

Nakoro s.r.o., Bratislava  
Web: <http://www.nakoro.sk>

tel.: +421 907 444 277  
e-mail: [info@nakoro.sk](mailto:info@nakoro.sk)

# SVETELNÝ INFORMAČNÝ PANEL

## Návod na použitie

- |                                     |                                      |                                     |
|-------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> IPV 1120 R | <input type="checkbox"/> IPV 1120 RH | <input type="checkbox"/> IP 640 R   |
| <input type="checkbox"/> IPV 1440 R | <input type="checkbox"/> IPV 1440 RH | <input type="checkbox"/> IP 640 RH  |
| <input type="checkbox"/> IPX 1120 R | <input type="checkbox"/> IPX 1120 RH | <input type="checkbox"/> IPX 1120 C |
| <input type="checkbox"/> IPX 1440 R | <input type="checkbox"/> IPX 1440 RH | <input type="checkbox"/> IPX 1440 C |
| <input type="checkbox"/> IPY 800 R  | <input type="checkbox"/> IPY 800 C   | <input type="checkbox"/> IP 640 C   |
| <input type="checkbox"/> IPY 1120 R | <input type="checkbox"/>             | <input type="checkbox"/>            |

Skupinová adresa:

Individuálna adresa:

Ver. 3.2

## O B S A H

A. Inštalácia .....	4
A1. Inštalácia panelu a prevádzkové pokyny .....	4
A2. Inštalácia Moving Message software .....	7
A2.A. Inštalácia pod OS Windows XP/Vista/7/8 .....	7
A2.B. Inštalácia pod OS Windows 98/ME a NT/2000 .....	7
B. Programovanie panelu .....	8
B1. Úvod .....	8
B2. Program na vytvorenie textového súboru ( SHOT EDITOR ) .....	9
B2.A. MAKRÁ – základ vytvárania textu pre svetelný panel .....	10
B2.B. Popis menu programu Shot Editor .....	19
B3. Program na vytvorenie textového súboru ( PAGE EDITOR ) .....	23
B3.A. Page Makro – základ vytvárania textu pre svetelný panel .....	24
B3.B. Popis menu programu Page Editor .....	34
B4. Program na kreslenie obrázku ( PICTURE EDITOR ) .....	37
B4.A. Popis menu programu Picture Editor .....	38
B5. Program na vytvorenie užívateľského písma ( FONT EDITOR ) .....	41
B5.A. Popis menu programu Font Editor .....	42
B6. Program na zostavenie šotov ( SBUILDER ) .....	45
B6.A. Popis menu programu Shot Builder .....	46
B7. Program krátkych správ ( SHORT MESSAGE ) .....	49
B8. Program Tombola ( TOMBOLE ) .....	50
B9. Program na tvorbu dávkových profilov ( BATCH EDITOR ) .....	51
B10. Spoločné vlastnosti programov v balíku “Moving Message” .....	53
B10.A. Nastavenie komunikácie .....	53
B10.B. Panel Registry .....	57
B10.C. Nastavenie aktuálneho času a dátumu .....	58

B10.D. Nastavenie typu panelu .....	58
B10.E. Synchron .....	59
C. Spájanie panelov do skupín .....	60
D. Základné parametre a technické údaje .....	61
+ príloha .....	62

## A1. Inštalácia panelu a prevádzkové pokyny

Vážený zákazník,

naša firma, výrobca svetelného informačného panelu, je presvedčená, že tento výrobok sa v najbližšom čase stane Vaším dobrým pomocníkom. Aby sa toto presvedčenie stalo skutočnosťou, je z Vašej strany potrebné aby ste sa oboznámili s týmto návodom a pri práci s panelom dodržiavali uvedené zásady.

Základnú zostavu tohoto výrobku tvoria nasledovné časti:

- zobrazovacia jednotka
- napájací adaptér
- prepojovacia šnúra k počítaču typu PC v dĺžke 7 m (typ podľa objednaného rozhrania, štandardne pre RS-232)
- CD s programovým vybavením

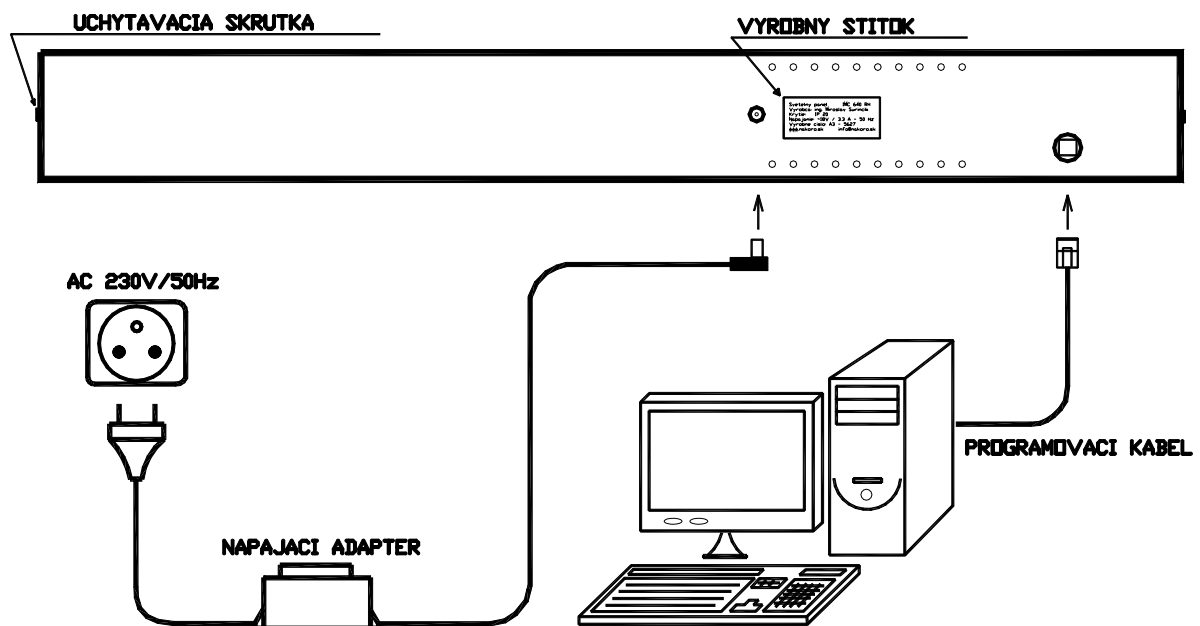
K panelu možno dokúpiť nasledovné príslušenstvo:

- prevodník pre pripojenie k USB portu počítača
- predĺžená šnúra na pripojenie s počítačom
- komunikačné moduly pre rôzne rozhrania (viď. [www.nakoro.sk](http://www.nakoro.sk))

Napájaciu šnúru spojte so zdrojom napájania a jej druhý koniec zapojte do konektora na zadnej strane panela, kde sa nachádza aj konektor pre pripojenie komunikačného kábla od počítača, resp. inej riadiacej jednotky či zbernice (viď obrázok nižšie). Na oboch bočných stenách zobrazovacej jednotky sa nachádzajú skrutky M6, ktoré možno použiť na uchytenie zobrazovacej jednotky k stene, stropu a pod.

### **Uvedenie panelu do prevádzky:**

1. Napájacía šnúra sa pripojí k zobrazovacej jednotke,
2. K zobrazovacej jednotke sa pripojí komunikačný kábel.  
( tento krok sa samozrejme vynechá, ak sa panel nebude programovať ),
3. Zdroj napájania sa pripojí na sieť. Panel má zobrazovať naposledy naprogramovaný text, alebo text naprogramovaný výrobcom panelu. Zapnutie panelu je indikované LED-diódou v ľavom hornom rohu. Odvysielaním pripraveného textu z počítača (pozri časť B. tohto manuálu) je možné zobrazovaný text zmeniť. Ak po zapnutí napájania svieti LED v ľavom hornom rohu ale na panely nebeží žiaden text, nemusí to byť porucha panelu, len v pamäti panelu je naprogramovaný prázdny text. Preprogramujte panel niektorým z nižšie uvedených spôsobov.



**Pri práci s panelom dodržujte tieto zásady:**

- zobrazovacia jednotka ani zdroj nie su určené do vonkajšieho prostredia - ich umiestnenie treba prispôbiť tejto skutočnosti,
- musia byť umiestnené v suchom prostredí a s ohľadom na prirodzený odvod tepla (chladiace otvory neprikryté, normálna teplota okolia ),
- počas záručnej doby nie je dovolená demontáž jednotlivých častí zobrazovacej jednotky ani napájacieho adaptéru,
- počítač alebo iné programovacie zariadenie pripájajte len k vypnutému panelu.
- efekt z činnosti panelu je tým vyšší, čím menej svetla dopadá na panel. Umiestnenie panelu je potrebné zvoliť aj s ohľadom na túto skutočnosť. V prípade, keď chcete aby bol text bežiaci na panely dobre čitateľný aj na priamom slnku je potrebné použiť model s veľmi vysokou svietivosťou.

Pri dodržaní uvedených zásad Vám bude panel slúžiť k plnej spokojnosti. Výrobok bol konštruovaný tak, aby plnil svoju funkciu bez porúch a špeciálnej údržby. Ak by však pri jeho činnosti predsa došlo k nejakej poruche, výrobca poskytuje na tento výrobok záručný aj

pozáručný servis. Podmienkou uplatnenia záruky je dodržanie všetkých zásad uvedených v tomto návode. Aj po uplynutí záručnej lehoty sa v prípade problémov doporučujeme obrátiť priamo na výrobcu. Ešte pred volaním odbornej pomoci, v prípade nesprávnej funkcie panelu, vyskúšajte jeho vypnutie, opätovné zapnutie, odoslanie niektorého z dodaných vzorových textov z počítača do panelu.

**Poznámka:** Hore uvedená zostava a popis inštalácie platí pre štandardné jednoriadkové panely. Obsah dodávky viacriadkových informačných tabúl je vecou dohody odberateľa a dodávateľa. Štandardným komunikačným rozhraním pre viacriadkové informačné tabule je RS-485.

### **!!! Dôležité upozornenie !!!**

Výrobca nezodpovedá za priame alebo nepriame škody spôsobené odberateľovi alebo tretej strane, v prípade nedodržania hore uvedených zásad používania svetelného panelu.

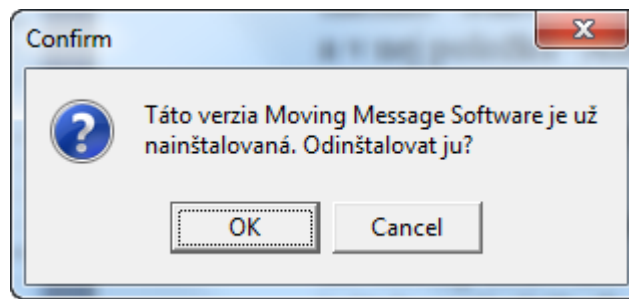
Výrobca nezodpovedá za žiadne priame alebo nepriame škody spôsobené odberateľovi alebo tretej strane v súvislosti s použitím programového vybavenia dodávaného k svetelnému panelu.

## A2. Inštalácia Moving Message software

### A2.A. Inštalácia software pod OS Windows XP/Vista/7/8

Vložte inštalačné CD do mechaniky. Ak sa inštalácia nespustí automaticky kliknite na tlačidlo "Start" v lište spustených aplikácií a vyberte voľbu "Computer" (Tento počítač). Zobrazí sa Windows Explorer (Prieskumník). Vpravo v skupine "Device with Removable Storage" (Vymeniteľné úložné zariadenia) dvakrát kliknite na zariadenie označené ako "MOV\_MESSAGE\_3.20". Spustí sa inštalačný program alebo sa zobrazí obsah CD. Ak sa zobrazí obsah CD, tak dvakrát kliknite na súbor "Setup.exe".

Ak nemáte nainštalovanú žiadnu verziu programového balíku Moving Message spustí sa inštalačný software. Ďalej sa stačí držať pokynov inštalačného programu. Ak je na počítači inštalovaná akákoľvek verzia balíku Moving Message objaví sa nasledovný (alebo podobný) dotaz:



Ak odpoviete "OK" odinštaluje sa nainštalovaná verzia balíku a spustí sa nová inštalácia. Ďalej postupujte podľa pokynov inštalačného programu. Ak odpoviete "Cancel" ostane všetko pri starom. Bez odinštalovania existujúcej inštalácie nie je možné nainštalovať novú verziu programového balíku Moving Message.

Inštalačný program umožňuje zvoliť cieľový adresár pre inštaláciu programového balíku, jazyk pod ktorým budú nainštalované niektoré komponenty balíku, typ inštalácie a vytvorenie zástupcov na pracovnej ploche.

**Poznámka:** Ak počítač, na ktorý chcete nainštalovať software Moving Message, nemá optickú mechaniku, potom je možné na inom počítači prekopírovať obsah CD na USB flash disk do hlavného adresára (ak USB je prázdne) alebo do vami vytvoreného podadresára. Nie je potrebné kopírovať adresáre Manual, Oldies a WWW. Spustením "Setup.exe" nainštalujete software z USB.

### A2.B. Inštalácia software pod OS Windows 98/ME/NT/2000

Operačné systémy Windows 98/ME/NT/2000 už nie sú podporované. Software na týchto systémoch nie je testovaný čo však nevyklučuje jeho funkčnosť. Ak ste nútený nainštalovať software pod niektorý z týchto systémov potom sa o to môžete pokúsiť. Ak nebudete úspešný môžete použiť niektorú zo starších verzií v adresári Oldies.

## B. Programovanie panelu

### B1. Úvod

Softvérový balík “Moving Message” slúži pre vytváranie textu pre jednoriadkové a viacriadkové svetelné panely vyrobené po roku 1996. Je určený pre operačné systémy Windows XP/Vista/7/8. Typická inštalácia balíka pozostáva z nasledovných častí:

1. **Shot Editor** – program pre vytváranie textu pre zobrazovanie na jednoriadkových paneloch. Je hlavnou časťou balíka. Okrem tvorby textu umožňuje tiež jeho simuláciu na monitore počítača a odoslanie do svetelného panelu.
2. **Page Editor** – program pre vytváranie textu pre viacriadkové svetelné tabule a jeho následné odoslanie do panelu.
3. **SBuilder** – tento program umožňoval v predošlých verziách balíku „Moving Message“ zasielanie textu vytvoreného v Shot Editore do svetelného panelu cez všetky sériové porty, ktoré boli vo Windows inštalované. V tejto verzii balíka ho nahradil „Shot Editor“ pre jednoriadkové panely a “Page Editor” pre viacriadkové informačné tabule.
4. **Short Message** – umožňuje predpripraviť si a následne zasielať na zobrazenie do jednoriadkových svetelných panelov krátke správy. Dĺžka správ je obmedzená na max. 220 znakov. Vytvorené správy sa neukladajú do súborov a preto ich nie je možné prenášať medzi jednotlivými počítačmi.
5. **Tombole** – program pre losovanie so zobrazením na jednoriadkovom svetelnom paneli.
6. **Batch Editor** – program pre vytvorenie profilov, podľa ktorých možno automatizovať zasielanie súborov vytvorených balíkom „Moving Message“ do svetelného panelu z dávkových súborov (súbory s príponou .bat).
7. **Picture Editor** – slúži na vytváranie obrázkov pre svetelný panel.
8. **Font Editor** – umožňuje vytvorenie vlastného písma pre svetelný panel.
9. **Catalog** – program so zoznamom podporovaných typov panelov a ich vlastnosťami.

