### Configuración de Mensajes

---

Desde este apartado se realiza el alta y modificación de los mensajes ( como máximo 200 ) que queramos almacenar de manera continuada.

Una vez ejecutado este apartado podremos observar en la lista ( **M E N S A J E S** ) los mensajes definidos actualmente. Una vez en este punto sólo podremos hacer tres cosas:

**Modificar un mensaje.** Para modificar un mensaje bastará con señalar el mensaje en la lista y luego cuando aparezcan los datos en la parte inferior de la pantalla podrán ser modificados. Para validar la modificación habrá que pulsar el botón ( **Añadir** )

**Añadir un mensaje.** Para añadir un mensaje bastará con introducir los datos en la parte inferior de la pantalla y validar la operación utilizando el botón ( **Añadir** )

*Eliminar un mensaje.* Si desea eliminar un mensaje de la lista es necesario seleccionar el mensaje en la lista y acto seguido podrá pulsar el botón (**Eliminar**) para validar la operación.

## TRANSMITIR INFORMACIÓN A LAS PANTALLAS

---

*Para transmitir información a las pantallas es importante que se ejecuten los procesos automáticos que nos encontremos en ella. Desde esta pantalla podremos transmitir los programas y mensajes a un grupo de pantallas o todas si es preciso.*

*Para realizar una transmisión deberemos seleccionar el origen de la información; Mensaje manual, Mensaje definido o bien un programa del directorio de Win Edit. Seleccionando cualquiera de estos casos, en la lista*

*( Mensajes / Programas ) se cargarán los programas correspondientes a dicha opción. Una vez seleccionado el origen de la información deberemos seleccionar el grupo de pantallas a las cuales transmitir el mensaje o programa. En caso de querer realizar una transmisión a todas las pantallas no será necesario seleccionar ningún grupo.*

*En caso de un mensaje manual deberemos introducir en la parte inferior ( Mensaje manual ) el mensaje y propiedades del mismo con las cuales queremos que aparezca en las pantallas.*

*En caso de tener muchos grupos definidos le será de gran utilidad asignar los más utilizados del uno al cinco, de esta forma podrá seleccionarlos con los botones situados en la parte inferior derecha de la pantalla, pudiendo acceder a dichos grupos con mayor facilidad.*

*Recuerde que cuando se active alguno de los procesos automáticos el modo de control manual quedará desactivado hasta que se haya realizado la operación. Los procesos automáticos suelen ser muy rápidos por lo que dicho problema no será muy poco usual.*

*Las opción manual y la opción de mensajes solo permiten seleccionar un elemento de la lista. Por el contrario la opción de programas permiten la selección de varios programas que serán transmitidos a las pantallas con su mismo nombre.*

*El apartado Ejecutar al transmitir nos permitirá **no ejecutar los programas transmitidos** quedando estos simplemente almacenados en las pantallas.*

**CONTROL DE ERRORES**

---

*A través de este proceso podremos realizar un seguimiento de los errores ocurridos durante los procesos de transmisión. Estos procesos quedaran divididos en tres partes. Los errores producidos por la puesta en hora automática, test automático y transmisión de mensajes y programas. Este último es puesto a 0 justo antes de realizar una transmisión, ya que así si durante una transmisión se producen reintentos podremos ver en esta pantalla el número de intentos realizados así como en que pantallas se produjeron los problemas.*

*Con la ayuda de este proceso será más sencillo detectar y controlar problemas de comunicación entre el ordenador y las pantallas.*