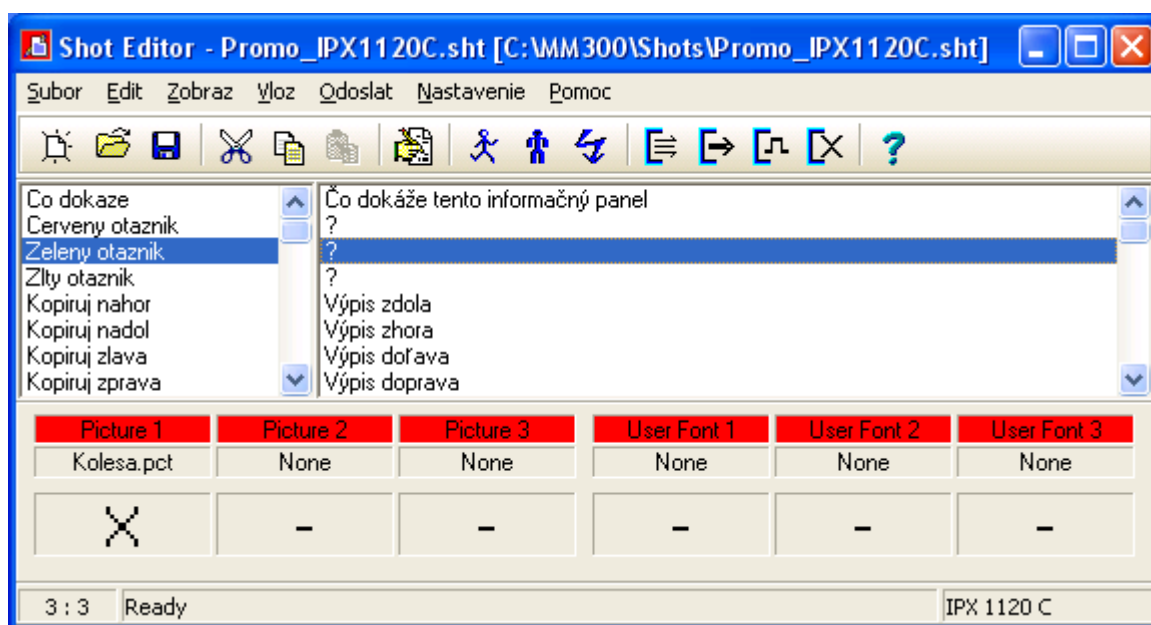
Text odoslaný do svetelného panelu sa v jeho pamäti uchová aj po vypnutí panelu. Maximálna dĺžka textu, ktorú je možné do pamäti umiestniť je asi 13 000 textových znakov a riadiacich príkazov (cca 6 strojopisných strán). Pri pokuse odoslať do svetelného panelu dlhší text vydá počítač chybové hlásenie a text sa neodošle.



## B2. Program pre vytvorenie textového súboru ( SHOT EDITOR )

Tento program slúži na vytvorenie textového súboru pre jednoriadkový svetelný panel, jeho simuláciu na monitore počítača a na odoslanie súboru do panelu. *Shot Editor* spolupracuje s *Batch profil Editorom* a využíva *Panel Registry* pre evidenciu panelov. V spolupráci s *Batch profil Editorom* je použiteľný pre zavádzanie súborov z dávkových súborov pod Windows.

Na nasledujúcom obrázku je úvodná obrazovka programu *Shot Editor* v štandardnom nastavení.


















Ako z obrázku vidieť vo vrchnej modrej lište je za ikonou uvedený názov programu, meno práve otvoreného Shot súboru a v hranatých zátvorkách adresár (priechinok), v ktorom je súbor uložený. Pod touto lištou sa nachádza menu programu a pod menu tlačidlá rýchlej voľby pre rýchle použitie niektorých funkcií z menu.

V ľavej bielej ploche sú užívateľom vytvorené pomenovania častí textu (tzv. Makro). Makro je časť textu, ktorej parametre sa nastavujú v osobitnom dialógovom okne. Makrá sú rôznych typov napr. Bežiaci text, Stojaci text, Blikajúci text, Čas ... atď. V pravej bielej ploche sa nachádza výpis textov zobrazovaných na svetelnom paneli pre jednotlivé makrá. Tieto texty nemusia presne zodpovedať tomu, čo sa na svetelnom paneli zobrazí. V niektorých prípadoch tiež môžu obsahovať okrem textových informácií aj popis niektorého z parametrov makra.

Pod bielymi plochami sa nachádza tzv. 'BricksBar' (Tehly), pole v ktorom sa zobrazujú šot súboru priradené picture (obrázkové) a font súbory (súbory s užívateľom definovaným písmom). Pod BricksBar je stavový riadok programu, v ktorom v jeho pravom rohu je zobrazený zvolený model panelu.

## Tlačidlá rýchlej voľby

	Otvorí nový šot súbor.
	Otvorí už existujúci šot súbor.
	Uloží práve otvorený šot súbor.
	Vystrihne označené makro do schránky.
	Skopíruje označené makro do schránky.
	Vloží makro zo schránky na pozíciu kurzora.
	Otvorí editovacie dialógové okno pre vybrané makro.
	Vloží pred vybrané makro nové makro typu bežiaci text.
	Vloží pred vybrané makro nové makro typu stojaci text.
	Vloží pred vybrané makro nové makro typu blikajúci text.
	Odošle do panelu všetky súbory (šot, picture a font), ktoré sú v 'BricksBar'.
	Odošle editovaný šot súbor do panelu.
	Odošle synchronizačný impulz do panelu. (vid'. B10.E.)
	Zmaže text na svetelnom panely.
	Otvori Help pre Shot Editor.

## B2.A. M A K R Á – základ vytvárania textu pre svetelný panel

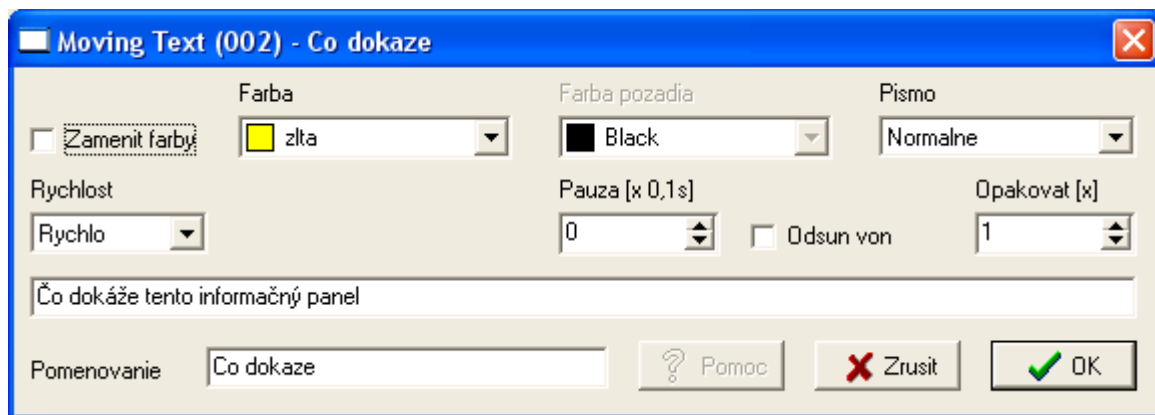
Text pre svetelný panel sa vytvára za pomoci Makier. V tejto verzii Shot Editoru existujú nasledovné typy makier:

- |                           |                           |           |
|---------------------------|---------------------------|-----------|
| - bežiaci text            | - farebne blikajúci text  | - dátum   |
| - stojaci text            | - inverzne blikajúci text | - pauza   |
| - normálne blikajúci text | - čas                     | - obrázok |

Jednotlivé typy makier možno do šot súboru vložiť z menu **Insert (Vlož)**.

## Makro typu Bežiaci text

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov bežiacieho textu.



Ako z obrázku vidieť je možné zvoliť farbu písma, jeho pozadia a typ písma pre bežiaci text. Zoznam možných nastavení farieb je závislý od typu panelu, pre ktorý sa text vytvára. Tento typ je možné zvoliť v položke menu Shot Editora **Nastavenie->Model ...** Ak zvolený typ panelu nepodporuje nastavenie farby pozadia je jeho voľba neprístupná. Zaškrtnutie políčka *Zamenit farby* spôsobí zámenu funkcií farby písma a farby pozadia. V prípade panelov, ktoré nepodporujú farby pozadia, spôsobí táto voľba použitie farby písma ako farby pozadia a písmo bude vykreslené čierne. Položka *Písmo* obsahuje zoznam možných typov písma. Na konci zoznamu sú typy **Uzivatel'ske písmo 1**, **Uzivatel'ske písmo 2** a **Uzivatel'ske písmo 3**. Ak použijete niektoré z týchto písiem, potom je potrebné aby v príslušnom políčku v BricksBar bol vybraný súbor, ktorý obsahuje definíciu užívateľom vytvoreného písma (pravým tlačidlom myši a voľbou Change z rozbalovacieho menu).

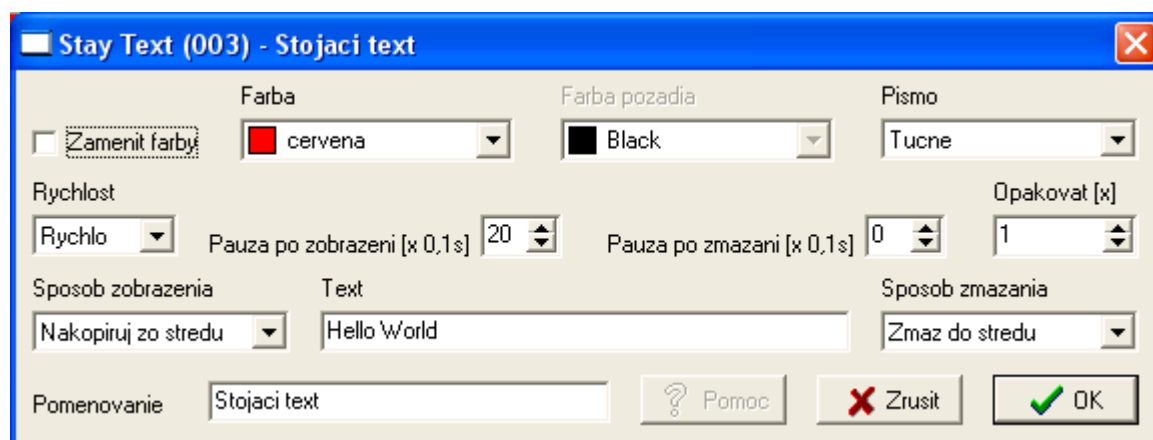
Parametre opísané v predchádzajúcom odstavci obsahuje väčšina makier, preto ich v opise ostatných makier nebudem opakovať.

Pri bežiacom texte je možné zvoliť jednu z troch rýchlostí behu, **Rychlo**, **Normalne** a **Pomaly**. Do políčka, na obrázku s textom "Čo dokáže tento informačný panel", vpíšte text, ktorý sa má na svetelnom panely zobrazovať. Text bude bežať zprava doľava a keď jeho posledné písmo celé vstúpi na zobrazovaciu plochu panela uplatní sa funkcia *Pauza*. Ak je hodnota pauzy nenulová, text na zadaný čas zastane. Po uplynutí nastaveného času sa uplatní funkcia *Odsuň von*. Ak bola zvolená text sa vysunie zo zobrazovacej časti panelu a potom panel pokračuje vykonaním nasledujúceho makra. Ak zvolená nebola panel hneď pokračuje vykonaním nasledujúceho makra. Celá sekvencia zobrazenia bežiacieho textu sa môže niekoľkokrát zopakovať podľa hodnoty uvedenej v políčku *Opakovat [x]*.

Do políčka *Pomenovanie* vpíšte názov, ktorý Vám pomôže orientovať sa v zozname makier, ktorý je v ľavej časti editovacej plochy Shot Editora. Malo by ísť o text, ktorý v skratke popisuje text, ktorý sa na panely bude zobrazovať.

## Makro typu Stojaci text

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov stojaceho textu.



Makro typu stojaci text umožňuje zobrazíť text, ktorého dĺžka nepresahuje zobrazovaciu plochu svetelného panelu. Takýto text sa na zobrazovacej ploche vystredí a rôznymi spôsobmi na ňu dostane, zotrva tam stanovenú dobu a rôznymi spôsobmi sa z nej potom zmaže. Nastavenie rýchlosti má vplyv na rýchlosť zobrazenia len pre niektoré typy panelov. Spôsob akým sa text vo vybranej farbe a type písma dostane na panel možno zvoliť v parametri *Sposob zobrazenia*. Stručný popis možností je uvedený nižšie. Keďže tieto sú v mnohých typoch makier rovnaké uvediem ich popis len raz.

**Zobraz okamžite** - text sa na panely zobrazí okamžite. Panel po vstupe do makra v najkratšom možnom čase zobrazí text na jeho konečnej pozícii.

**Nakopiruj zo stredu** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých stĺpcoch od stredu zobrazovacej plochy smerom ku jej okrajom. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

**Nakopiruj nahor** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých riadkoch od jeho spodného okraja smerom k hornému. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

**Nakopiruj nadol** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých riadkoch od jeho horného okraja smerom k dolnému. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

**Nakopiruj doprava** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých stĺpcoch od ľavého okraja zobrazovacej plochy smerom k pravému okraju. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

- Nakopiruj dolava** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých stĺpcoch od pravého okraja zobrazovacej plochy smerom k ľavému. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.
- Nasun nahor** - text sa začne zobrazovať v spodných riadkoch svojou vrchnou časťou a postupne sa posúva po jednotlivých riadkoch smerom nahor. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.
- Nasun nadol** - text sa začne zobrazovať v horných riadkoch svojou spodnou časťou a postupne sa posúva po jednotlivých riadkoch smerom nadol. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie na sa ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

Po ukončení zobrazenia textu ostane text zobrazený po dobu udanú parametrom *Pauza po zobrazení*. Po uplynutí nastavenej doby sa text zmaže spôsobom zvoleným v parametri *Sposob mazania*. Stručný popis možností je uvedený nižšie. Keďže tieto sú v mnohých typoch makier rovnaké uvediem ich popis len raz.

- Zmaz okamzite** - text sa v najkratšom možnom čase zmaže celý naraz.
- Zmaz do stredu** - text sa začne mazať po jednotlivých stĺpcoch od jeho okrajov po stred zobrazovacej plochy panelu.
- Zmaz nahor** - text sa začne mazať po jednotlivých riadkoch od dolného okraja panelu smerom nahor.
- Zmaz nadol** - text sa začne mazať po jednotlivých riadkoch od horného okraja panelu smerom nadol.
- Zmaz doprava** - text sa začne mazať po jednotlivých stĺpcoch od jeho ľavého okraja smerom doprava.
- Zmaz dolava** - text sa začne mazať po jednotlivých stĺpcoch od jeho pravého okraja smerom dolava.
- Odsun nahor** - zobrazovacia plocha panelu sa zmaže vysunutím textu smerom nahor.
- Odsun nadol** - zobrazovacia plocha panelu sa zmaže vysunutím textu smerom nadol.
- Bez von** - zobrazovacia plocha panelu sa zmaže vysunutím textu smerom dolava.
- Nemazať** - po zobrazení textu sa nevykoná jeho zmazanie. Zobrazený text bude odsunutý alebo prepísaný až textom nasledujúceho makra.

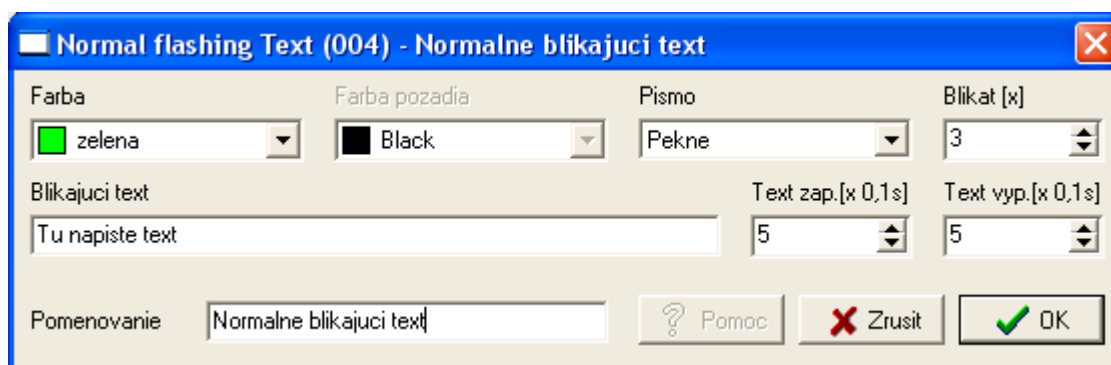
Po zmazaní textu makro počká dobu stanovenú parametrom *Pauza po mazaní*. Po uplynutí nastavenej doby panel začne zobrazovanie nasledujúceho makra. Celá sekvencia

zobrazenia stojaceho textu sa môže niekoľkokrát zopakovať podľa hodnoty uvedenej v políčku *Opakovat [x]*.

Do políčka *Pomenovanie* vpište názov, ktorý Vám pomôže orientovať sa v zozname makier, ktorý je v ľavej časti editovacej plochy Shot Editora. Malo by ísť o text, ktorý v skratke popisuje text, ktorý sa na panely bude zobrazovať.

### **Makro typu Normálne blikajúci text**

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov blikajúceho textu.

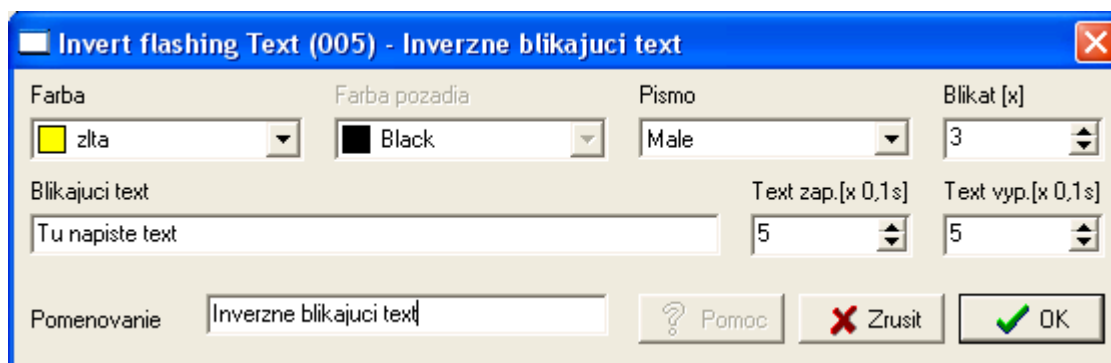


Na panely bude blikat' text uvedený v políčku *Blikajuci text*. Počet bliknutí je zadaný parametrom *Blikat [x]*. Dobu vysvietenia a zhasnutia textu počas jedného bliknutia možno nastaviť parametrami *Text zap. [x0,1s]* a *Text vyp. [x0,1s]*.

Do políčka *Pomenovanie* vpište názov, ktorý Vám pomôže orientovať sa v zozname makier, ktorý je v ľavej časti editovacej plochy Shot Editora. Malo by ísť o text, ktorý v skratke popisuje text, ktorý sa na panely bude zobrazovať.

### **Makro typu Inverzne blikajúci text**

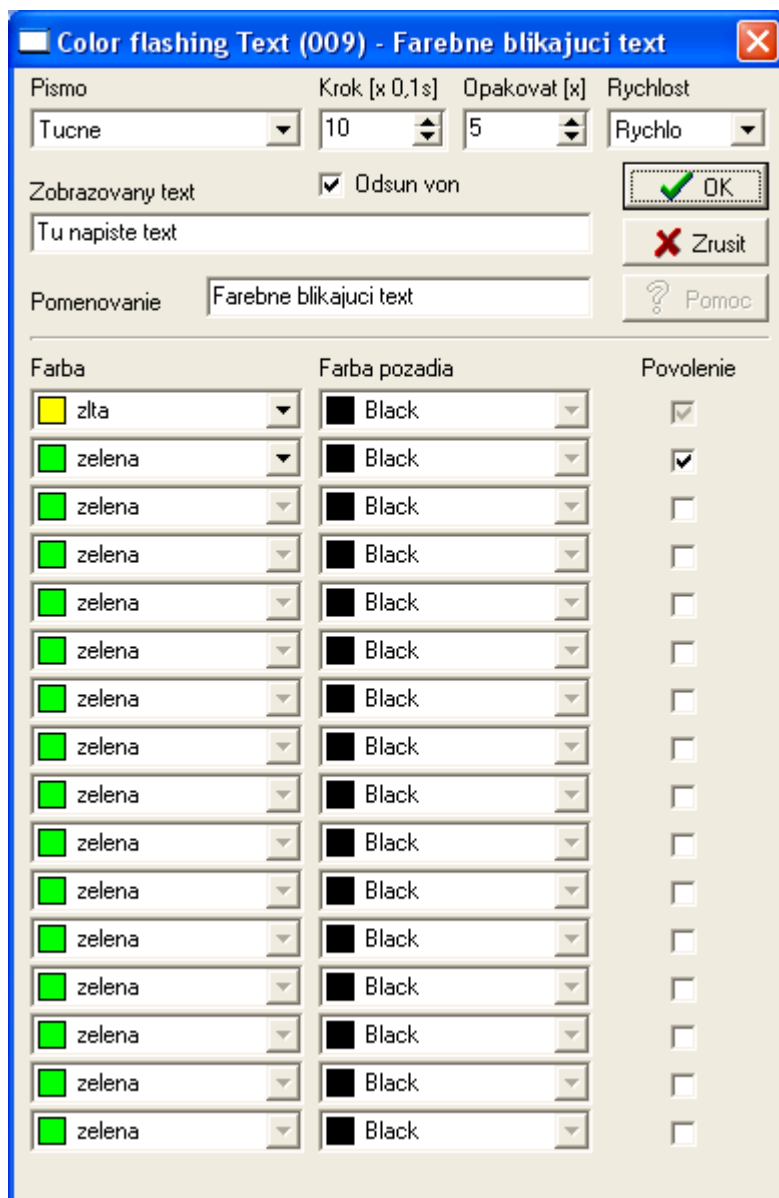
Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov inverzne blikajúceho textu.



Parametre makra sú zhodné s parametrami **Normálne blikajúceho textu**. Text sa však nevysvecuje a nemaže ale preblikáva medzi jeho normálnou podobou a stavom keď sú zamenené farby pozadia a písma.

### Makro typu Farebne blikajúci text

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov farebne blikajúceho textu.

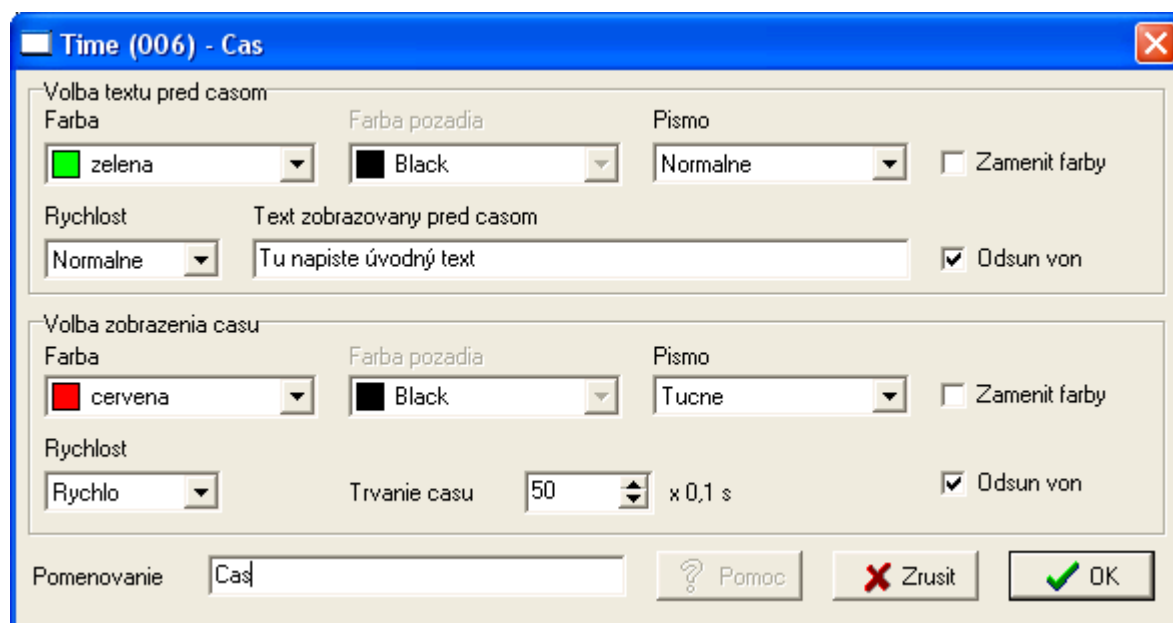


Toto makro zobrazí na panely text s meniacimi sa farbami textu a pre niektoré typy panelov aj pozadia. Paramater *Pismo* udáva typ použitého písma. Parameter *Krok [x0,1s]* udáva ako dlho bude jeden druh farby zobrazený. Počet zmien farby je možné nastaviť zaškrtnutím políčok v stĺpci *Povolenie*. V parametri *Opakovat [x]* volíte koľkokrát sa celá

sekvencia zopakuje. V stĺpci *Farba* sa volia jednotlivé farby pre písmo a v stĺpci *Farba pozadia* pre pozadie. Povolené sú vždy len tie políčka, v ktorých riadku je zaškrtnuté povolenie. Parameter rýchlosť má vplyv na zobrazovanie textu len pre niektoré typy panelov. Ak je zvolený parameter *Odsun von*, potom po poslednom opakovaní sekvencie panel odsunie text smerom doľava von z panelu a potom pokračuje nasledujúcim makrom.

### Makro typu Cas

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov zobrazenia času.



Svetelné panely majú vlastné hodiny reálneho času, ktoré počítajú čas aj keď je panel vypnutý. Aktuálny čas potom možno zobraziť pomocou makra typu **Cas**.

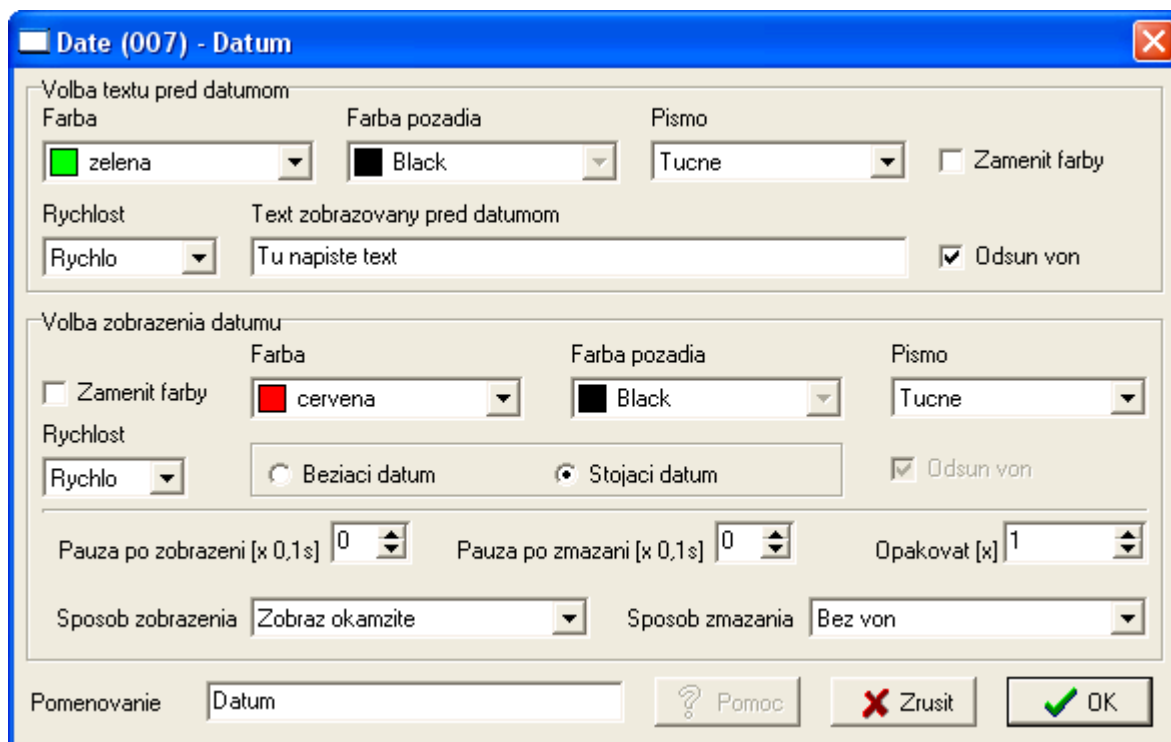
Dialógové okno editácie parametrov zobrazenia času je rozdelené do dvoch častí. V prvej časti je možné nastaviť text, ktorý bude bežať pred zobrazením aktuálneho času. Parametre tejto časti sú zhodné s nastavením makra typu **Beziaci text**. V druhej časti sú parametre pre nastavenie zobrazenia samotného času. Parameter *Trvanie casu* určuje ako dlho bude zobrazený čas. Čas sa zobrazuje vo formáte HH:MM:SS v strede zobrazovacej plochy panelu.

### Makro typu Datum

Svetelné panely majú vlastné hodiny reálneho času, ktoré počítajú čas aj keď je panel vypnutý. Aktuálny dátum potom možno zobraziť pomocou makra typu **Datum**.



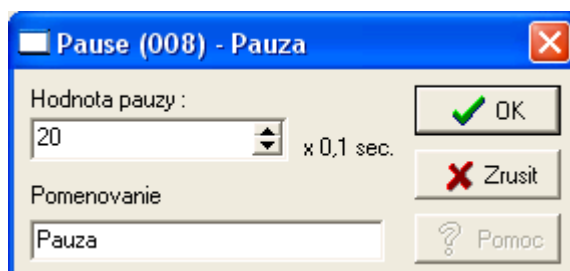
Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov zobrazenia dátumu.



Dialógové okno editácie parametrov zobrazenia dátumu je rozdelené do dvoch častí. V prvej časti je možné nastaviť text, ktorý bude bežať pred zobrazením aktuálneho dátumu. Parametre tejto časti sú zhodné s nastavením makra typu **Bežiaci text**. V druhej časti sú parametre pre nastavenie zobrazenia samotného dátumu. Tu môžete zvoliť dva základné spôsoby zobrazenia dátumu. **Bežiaci** alebo **Stojaci**. Ak zvolíte **bežiaci dátum** budú povolené parametre pre bežiaci text (také ako pri makre typu bežiaci text okrem zadania samotného textu (miesto neho sa vloží aktuálny dátum)). Ak zvolíte **stojaci dátum** budú povolené parametre pre stojaci text (také ako pri makre typu stojaci text).

### Makro typu Pauza

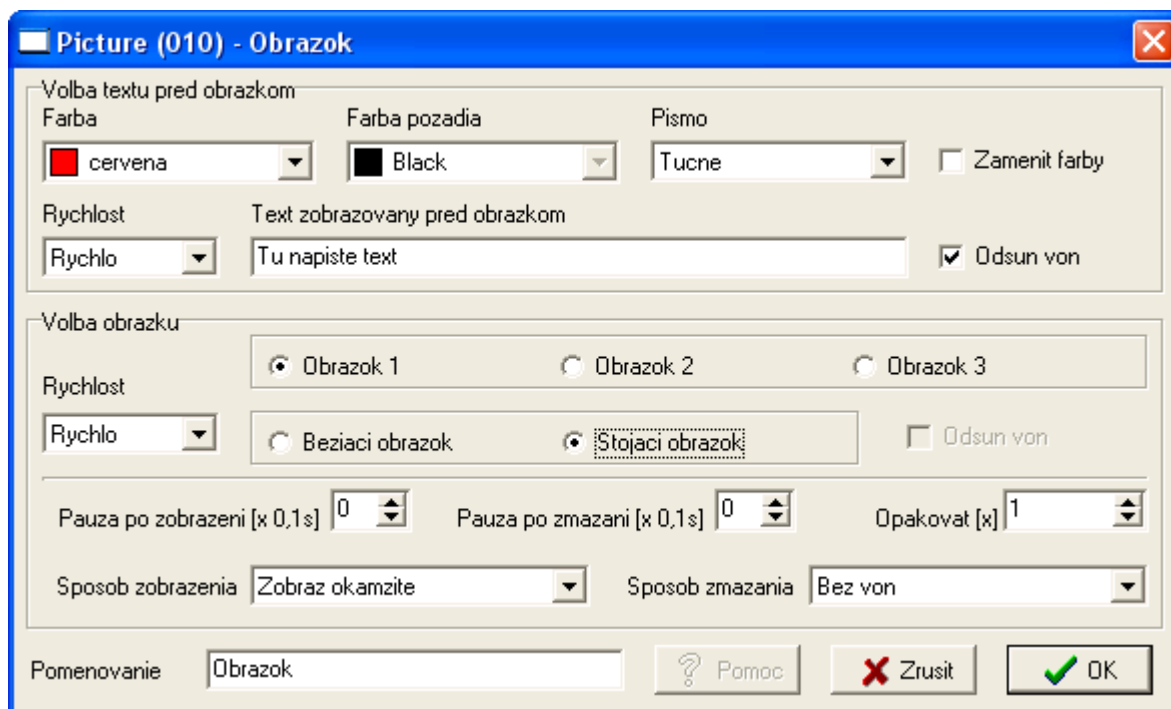
Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov pauzy.



Vloženie makra Pauza pozastaví zobrazovanie textu na svetelnom paneli.

## Makro typu Obrazok

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov makra obrázku.



Makro **Obrazok** vloží do textu užívateľom nakreslený obrázok. Obrázok sa kreslí pomocou programu **Picture Editor**, ktorý je súčasťou balíka **Moving Message**. Panely podporujú **tri obrázky**. V makre Obrazok si zvolíte, ktorý z týchto troch obrázkov v danom mieste textu chcete zobraziť. Ktorý z vytvorených obrázkov na Vašom počítači to bude si vyberiete v **Brickbar** programu Shot Editor v stĺpci **Picture1**, **Picture2** alebo **Picture3**. Nad políčkou Picture1,2,3 kliknite **pravým tlačidlom myši** a v rozbalenom menu vyberte **Change**. Vybraný obrázok musí byť vytvorený pre typ panelu, pre ktorý vytvárate šot súbor. Nastavený typ panelu sa zobrazuje v pravom dolnom rohu Shot Editora (len v prípade keď máte nastavené zobrazenie stavového riadku v menu View). Nastavenie typu panelu je možné v menu **Nastavenie->Model**. Poliam Picture1,2,3 sa nedá priradiť obrázkový súbor vytvorený pre iný typ panelu než je nastavený. Shot Editor Vás na to upozorní chybovým hlásením. Takisto ak v šot súbore použijete makro Obrazok a v Brickbar odpovedajúcemu poľu Picture1,2,3 nepriradíte obrázkový súbor, Vás Shot Editor pri pokuse simulovať alebo odoslať šot súbor do panelu upozorní na chybu a požadovanú operáciu nevykoná.

Podobne ako pri makre **Datum** je dialógové okno pre nastavenie parametrov zobrazenia obrázku rozdelené do dvoch častí. V prvej časti sa nastavuje text, ktorý sa zobrazí pred zobrazením samotného obrázku (ak pred obrázkom nechcete zobrazovať text do poľa *Text zobrazovaný pred obrázkom* nezadajte žiaden text). Parametre v prvej časti sú shodné s nastavením makra **Beziaci text**.

V druhej časti okna sa nastavuje spôsob ako bude zobrazený samotný obrázok. Môžete zvoliť, ktorý z troch obrázkov sa bude zobrazovať a či bude bežiaci alebo stojaci. Keď zvolíte bežiaci obrázok budú povolené voľby podobné makru **Bežiaci text**. Ak zvolíte stojaci obrázok budú povolené voľby podobné makru **Stojaci text**.

## **B2.B. Popis menu programu Shot Editor**

### **File menu**

<b>New</b>	Otvorí nový šot súbor.
<b>Open</b>	Otvorí už existujúci šot súbor.
<b>Save</b>	Uloží práve otvorený šot súbor.
<b>Save As</b>	Uloží práve otvorený šot súbor po iným menom.
<b>Close</b>	Ukončí editáciu otvoreného šot súboru.
<b>Comment</b>	Umožňuje prezeranie a editáciu komentára k šot súboru.
<b>Exit</b>	Ukončuje prácu v programe Shot Editor.

### **Edit menu**

<b>Edit row ...</b>	Otvorí editačné okno práve vybraného makra.
<b>Cut row</b>	Zruší práve vybrané makro a preniesie ho do schránky.
<b>Copy row</b>	Preniesie do schránky kópiu vybraného makra.
<b>Paste row</b>	Vloží pred vybrané makro nové makro zo schránky.
<b>Edit Bricks</b>	Umožňuje editáciu 'BricksBar' bez použitia myši.

### **View menu**

<b>Toolbar</b>	Povolenie alebo zakázanie zobrazenia panelu nástrojov (rýchlotlačidlá).
<b>Statusbar</b>	Povolenie alebo zakázanie zobrazenia stavového riadku.
<b>Bricksbar</b>	Povolenie alebo zakázanie zobrazenia bricksbar panelu.
<b>Simulate panel</b>	Spustí simuláciu behu textu na monitore počítača.

**Zoom +, -** Voľba veľkosti simulácie behu textu na obrazovke počítača.

### **Insert menu**

**Moving Text ...** Vloží makro typu *bežiaci text*.

**Stay Text ...** Vloží makro typu *stojaci text*.

#### **Flashing Text**

**Normal Flash ...** Vloží makro typu *normálne blikajúci text*.

**Color Flash ...** Vloží makro typu *farebne blikajúci text*.

**Invert Flash ...** Vloží makro typu *inverzne blikajúci text*.

#### **Date / Time**

**Time** Vloží makro typu *Cas*.

**Date** Vloží makro typu *Datum*.

**Pause ...** Vloží makro typu *Pauza*.

**Picture ...** Vloží makro typu *Obrazok*.

### **Communication menu**

**Send All** Odošle do panelu šot súbor a všetky súbory z BricksBar.

**Send TimePlan** Odošle do panelu len šot súbor.

**Send Synchro** Odošle do panelu synchronizačnú značku (vid'. B10.E).

**Send Time/Date** Nastaví v panely čas a dátum (vid'. B10.C).

**Send Bricks** Odošle do panelu všetky súbory z BricksBar.

**Clear panel** Zmaže text na svetelnom panely.

### **Setting menu**

**Communication** Umožňuje nastaviť parametre komunikácie (vid'. B10.A).

**Model** Nastaví typ panelu, pre ktorý je šot súbor vytváraný. (vid'. B10.D).

**Panel registry** Editácia Panel Registry (vid'. B10.B).

**Language** Nastaví jazyk menu a niektorých chybových hlásení.

### Help menu

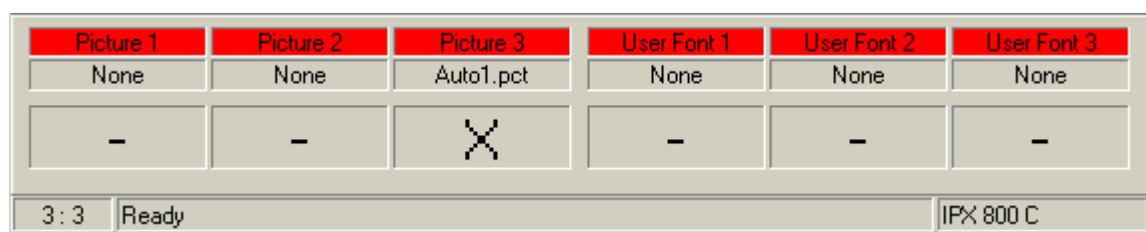
**Shot Editor** Skok do help súboru pre Shot Editor.

**Moving Message** Skok do Moving Message help súboru.

**About ...** O programe Shot Editor.

### BricksBar

Pod nápismi 'Picture 1', 'Picture 2' a 'Picture 3' sú napísané mená jednotlivých



obrázkových súborov, na ktoré odkazuje editovaný šot súbor alebo tam je nápis 'None', ktorý hovorí, že na danej pozícii nie je vybraný obrázkový súbor.

Pod nápismi 'User Font 1', 'User Font 2' a 'User Font 3' sú napísané mená jednotlivých užívateľom definovaných súborov písiem, na ktoré odkazuje editovaný šot súbor alebo tam je nápis 'None', ktorý hovorí, že na danej pozícii nie je vybraný font súbor.

Ak v niektorom makre použijete obrázok alebo užívateľom definovaný typ písma musí byť v príslušnom stĺpci v BricksBar zvolený picture alebo font súbor. Obrázky sa vytvárajú v programe **Picture Editor** a písma v programe **Font Editor**. Oba sú súčasťou programového balíka **Moving Message**.

### Kontextové menu:

V nasledujúcich odstavcoch sú uvedené stručné popisy kontextových menu, ktoré vyvoláte stlačením pravého tlačidla myši nad niektorým z objektov.

#### **Nad BricksBar**

**Send Bricks** Odošle do panelu všetky súbory z BricksBar. Ide o picture a font súbory.

**Send All** Odošle do panelu šot súbor a všetky súbory z BricksBar.

**Hidden Bricks** Skryje Bricksbar. Zviditeľniť ho možno v menu View.

**Clear panel** Zmaže text na svetelnom paneli.

**Edit Bricks ...** Umožňuje editáciu 'BricksBar'.

### **Nad menom picture alebo font súboru v BricksBar**

**Change** Vymení príslušný súbor za iný.  
**Remove** Zmaže odkaz na príslušný súbor.  
**Edit** Spustí editor príslušného súboru.  
**Send** Odošle príslušný súbor do panelu.

### **Nad editovacou plochou makier**

**Edit row ...** Otvorí editačné okno vybraného makra.  
**Cut row** Zruší práve vybrané makro a prenesie ho do schránky.  
**Copy row** Prenesie do schránky kópiu vybraného makra.  
**Paste row** Vloží pred vybrané makro nové makro zo schránky.

### **Insert**

**Moving Text ...** Vloží makro typu *bežiaci text*.

**Stay Text ...** Vloží makro typu *stojaci text*.

### **Flashing Text**

**Normal Flash ...** Vloží makro typu *normálne blikajúci text*.

**Color Flash ...** Vloží makro typu *farebne blikajúci text*.

**Invert Flash ...** Vloží makro typu *inverzne blikajúci text*.

### **Date / Time**

**Time** Vloží makro typu *cas*.

**Date** Vloží makro typu *datum*.

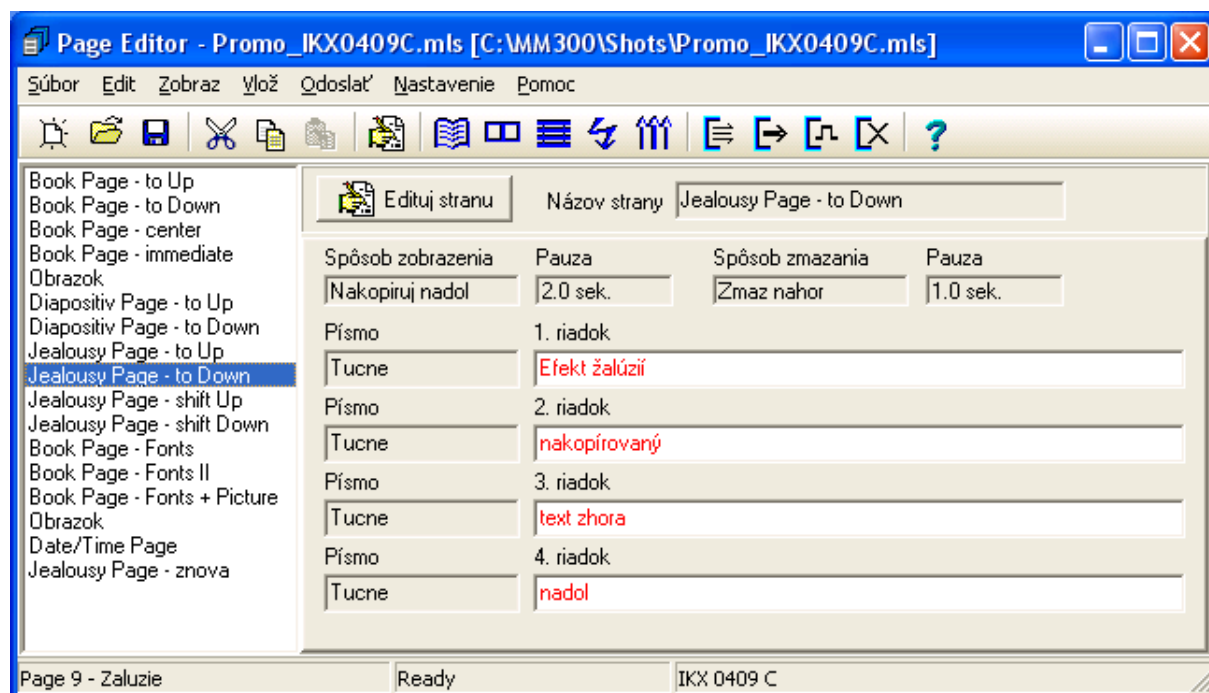
**Pause ...** Vloží makro typu *Pauza*.

**Picture ...** Vloží makro typu *Obrazok*.

### B3. Program pre vytvorenie textového súboru ( PAGE EDITOR )

Tento program slúži na vytvorenie textového súboru pre viacriadkovú informačnú tabuľu a na odoslanie súboru do panelu. *Page Editor* spolupracuje s *Panel Registry* pre evidenciu panelov. Práca s týmto programom je veľmi podobná práci s *Shot Editorom*.

Na nasledujúcom obrázku je úvodná obrazovka programu *Page Editor* v štandardnom nastavení.




















Ako z obrázku vidieť vo vrchnej modrej lište je za ikonou uvedený názov programu, meno práve otvoreného multiline šot súboru a v hranatých zátvorkách adresár (priečinok), v ktorom je súbor uložený. Pod touto lištou sa nachádza menu programu a pod menu Speed buttons (rýchlotlačidlá) pre rýchle použitie niektorých funkcií z menu.

V ľavej bielej ploche sú užívateľom vytvorené pomenovania častí textu (tzv. Page makro). Page makro je časť textu, ktorej parametre sa nastavujú v osobitnom dialógovom okne. Page makrá sú rôznych typov napr. Knižná stránka, Diapozitív, Blikajúca stránka... atď. Napravo sa nachádza výpis textov zobrazovaných v jednotlivých riadkoch na informačnej tabuľi pre vybrané Page makro a parametre stránky. Texty nemusia presne zodpovedať tomu, čo sa na svetelnom paneli zobrazí.

Na dolnom okraji okna sa nachádza stavový riadok programu, v ktorom v jeho pravom rohu je zobrazený zvolený model panelu. V ľavej časti stavového riadku sa nachádza číslo práve vybranej stránky a typ Page makra, pod ktorým bola vytvorená.

### Speed buttons (rýchlotlačidlá)

	Otvorí nový Multiline šot súbor.
	Otvorí už existujúci Multiline šot súbor.
	Uloží práve otvorený Multiline šot súbor.
	Vystrihne označené Page makro do schránky.
	Skopíruje označené Page makro do schránky.
	Vloží Page makro zo schránky na pozíciu kurzora.
	Otvorí editovacie dialógové okno pre vybrané Page makro.
	Vloží pred vybrané makro nové makro typu Knižná stránka.
	Vloží pred vybrané makro nové makro typu Diapozitív.
	Vloží pred vybrané makro nové makro typu Žalúzie.
	Vloží pred vybrané makro nové makro typu Blikajúca stránka.
	Vloží pred vybrané makro nové makro typu Rolujúca stránka.
	Odošle do panelu všetky súbory (šot, picture a font) do panelu.
	Odošle editovaný Multiline šot súbor do panelu.
	Odošle synchronizačný impulz do panelu. (vid'. B10.E.)
	Zmaže text na svetelnom panely.
	Otvori Help pre Page Editor.

### B3.A. Page Makro – základ vytvárania textu pre svetelný panel

Text pre svetelnú tabuľu sa vytvára za pomoci Page Makier. V tejto verzii Page Editora existujú nasledovné typy makier:

- knižná stránka
- normálne blikajúca stránka
- rolujúca stránka
- diapozitív
- inverzne blikajúca stránka
- stránka času a dátumu
- žalúzie
- farebne blikajúca stránka
- obrázok
- pauza

Jednotlivé typy makier možno do Multiline shot súboru vložiť z menu **Insert (Vloz)**.



## Page makro typu Knižná stránka

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov Knižnej stránky.

The dialog box is titled "Book Page (011) - Book Page - center". It features a "Pomenovanie" field containing "Book Page - center", a "Pomoc" button, a "Zrusit" button, and an "OK" button. Below the title bar, there are two rows of settings: "Rychlost" (set to "Rychlo"), "Sposob zobrazovania" (set to "Nakopiruj zo stredu"), "Pauza [x 0,1s]" (set to "10"), "Sposob zmazania" (set to "Zmaz do stredu"), and "Pauza [x 0,1s]" (set to "10"). The main area is divided into sections for "Nakopirovanie", "textu", "zo stredu", and "ku krajom". Each section has a "Zamenit farby" checkbox, a "Farba" dropdown, a "Farba pozadia" dropdown, and a "Pismo" dropdown. The "Nakopirovanie" section has "Zamenit farby" checked, "Farba" set to "zlta", and "Farba pozadia" set to "Black". The "textu" section has "Zamenit farby" unchecked, "Farba" set to "zelena", and "Farba pozadia" set to "Black". The "zo stredu" section has "Zamenit farby" unchecked, "Farba" set to "cervena", and "Farba pozadia" set to "Black". The "ku krajom" section has "Zamenit farby" unchecked, "Farba" set to "cervena", and "Farba pozadia" set to "Black".

Ako z obrázku vidieť je možné pre každý riadok textu zvoliť farbu písma, jeho pozadia a typ písma. Zoznam možných nastavení farieb je závislý od typu panelu, pre ktorý sa text vytvára. Tento typ je možné zvoliť v položke menu Page Editora **Nastavenie->Model ...** Ak zvolený typ panelu nepodporuje nastavenie farby pozadia je jeho voľba neprístupná. Zaškrtnutie políčka *Zamenit farby* spôsobí zámenu funkcií farby písma a farby pozadia. V prípade panelov, ktoré nepodporujú farby pozadia, spôsobí táto voľba použitie farby písma ako farby pozadia a písmo bude vykreslené čierne. Položka *Písmo* obsahuje zoznam možných typov písma. Na konci zoznamu sú typy **Uzivatske pismo 1**, **Uzivatske pismo 2** a **Uzivatske pismo 3**. Ak použijete niektoré z týchto písiem, potom je potrebné aby pre príslušný riadok textu bol vybraný súbor, ktorý obsahuje definíciu užívateľom vytvoreného písma. Voľby jednotlivých súborov s písmami sa volí v položke menu **Edit->Vyber Obrazkovych alebo Font suborov...**

Parametre opísané v predchádzajúcom odstavci obsahuje väčšina makier, preto ich v opise ostatných Page makier nebudem opakovat'.

Page makro typu Knižná stránka umožňuje zobraziť text, ktorého dĺžka nepresahuje zobrazovaciu plochu svetelného panelu. Takýto text sa na zobrazovacej ploche vystredí a rôznymi spôsobmi na ňu dostane, zotrva tam stanovenú dobu a rôznymi spôsobmi sa z nej potom zmaže. Nastavenie rýchlosti má vplyv na rýchlosť zobrazenia len pre niektoré typy

panelov alebo efektov. Spôsob akým sa text vo vybranej farbe a type písma dostane na panel možno zvoliť v parametri *Sposob zobrazenia*. Stručný popis možností je uvedený nižšie. Keďže tieto sú v mnohých typoch makier rovnaké uvediem ich popis len raz.

**Zobraz okamžite** - text sa na panely zobrazí okamžite. Panel po vstupe do makra v najkratšom možnom čase zobrazí text na jeho konečnej pozícii.

**Nakopiruj zo stredu** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých stĺpcoch od stredu zobrazovacej plochy smerom ku jej okrajom. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

**Nakopiruj nahor** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých riadkoch od jeho spodného okraja smerom k hornému. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

**Nakopiruj nadol** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých riadkoch od jeho horného okraja smerom k dolnému. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

**Nakopiruj doprava** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých stĺpcoch od ľavého okraja zobrazovacej plochy smerom k pravému okraju. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

**Nakopiruj dolava** - text sa začne na panely zobrazovať po jednotlivých stĺpcoch od pravého okraja zobrazovacej plochy smerom k ľavému. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

Po ukončení zobrazenia textu ostane text zobrazený po dobu udanú parametrom *Pauza*. Po uplynutí nastavenej doby sa text zmaže spôsobom zvoleným v parametri *Sposob mazania*. Stručný popis možností je uvedený nižšie. Keďže tieto sú v mnohých typoch makier rovnaké uvediem ich popis len raz.

**Zmaz okamžite** - text sa v najkratšom možnom čase zmaže celý naraz.

**Zmaz do stredu** - text sa začne mazať po jednotlivých stĺpcoch od jeho okrajov po stred zobrazovacej plochy panelu.

**Zmaz nahor** - text sa začne mazať po jednotlivých riadkoch od dolného okraja panelu smerom nahor.

**Zmaz nadol** - text sa začne mazať po jednotlivých riadkoch od horného okraja panelu smerom nadol.

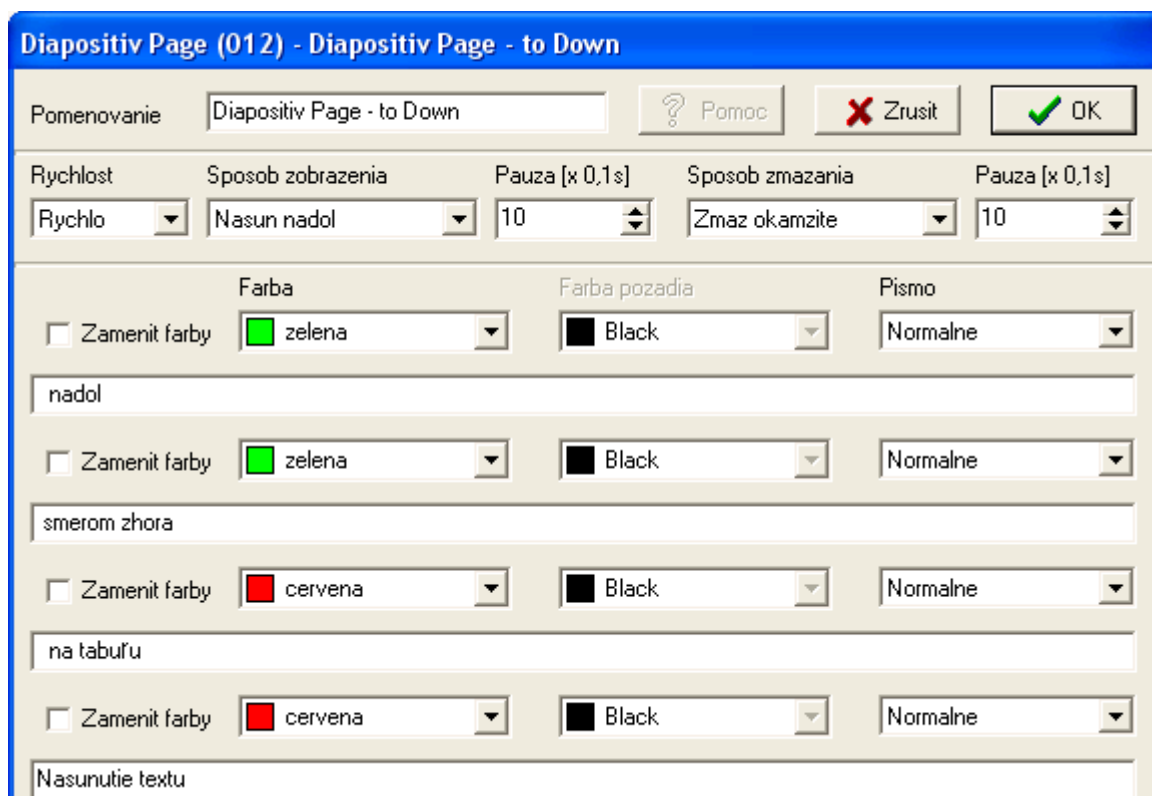
- Zmaz doprava** - text sa začne mazať po jednotlivých stĺpcoch od jeho ľavého okraja smerom doprava.
- Zmaz dolava** - text sa začne mazať po jednotlivých stĺpcoch od jeho pravého okraja smerom doľava.
- Nemazať** - po zobrazení textu sa nevykoná jeho zmazanie. Zobrazený text bude odsunutý alebo prepísaný až textom nasledujúceho makra.

Po zmazaní textu Page makro počká dobu stanovenú parametrom *Pauza*. Po uplynutí nastavenej doby panel začne zobrazovanie nasledujúceho Page makra.

Do políčka *Pomenovanie* vpište názov, ktorý Vám pomôže orientovať sa v zozname makier, ktorý je v ľavej časti editovacej plochy Page Editor. Malo by ísť o text, ktorý v skratke popisuje text, ktorý sa na panely bude zobrazovať.

### Page makro typu Diapozitív

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov Diapozitívu.



Toto Page makro nasunie stránku tak, ako keď meníte diapozitív v premietacom zariadení ibaže v smere zhora alebo zdola. Políčko *Sposob zobrazenia* má teda len dve voľby:

- Nasun nahor** - text sa začne zobrazovať v spodných riadkoch svojou vrchnou časťou a postupne sa posúva po jednotlivých riadkoch smerom nahor. Od

začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie sa na ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

**Nasun nadol** - text sa začne zobrazovať v horných riadkoch svojou spodnou časťou a postupne sa posúva po jednotlivých riadkoch smerom nadol. Od začiatku zobrazovania textu až po jeho úplné objavenie na sa ploche panelu teda uplynie nejaký čas.

Po ukončení nasunutia text ostane zobrazený, tak dlho ako je uvedené v políčku *Pauza*. Po tomto čase sa text začne mazať spôsobom uvedeným v políčku *Spôsob zmazania*. V zozname možností sú položky **Zmaz nahor** a **Zmaz nadol** nahradené položkami:

**Odsun nahor** - zobrazovacia plocha panelu sa zmaže vysunutím textu smerom nahor.

**Odsun nadol** - zobrazovacia plocha panelu sa zmaže vysunutím textu smerom nadol.

Po zmazaní textu Page makro počká dobu stanovenú parametrom *Pauza*. Po uplynutí nastavenej doby panel začne zobrazovanie nasledujúceho Page makra.

Do políčka *Pomenovanie* vpište názov, ktorý Vám pomôže orientovať sa v zozname makier, ktorý je v ľavej časti editovacej plochy Page Editor. Malo by ísť o text, ktorý v skratke popisuje text, ktorý sa na panely bude zobrazovať.

### **Page makro typu Zaluzie**

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov Žalúzií. Tento typ Page makra umožňuje všetky spôsoby zobrazenia, ktoré boli vyššie uvedené. Avšak tieto sa použijú pre každý riadok sólo. Napr. keď zvolíte **Nasun nahor** text prvého riadku sa nebude nasúvať cez tretí a druhý riadok do prvého (ako to je u Diapozitívu) ale sa nasunie priamo do prvého riadku súčasne s nasunutím textu druhého riadku do druhého riadku panelu atď.

Makro Zaluzie umožňuje všetky spôsoby zmazania, ktoré boli uvedené vyššie a navyše obsahuje voľbu:

**Bez von** - zobrazovacia plocha panelu sa zmaže vysunutím textu smerom doľava.

Do políčka *Pomenovanie* vpište názov, ktorý Vám pomôže orientovať sa v zozname makier, ktorý je v ľavej časti editovacej plochy Page Editor. Malo by ísť o text, ktorý v skratke popisuje text, ktorý sa na panely bude zobrazovať.

**Jealousy Page (013) - Jealousy Page - to Down**

Pomenovanie: Jealousy Page - to Down [?] Pomoc [X] Zrusit [✓] OK

Rychlost: Rychlo [v] Sposob zobrazenia: Nakopiruj nadol [v] Pauza [x 0,1s]: 20 [v] Sposob zmazania: Zmaz nahor [v] Pauza [x 0,1s]: 10 [v]

Farba:  Zamenit farby [v] cervena [v] Farba pozadia: [v] Black [v] Pismo: [v] Tucne [v]

Efekt žalúzií: [v] Zamenit farby [v] cervena [v] [v] Black [v] [v] Tucne [v]

nakopirovaný: [v] Zamenit farby [v] cervena [v] [v] Black [v] [v] Tucne [v]

text zhora: [v] Zamenit farby [v] cervena [v] [v] Black [v] [v] Tucne [v]

nadol: [v] Zamenit farby [v] cervena [v] [v] Black [v] [v] Tucne [v]

**Page makro typu Normalne blikajuca stranka**

**Flash Page (014) - Normalne blikajuca stranka**

Pomenovanie: Normalne blikajuca stranka [?] Pomoc [X] Zrusit [✓] OK

Text zap. [x 0,1s]: 5 [v] Text vyp. [x 0,1s]: 3 [v] Blikat [x]: 5 [v]

Farba:  Zamenit farby [v] cervena [v] Farba pozadia: [v] Black [v] Pismo: [v] Normalne [v]

Tu napiste text: [v] Zamenit farby [v] cervena [v] [v] Black [v] [v] Normalne [v]

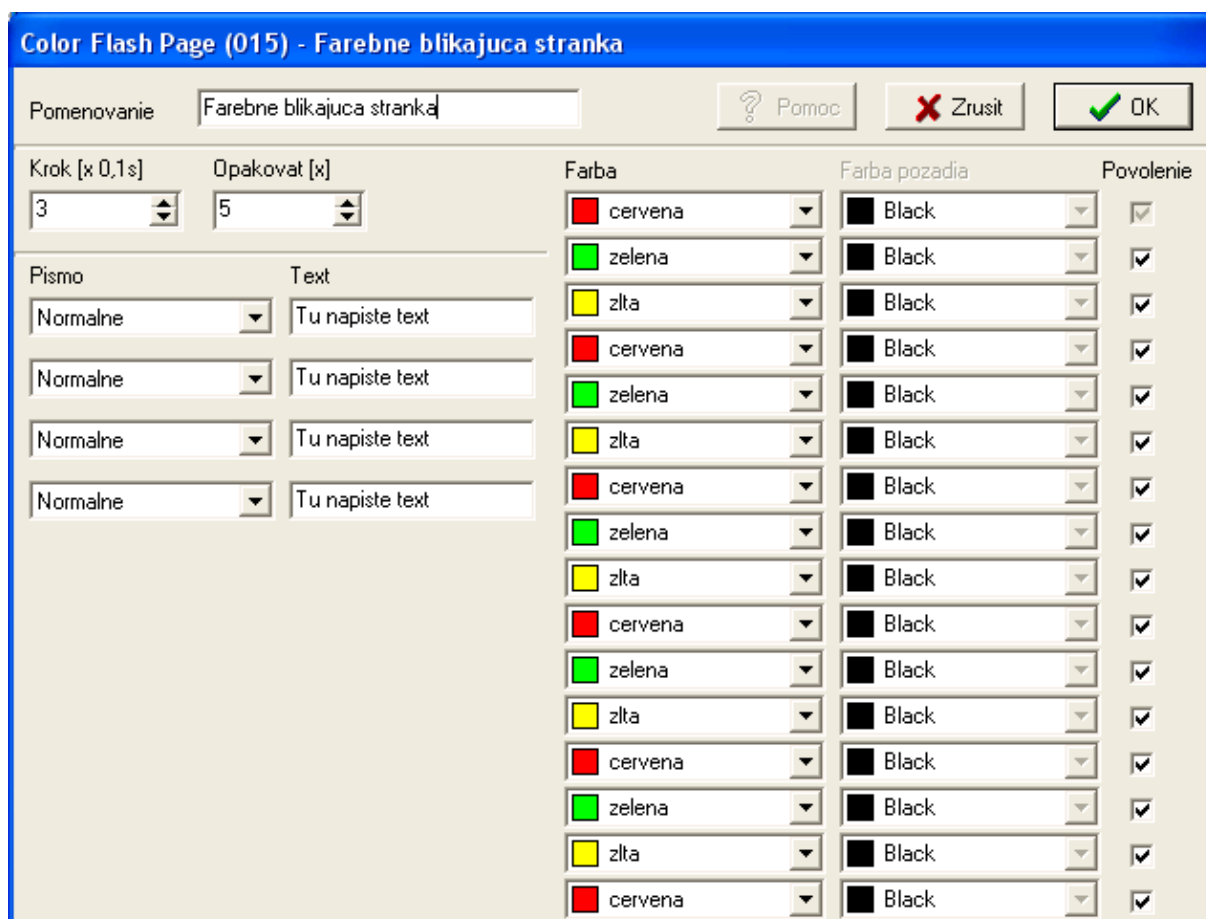
Tu napiste text: [v] Zamenit farby [v] cervena [v] [v] Black [v] [v] Normalne [v]

Tu napiste text: [v] Zamenit farby [v] cervena [v] [v] Black [v] [v] Normalne [v]

Tu napiste text: [v] Zamenit farby [v] cervena [v] [v] Black [v] [v] Normalne [v]

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov Normalne blikajúcej stránky. Toto Page makro zobrazí blikajúcu stránku. Rýchlosť blikania sa nastavuje v poličkách *Text zap.* a *Text vyp.*. Prvý udáva čas, počas ktorého bude zobrazovaný text na panely a druhý čas, počas ktorého bude panel zmazaný. Počet zabliknutí možno nastaviť poličkom *Blikat [x]*.

### **Page makro typu Farebne blikajuca stranka**



Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov Farebne blikajúcej stránky. Toto Page makro zobrazí stránku s pravidelne sa meniacimi farbami textu. Čas, ktorý sa text zobrazuje v jednej farbe sa nastaví v poličku *Krok*. Farby, ktoré sa použijú je možno navoliť v stĺpci *Farba*. Tieto farby platia pre všetky riadky textu. Počet zmien farieb sa nastavuje zaškrtnutím polička *Povolenie*. Počet opakovaní celej sekvencie zmien farieb možno nastaviť v poličku *Opakovat [x]*.

### **Page makro typu Inverzne blikajuca stranka**

Obrázok zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov Inverzne blikajúcej stránky.

**Invert Flash Page (016) - Inverzne blikajuca stranka**

Pomenovanie:

Text zap. [x 0,1s]:  Text vyp. [x 0,1s]:  Blikat [x]:

Farba:  Farba pozadia:  Pismo:

Tu napiste text

Tu napiste text

Tu napiste text

Tu napiste text

Toto Page makro je podobné normálne blikajúcej stránke. Text na panely sa však nemaže ale preblikáva medzi priamou a inverznou formou.

### Page makro typu Rolujuci text

**Rolling Page (017) - Rolujuci text**

Pomenovanie:

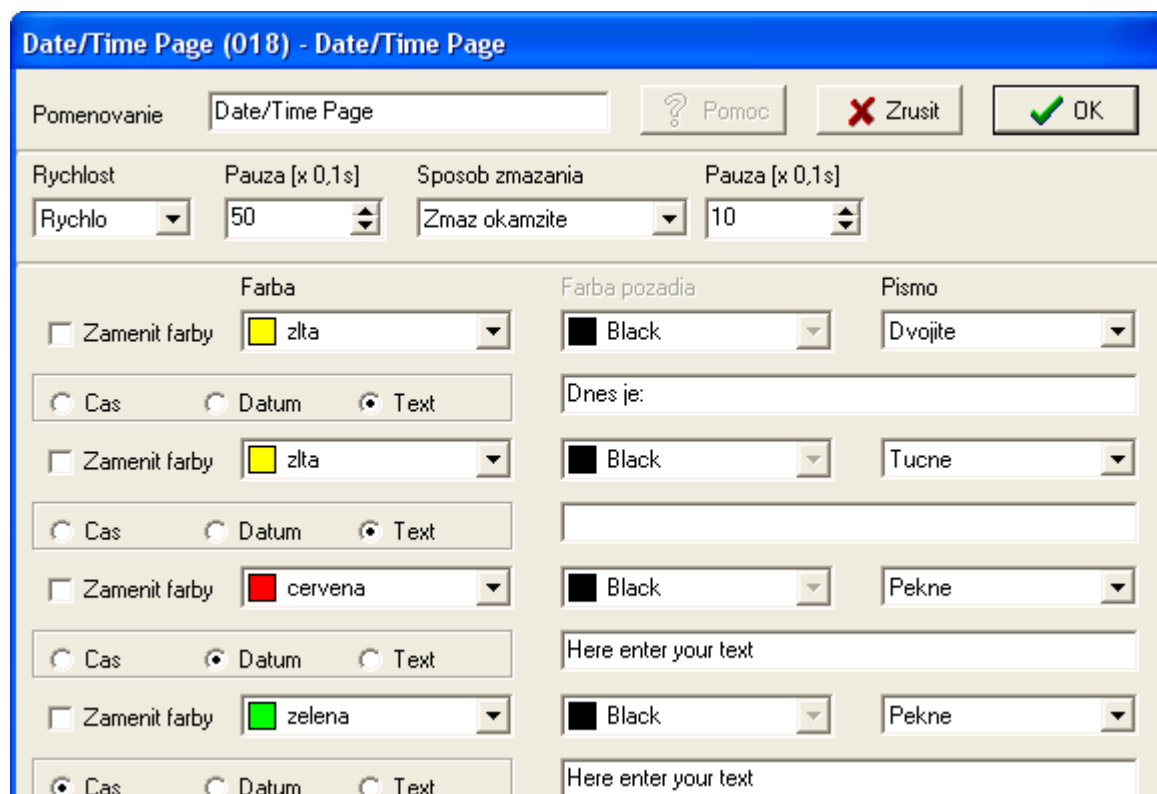
Rychlost:  Smer:   Odsun von

Zamenit farby Farba:  Farba pozadia:  Pismo:

Row number 1  
Row number 2  
Row number 3

Obrázok nižšie zobrazuje dialógové okno pre editáciu parametrov Rolujuceho textu. Toto Page makro posúva text smerom nahor alebo nadol. Počet riadkov textu nie je obmedzený počtom riadkov panelu. Zaškrtnutím políčka *Odsun von* sa posledný riadok textu odsunie zo zobrazovacej plochy a až potom sa prejde na zobrazovanie ďalšieho Page makra.

### Page makro typu Datum/Cas stranka



Toto Page makro umožňuje pre každý riadok panelu zvoliť zobrazenie času alebo dátumu alebo textu. Všetky tieto údaje sa zobrazujú spôsobom **Zobraz okamzite**. V stránke smie byť zvolené zobrazenie času len v jednom riadku. Voľby farby a písma platia pre všetky typy údajov. Políčko *Sposob zmazania* obsahuje zhodné voľby ako pre Page makro typu *Zaluzie* a tým istým spôsobom sa aj vykonávajú.

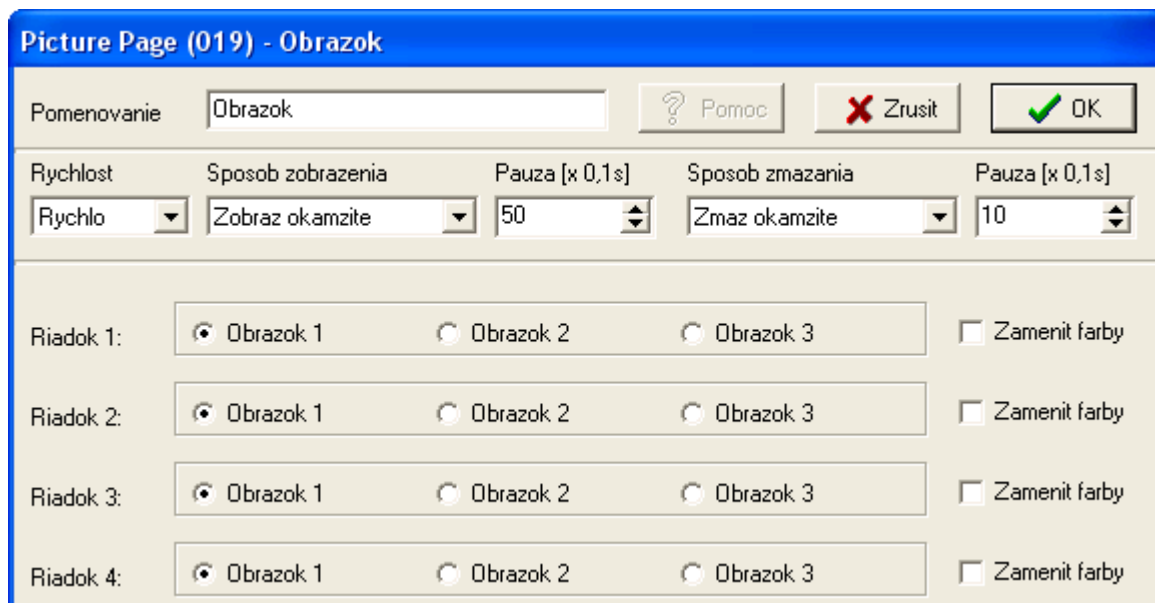
### Page makro typu Obrázok

Toto Page makro zobrazí na celej ploche panelu obrázok. Každý riadok panelu môže obsahovať tri obrázky. Tieto obrázky sa vytvárajú v programe Picture Editor a uložia sa do súboru. V Page Editore (Menu Edit->Select Picture or Font files ...) je možné pre každý riadok panelu a každý z troch obrázkov zvoliť konkrétny súbor, ktorý bol vytvorený v Picture Editore. V tomto Page makre sa volí, z ktorej pozície sa použije obrázok a akým spôsobom sa zobrazí a zmaže.

Ak bol v Picture Editore vytvorený obrázok pre viacriadkovú informačnú tabuľu, potom keď tento obrázok zvolíte v Menu Edit->Select Picture or Font files ... pre určitý riadok tak všetky ostatné riadky budú obsahovať text 'MultiRow'. Obrázok je možné tiež

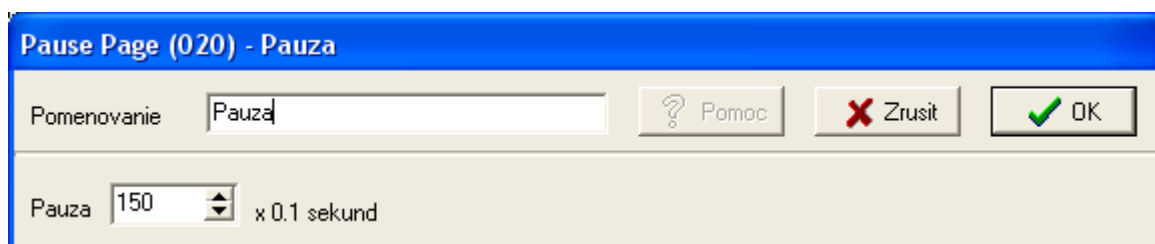


vyskladať z obrázkov vytvorených pre jednoriadkový informačný panel, tak že v každom riadku zvolíme časť celkového obrázku. Použiť je možné len obrázky vytvorené pre zhodnú farebnú verziu a rozmer ako má jeden riadok viacriadkovej informačnej tabule.



Spôsoby zobrazenia sa vykonávajú ako v Page makre **Zaluzie**, okrem volieb **Nakopiruj nahor** a **Nakopiruj nadol**, ktoré sa vykonávajú ako v Page makre **Knizna stranka**. Spôsoby zmazania sa vykonávajú ako v Page makre **Zaluzie**, okrem volieb **Zmaz nahor** a **Zmaz nadol**, ktoré sa vykonávajú ako v Page makre **Knizna stranka**.

### Page makro typu Pauza



Takmer všetky typy Page makier obsahujú políčka s nastavením času, ktoré umožňujú vytvárať časové rozostupy v zobrazovaní textu jednotlivých makier. Maximálna hodnota týchto časov však je 9.9 sekundy. V prípade, keď potrebujete aby zobrazený text zostal vysvietený dlhší čas, použite Page makro **Pauza**. To umožňuje pozastaviť beh textu na maximálne 980 sekúnd.

## **B3.B. Popis menu programu Page Editor**

### **File menu**

<b>New</b>	Otvorí nový Multiline šot súbor.
<b>Open</b>	Otvorí už existujúci Multiline šot súbor.
<b>Save</b>	Uloží práve otvorený Multiline šot súbor.
<b>Save As</b>	Uloží práve otvorený Multiline šot súbor po iným menom.
<b>Close</b>	Ukončí editáciu otvoreného Multiline šot súboru.
<b>Comment</b>	Umožňuje prezeranie a editáciu komentára k súboru.
<b>Exit</b>	Ukončuje prácu v programe Page Editor.

### **Edit menu**

<b>Edit page ...</b>	Otvorí editačné okno práve vybranej stránky.
<b>Cut page</b>	Zruší práve vybranú stránku a preniesie ju do schránky.
<b>Copy page</b>	Preniesie do schránky kópiu vybranej stránky.
<b>Paste page</b>	Vloží pred vybranú stránku novú stránku zo schránky.
<b>Select Picture or Font files ...</b>	Umožňuje výber obrázkových súborov a súborov s užívateľom definovaným písmom.

### **View menu**

<b>Toolbar</b>	Povolenie alebo zakázanie zobrazenia panelu nástrojov (rýchlotlačidlá).
<b>Statusbar</b>	Povolenie alebo zakázanie zobrazenia stavového riadku.
<b>Simulate</b>	Spustenie simulácie behu text na informačnej tabuli.
<b>Zoom +,-</b>	Voľba veľkosti simulácie na obrazovke počítača.

### **Insert menu**

<b>Book page ...</b>	Vloží stránku typu <i>Knizna stranka</i> .
<b>Diapositiv page ...</b>	Vloží stránku typu <i>Diapozitiv</i> .

<b>Jealousy page ...</b>	Vloží stránku typu <i>stojaci text</i> .
<b>Flashing page</b>	
<b>Normal Flash ...</b>	Vloží stránku typu <i>Normálne blikajúca stránka</i> .
<b>Color Flash ...</b>	Vloží stránku typu <i>Farebne blikajúca stránka</i> .
<b>Invert Flash ...</b>	Vloží stránku typu <i>Inverzne blikajúca stránka</i> .
<b>Rolling page ...</b>	Vloží stránku typu <i>Rolujúca stránka</i> .
<b>Date/Time page ...</b>	Vloží stránku typu <i>Datum/Cas</i>
<b>Picture page ...</b>	Vloží stránku typu <i>Obrázok</i> .
<b>Pause ...</b>	Vloží stránku typu <i>Pauza</i> .

### Communication menu

<b>Send All</b>	Odošle do panelu Multiline šot súbor a všetky obrázkové a font súbory.
<b>Send Shot</b>	Odošle do panelu len Multiline šot súbor.
<b>Send Synchro</b>	Odošle do panelu synchronizačnú značku (viď. B10.E).
<b>Send Time/Date</b>	Nastaví v panely čas a dátum (viď. B10.C).
<b>Clear panel</b>	Zmaže text na svetelnom panely.

### Setting menu

<b>Communication</b>	Umožňuje nastaviť parametre komunikácie (viď. B10.A).
<b>Model</b>	Nastaví typ panelu, pre ktorý je šot súbor vytváraný. (viď. B10.D).
<b>Panel registry</b>	Editácia Panel Registry (viď. B10.B).
<b>Language</b>	Nastaví jazyk menu a niektorých chybových hlásení.

### Help menu

<b>Page Editor</b>	Spustenie help súboru pre Page Editor.
--------------------	--

**Moving Message** Spustenie help súboru pre balík Moving Message.

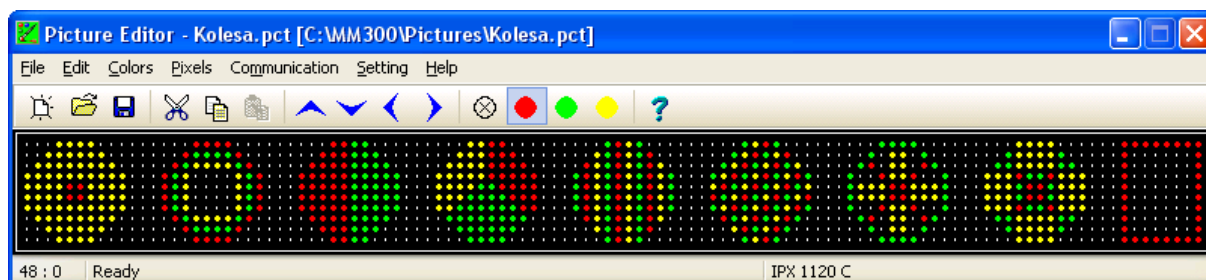
**About ...** O programe Page Editor.

Program Page Editor má aj kontextové menu (aktivované pravým tlačidlom myši), ktoré obsahuje takmer všetky položky z hlavného menu **Edit** a **Insert**.

## B4. Program na kreslenie obrázku (Picture Editor)

Tento program slúži na vytváranie obrázkov pre svetelný panel a na prípadné následné odoslanie obrázkového súboru do panelu. Tento program môžeme spustiť samostatne, alebo z programu SHOT EDITOR (viď program SHOT EDITOR). *Picture Editor* spolupracuje s *Batch profil Editorom* a využíva *Panel Registry* pre evidenciu panelov. V spolupráci s *Batch profil Editorom* je použiteľný pre zavádzanie súborov z dávkových súborov pod Windows.

Na nasledujúcom obrázku je úvodná obrazovka programu *Picture Editor* v štandardnom nastavení.






Ako z obrázku vidieť vo vrchnej modrej lište je za ikonou uvedený názov programu, meno práve otvoreného obrázkového súboru a v hranatých zátvorkách adresár (priechinok), v ktorom je súbor uložený. Pod touto lištou sa nachádza menu programu a pod menu Speed buttons (rýchlotlačidlá) pre rýchle použitie niektorých funkcií z menu.

Pod rýchlotlačidlami je zobrazený editovaný obrázok. Na dolnom okraji okna sa nachádza stavový riadok programu, v ktorom v jeho pravom rohu je zobrazený zvolený model panelu. V ľavej časti stavového riadku sa nachádza pozícia kurzora.

Veľkosť okna programu je pevná a je daná veľkosťou zobrazovacej plochy panelu, pre ktorý je obrázok vytváraný.

### Speed buttons (rýchlotlačidlá)

- |   |   |
|---|---|
|  | Otvorí nový obrázkový súbor.                    |
|  | Otvorí už existujúci obrázkový súbor.           |
|  | Uloží práve otvorený obrázkový súbor.           |
|  | Vystrihne editovaný obrázok do schránky.        |
|  | Skopíruje editovaný obrázok do schránky.        |
|  | Vloží obrázok zo schránky na editovaciu plochu. |
|  | Posunie všetky body obrázku o pozíciu nahor.    |
|  | Posunie všetky body obrázku o pozíciu nadol.    |
|  | Posunie všetky body obrázku o pozíciu vľavo.    |
|  | Posunie všetky body obrázku o pozíciu vpravo.   |
|  | Mód mazania bodov.                              |



Vkladanie červených bodov.



Vkladanie tmavo červených bodov.



Vkladanie zelených bodov.



Vkladanie žltých bodov.



Otvori Help súbor pre Picture Editor.

## **B4.A. Popis menu programu Picture Editor**

### **File menu**

<b>New</b>	Otvorí nový obrázkový súbor.
<b>Open</b>	Otvorí už existujúci obrázkový súbor.
<b>Save</b>	Uloží práve otvorený obrázkový súbor.
<b>Save As</b>	Uloží práve otvorený obrázkový súbor po iným menom.
<b>Comment</b>	Umožňuje prezeranie a editáciu komentára k obrázkový súboru.
<b>Exit</b>	Ukončuje prácu v programe Picture Editor.

### **Edit menu**

<b>Cut picture</b>	Prenesie obrázok do schránky a zmaže ho.
<b>Copy picture</b>	Prenesie kópiu obrázku do schránky.
<b>Paste picture</b>	Vloží obrázok zo schránky.

### **Colors menu**

<b>Red</b>	Prepne aktuálnu farbu na červenú.
<b>Red dark</b>	Prepne aktuálnu farbu na tmavo červenú.
<b>Green</b>	Prepne aktuálnu farbu na zelenú.
<b>Yellow</b>	Prepne aktuálnu farbu na žltú.
<b>Delete</b>	Prepne do módu mazania bodov.

### Pixels menu

- Move Up** Posunie všetky body o pozíciu nahor.
- Move Down** Posunie všetky body o pozíciu nadol.
- Move Right** Posunie všetky body o pozíciu vpravo.
- Move Left** Posunie všetky body o pozíciu vľavo.
- Erase All** Zmaže celý obrázok.
- Change Block color** Zmení farbu farebného bloku na aktuálnu farbu.

### Communication menu

- Send Picture As 1** Odošle do panelu obrázkov pod číslom 1.
- Send Picture As 2** Odošle do panelu obrázkov pod číslom 2.
- Send Picture As 3** Odošle do panelu obrázkov pod číslom 3.

### Setting menu

- Communication** Umožňuje nastaviť parametre komunikácie (viď. B10.A).
- Model** Nastaví typ panelu, pre ktorý je obrázok vytváraný. (viď. B10.D).
- Panel registry** Editácia Panel Registry (viď. B10.B).
- Language** Nastaví jazyk menu a niektorých chybových hlásení.

### Help menu

- Picture Editor** Skok do help súboru pre Picture Editor.
- Moving Message** Skok do Moving Message help súboru.
- About ...** O programe Picture Editor.

Pri vytváraní nového obrázku zvolíte položku v menu *File ->New* a potom prejdite do menu *Settings -> Model* a nastavte typ informačného panelu, pre ktorý chcete vytvoriť obrázok. Potom cez menu *File -> Save As...* uložte súbor do zvoleného adresára pod zvoleným menom súboru. Teraz môžete nakresliť obrázok. Až bude obrázok hotový uložte ho cez položku menu *File -> Save*.

Z programu Picture Editor je možné vytvorený obrázok odoslať do panelu (cez menu *Communication* -> *Send Picture As 1, 2, 3*). Aby však bol obrázok na panely viditeľný musí byť v panely zavedený šot, ktorý obrázok s týmto poradovým číslom používa. Ak sa pokúsite zaslať do panelu obrázok, ktorý nie je určený pre daný typ panelu, potom sa na panely objaví správa 'Uncorrect Font or Picture file'. Zbaviť sa chybového hlásenia je možné len vypnutím a následným zapnutím panelu.

Pred odosielaním obrázkov do informačného panelu je potrebné nastaviť komunikačné parametre v položke menu *Setting* -> *Communication* (viď. B10.A).

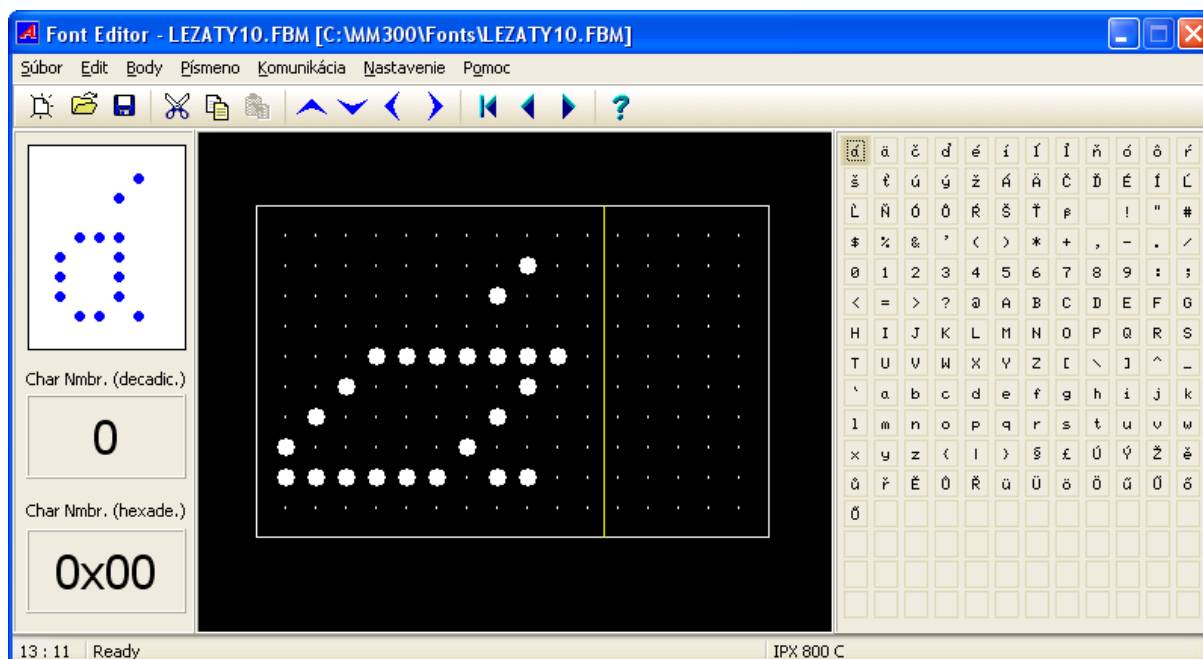
Na otvorenie už existujúceho obrázku použijeme položku menu *File* -> *Open*.



## B5. Program na vytvorenie užívateľského fontu (Font Editor)

Tento program slúži na vytváranie užívateľom definovaných fontov pre svetelný panel a na prípadné následné odoslanie vytvoreného súboru do panelu. Tento program môžeme spustiť samostatne, alebo z programu SHOT EDITOR (viď program SHOT EDITOR). *Font Editor* spolupracuje s *Batch profil Editorom* a využíva *Panel Registry* pre evidenciu panelov. V spolupráci s *Batch profil Editorom* je použiteľný pre zavádzanie súborov z dávkových súborov pod Windows.

Na nasledujúcom obrázku je úvodná obrazovka programu *Font Editor* v štandardnom nastavení.



Ako z obrázku vidieť vo vrchnej modrej lište je za ikonou uvedený názov programu, meno práve otvoreného font súboru a v hranatých zátvorkách adresár (priechinok), v ktorom je súbor uložený. Pod touto lištou sa nachádza menu programu a pod menu Speed buttons (rýchlotlačidlá) pre rýchle použitie niektorých funkcií z menu.














Pod rýchlotlačidlami je zobrazené editované písmeno v čiernom poli. Žltá zvislá čiara udáva šírku písmena. V bielej ploche vľavo sa nachádza vzor písmena a pod ním jeho kód v dekadickom a hexadecimálnom vyjadrení. Tento je len v rozsahu od 32 do 127 zhodný s kódovaním ASCII. Vpravo od čiernej plochy sa nachádza mriežka pre voľbu editovaného písmena.

Na dolnom okraji okna sa nachádza stavový riadok programu, v ktorom v jeho pravom rohu je zobrazený zvolený model panelu. V ľavej časti stavového riadku sa nachádza pozícia kurzora.

### **Speed buttons (rýchlotlačidlá)**



Otvorí nový font súbor.

	Otvorí už existujúci font súbor.
	Uloží práve otvorený font súbor.
	Vystrihne editované písmeno do schránky.
	Skopíruje editované písmeno do schránky.
	Vloží písmeno zo schránky na editovaciu plochu.
	Posunie všetky body písmena o pozíciu nahor.
	Posunie všetky body písmena o pozíciu nadol.
	Posunie všetky body písmena o pozíciu vľavo.
	Posunie všetky body písmena o pozíciu vpravo.
	Presunie sa na prvé písmeno fontu.
	Presunie sa na predchádzajúce písmeno fontu.
	Presunie sa na nasledujúce písmeno fontu.
	Otvori Help súbor pre Font Editor.

## **B5.A. Popis menu programu Font Editor**

### **File menu**

<b>New</b>	Otvorí nový font súbor.
<b>Open</b>	Otvorí už existujúci font súbor.
<b>Save</b>	Uloží práve otvorený font súbor.
<b>Save As</b>	Uloží práve otvorený font súbor po iným menom.
<b>Comment</b>	Umožňuje prezeranie a editáciu komentára k font súboru.
<b>Exit</b>	Ukončuje prácu v programe Font Editor.

### **Edit menu**

<b>Cut char</b>	Prenesie písmeno do schránky a zmaže ho.
<b>Copy char</b>	Prenesie kópiu písmena do schránky.
<b>Paste char</b>	Vloží písmeno zo schránky.

### **Pixels menu**

- Move Up**      Posunie všetky body písmena o pozíciu nahor.
- Move Down**      Posunie všetky body písmena o pozíciu nadol.
- Move Right**      Posunie všetky body písmena o pozíciu vpravo.
- Move Left**      Posunie všetky body písmena o pozíciu vľavo.

### **Char menu**

- Next**              Presunie sa na nasledujúce písmeno.
- Previous**          Presunie sa na predchádzajúce písmeno.
- First**              Presunie sa na prvé písmeno vo fonte.

### **Communication menu**

- Send Font As 1**      Odošle do panelu font pod číslom 1.
- Send Font As 2**      Odošle do panelu font pod číslom 2.
- Send Font As 3**      Odošle do panelu font pod číslom 3.

### **Setting menu**

- Communication**      Umožňuje nastaviť parametre komunikácie (viď. B10.A).
- Model**              Nastaví typ panelu, pre ktorý je font vytváraný. (viď. B10.D).
- Panel registry**      Editácia Panel Registry (viď. B10.B).
- Language**          Nastaví jazyk menu a niektorých chybových hlásení.

### **Help menu**

- Font Editor**          Skok do help súboru pre Font Editor.
- Moving Message**      Skok do Moving Message help súboru.
- About ...**              O programe Font Editor.

Pri vytváraní nového fontu zvolíte položku v menu *File ->New* a potom prejdite do menu *Settings -> Model* a nastavte typ informačného panelu, pre ktorý chcete vytvoriť font. Potom cez menu *File -> Save As...* uložte súbor do zvoleného adresára pod zvoleným menom súboru. Teraz môžete vytvárať jednotlivé písmená fontu. Až bude font hotový uložte ho cez položku menu *File -> Save*.

Z programu Font Editor je možné vytvorený font odoslať do panelu (cez menu *Communication -> Send Font As 1, 2, 3*). Aby však bol font na panely viditeľný musí byť v panely zavedený šot, ktorý font s týmto poradovým číslom používa. Ak sa pokúsite zaslať do panelu font, ktorý nie je určený pre daný typ panelu, potom sa na panely objaví správa 'Uncorrect Font or Picture file'. Zbaviť sa chybového hlásenia je možné len vypnutím a následným zapnutím panelu.

Pred odosielaním obrázkov do informačného panelu je potrebné nastaviť komunikačné parametre v položke menu *Setting -> Communication* (viď. B10.A).

Na otvorenie už existujúceho font použijeme položku menu *File -> Open*.

### tabuľka kódov písmen :

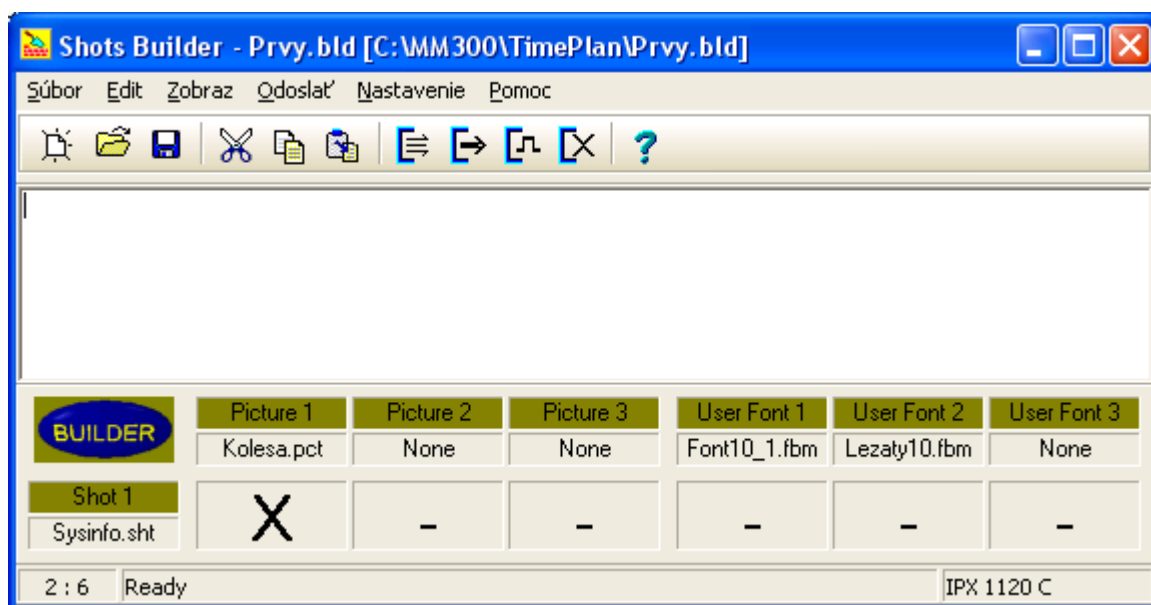
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	á	ä	č	d'	é	í	í	ř	ň	ó
10	ô	ř	š	ť	ú	ý	ž	Á	Ä	Č
20	Ď	É	Í	Í	Ľ	Ň	Ó	Ô	Ř	Š
30	Ť	ß		!	“	#	\$	%	&	'
40	(	)	*	+		-		/	0	1
50	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
60	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
70	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
90	Z	[	\	]	^	_	`	a	b	c
100	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
110	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w
120	x	y	z	{		}	§	~	Ú	Ý
130	Ž	ě	ů	ř	Ě	Ů	Ř	ü	Ü	ö
140	Ö	ú	Ú	ó	Ó					

## B6. Program na zostavenie šotov ( SHOTS BUILDER )

Program Shots Builder (SBuilder) je určený pre naprogramovanie časových postupností spúšťania jednotlivých šotov (Shot 1 až Shot 3).

V tejto verzii však túto úlohu neplní, pretože ešte nie sú k dispozícii modely panelov, ktoré disponujú spomínanými funkciami. Tento program možno použiť na zavedenie obrázkov a užívateľských písom do panelu cez všetky sériové komunikačné porty, ktoré operačný systém Windows na Vašom počítači podporuje. Shots Builder spolupracuje s Batch profil Editorom a využíva Panel Registry pre evidenciu panelov. V spolupráci s Batch profil Editorom je použiteľný pre zavádzanie súborov z dávok pod Windows.

Na nasledujúcom obrázku je úvodná obrazovka programu Shot Builder v štandardnom nastavení.



Ako z obrázku vidieť vo vrchnej modrej lište je za ikonou uvedený názov programu, meno práve otvoreného TimePlan súboru a v hranatých zátvorkách adresár (priečinok), v ktorom je súbor uložený. Pod touto lištou sa nachádza menu programu a pod menu Speed buttons (rýchlotlačidlá) pre rýchle použitie niektorých funkcií z menu. Biela plocha, v ktorej je nápis je zatiaľ nevyužitá (môžete na ňu písať ale nebude to mať žiadny účinok na činnosť programu). Pod touto plochou sa nachádza tzv. 'BricksBar', pole v ktorom sa zobrazujú TimePlan súboru priradené šot, picture a font súbory. Pod BricksBar je stavový riadok programu, v ktorom v jeho pravom rohu je zobrazený model panelu.

### Speed button (rýchlotlačidlá)



Otvorí nový timeplan súbor.



Otvorí už existujúci timeplan súbor.



Uloží práve otvorený timeplan súbor.



Vystrihne označený blok do shránky.



Skopíruje označený blok do schránky.



Vloží obsah schránky na pozíciu kurzora.



Odošle do panelu všetky súbory (šot, picture a font), ktoré sú v 'BricksBar'.



Odošle editovaný TimePlan súbor do panelu.



Odošle synchronizačný impulz do panelu. (vid'. kapitola B10.E)



Zmaže text na svetelnom panely.



Otvori Help pre Shots Builder.

## **B6.A. Popis menu programu Shot Builder**

### **File menu**

<b>New</b>	Otvorí nový timeplan súbor.
<b>Open</b>	Otvorí už existujúci timeplan súbor.
<b>Save</b>	Uloží práve otvorený timeplan súbor.
<b>Save As</b>	Uloží práve otvorený timeplan súbor po iným menom.
<b>Close</b>	Ukončí editáciu otvoreného timeplan súboru.
<b>Comment</b>	Umožňuje prezeranie a editáciu komentára k timeplan súboru.
<b>Exit</b>	Ukončuje prácu v programe Shots Builder a uzatvára timeplan súbor.

### **Edit menu**

<b>Edit Bricks</b>	Umožňuje editáciu 'BricksBar' bez použitia myši.
--------------------	--

### **View menu**

<b>Toolbar</b>	Povolenie alebo zakázanie zobrazenia panelu nástrojov (rýchlotlačidlá).
<b>Statusbar</b>	Povolenie alebo zakázanie zobrazenia stavového riadku.
<b>Bricksbar</b>	Povolenie alebo zakázanie zobrazenia bricksbar panelu.

## Communication menu

<b>Send All</b>	Odošle do panelu timeplan súbor a všetky súbory z BricksBar.
<b>Send TimePlan</b>	Odošle do panelu timeplan súbor.
<b>Send Synchro</b>	Odošle do panelu synchronizačnú značku (viď. B10.E).
<b>Send Time/Date</b>	Nastaví v panely čas a dátum (viď. B10.C).
<b>Send Bricks</b>	Odošle do panelu všetky súbory z BricksBar.
<b>Clear panel</b>	Zmaže text na svetelnom panely.

## Setting menu

<b>Communication</b>	Umožňuje nastaviť parametre komunikácie (viď. B10.A).
<b>Model</b>	Nastavenie modelu pre ktorý je timeplan súbor vytváraný.
<b>Panel registry</b>	Editácia Panel Registry (viď. B10.B).
<b>Language</b>	Nastavenie jazyka menu a niektorých chybových hlásení.

## Help menu

<b>Contents</b>	Skok do záložky 'Obsah' v Help-e.
<b>Search</b>	Skok do záložky 'Vyhľadanie' v Help-e.
<b>Find</b>	Skok do záložky 'Hľadanie' v Help-e.
<b>About Builder</b>	O programe Shots Builder.

## BricksBar

Pod nápismi 'Shot 1', 'Shot 2' a 'Shot 3' sú napísané mená jednotlivých šot súborov,

	Picture 1	Picture 2	Picture 3	User Font 1	User Font 2	User Font 3
	Auto1.pct	Seat.pct	Minolta.pct	None	lezaty10.fbm	None
Shot 1	X	X	X	-	-	-
Sysinfo.txt						

na ktoré odkazuje editovaný timeplan súbor alebo tam je nápis 'None', ktorý hovorí, že na danej pozícii nie je vybraný šot súbor.

Pod nápismi 'Picture 1', 'Picture 2' a 'Picture 3' sú napísané mená jednotlivých obrázkových súborov, na ktoré odkazuje editovaný timeplan súbor alebo tam je nápis 'None', ktorý hovorí, že na danej pozícii nie je vybraný obrázkový súbor.

Pod nápismi 'User Font 1', 'User Font 2' a 'User Font 3' sú napísané mená jednotlivých užívateľom definovaných súborov písiem, na ktoré odkazuje editovaný timeplan súbor alebo tam je nápis 'None', ktorý hovorí, že na danej pozícii nie je vybraný súbor.

### **Kontextové menu:**

V nasledujúcich odstavcoch sú uvedené stručné popisy kontextových menu, ktoré vyvoláte stlačením pravého tlačidla myši nad niektorým z objektov.

#### **Nad BricksBar**

<b>Send Bricks</b>	Odošle do panelu všetky súbory z BricksBar. Ide o šot, picture a font súbory.
<b>Send All</b>	Odošle do panelu timeplan súbor a všetky súbory z BricksBar.
<b>Hidden Bricks</b>	Skrýje Bricksbar. Zviditeľniť ho možno v menu View.
<b>Clear panel</b>	Zmaže text na svetelnom paneli.
<b>Edit Bricks ...</b>	Umožňuje editáciu 'BricksBar' bez použitia myši.

#### **Nad menom šot, picture alebo font súboru v BricksBar**

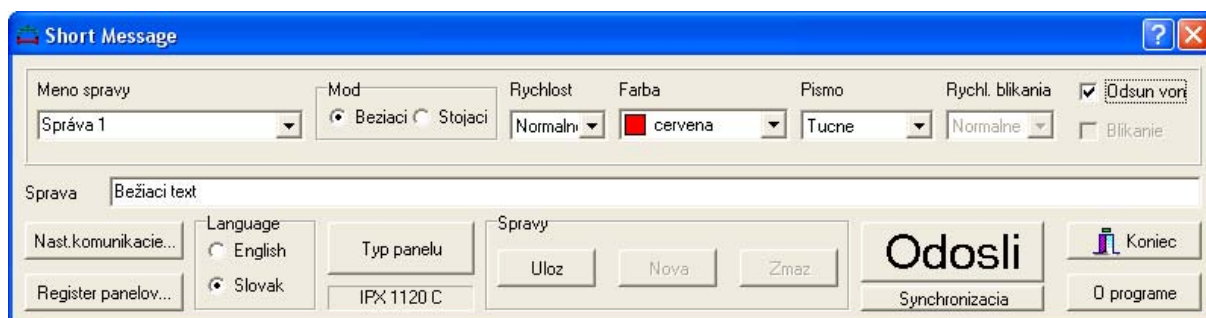
<b>Change</b>	Vymení príslušný súbor za iný.
<b>Remove</b>	Zmaže odkaz na príslušný súbor.
<b>Edit</b>	Spustí editor príslušného súboru.
<b>Send</b>	Odošle príslušný súbor do panelu.



## B7. Program krátkych správ ( SHORT MESSAGE )

Program Short Message z balíka Moving Message slúži na tvorbu, správu a odosielanie krátkych správ do svetelného panelu. Text krátkej správy je obmedzený na 200 znakov a jednotlivé vytvorené správy nie je možné prenášať medzi dvoma počítačmi. V každej správe môže byť použitá len jedna farba a jeden typ písma. V užívateľom vytvorených správach nie je možné používať čas, dátum, obrázok a užívateľom definované písma. Čas a dátum je možné zobrazit' pomocou predinštalovaných krátkych správ, ktorých názov začína znakom <. V prípade, keď si niektorú z týchto správ zmažete, je možné ich obnovit' spustením programu SysMessage. SysMessage.exe sa nachádza v adresári, v ktorom máte nainštalovaný softwarový balík Moving Message.

Okno programu Short Message je na nasledujúcom obrázku.



Pole *Meno spravy* obsahuje pomenovanie krátkej správy v zozname správ. Zoznam správ je rozbalovacie okienko, v ktorom je napísané „Správa 1“. V tomto okienku si vyberiete správu, ktorú chcete do svetelného panelu odoslať. Po vybratí správy sa všetky jej ovládacie prvky nastavujú tak ako boli nastavené pri jej vytvorení. Keď niektorú z vlastností správy zmeníte, povolí sa tlačidlo *Ulož* v poli *Spravy*. Stlačením tlačidla uložíte zmeny vytvorené vo vybranej správe. Keď zmeníte názov správy, povolí sa tlačidlá *Ulož* a *Nova*. Stlačením *Ulož* sa nevytvorí nová správa, len sa zmení názov existujúcej správy. Stlačením *Nova* sa vytvorí nová správa. Tlačidlo *Zmaz* slúži na vymazanie správy zo zoznamu. Nie je možné zmazať správu, ktorá je v zozname správ jediná.

Správy sú dvoch typov: Bežiacia a Stojaca. Typ správy sa volí v poli *Mod*. Voľbou typu správy sa povolujú len tie polia, ktoré pre zvolený typ správy majú význam. Pole *Rychlost* udáva rýchlosť behu textu. Pole *Farba* a *Pismo* určujú farbu a typ použitého písma. Pole *Rychl. blikania* udáva rýchlosť blikania stojaceho textu v prípade keď je zvolené blikanie zaškrtnutím poľa *Blikanie*. Voľba *Odsun von* spôsobí vstup prvého písmena správy do zobrazovacej časti panelu až po odsunutí posledného znaku správy z panelu. Zobrazovaný text sa vpisuje do poľa *Sprava*.

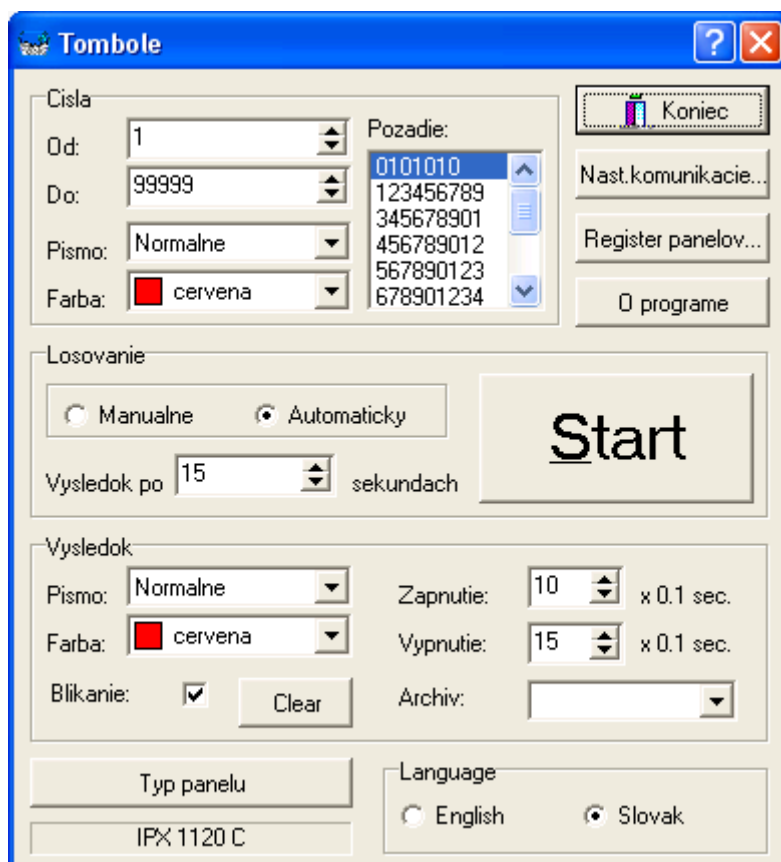
*Nast. Komunikacie ...* slúži k voľbe portu, na ktorý je panel pripojený a k niektorým ďalším nastaveniam komunikácie počítača s panelom. Bližší popis vid' kapitola B10.A.

*Register panelov ...* pozri kapitolu B10.B.

*Language* nastavuje jazyk popisov v programe. *Typ panelu* nastavuje typ panelu, pre ktorý sa krátka správa vytvára. Nastavenie typu panelu ovplyvňuje ponuku farieb textu. *Odosli* odošle správu do svetelného panelu.

## B8. Program Tombola ( TOMBOLE )

Program Tombole slúži na losovanie tomboly za pomoci počítača so zobrazením losovania aj výsledku losovania na svetelnom panely.



V poli *Cisla* je možné zvoliť rozsah čísel, z ktorých sa bude losovať, farbu a písmo, ktorým budú zobrazované znaky v zozname *Pozadie*. *Pozadie* je zoznam znakov, ktoré počas losovania rýchlym prepínaním simulujú náhodné hodnoty. Môže ísť o reťazce čísel ale aj rôznych písmen či grafických znakov. Kliknutím pravým tlačidlom myši nad zoznamom *Pozadie* je možné pridať nový prvok alebo vymazať či editovať vybraný prvok.

Losovanie sa spúšťa tlačidlom *Start*. Po jeho stlačení sa nápis na ňom zmení na *Stop*. Ak je zvolené manuálne losovanie (voľba *Manualne* v poli *Losovanie*) po stlačení tlačidla sa na panely objaví vylosované číslo. Ak je zvolené automatické vylosovanie čísla (voľba *Automaticky* v poli *Losovanie*) vylosované číslo sa na panely zobrazí po čase nastavenom v poli *Výsledok po ... sekundach*.

Vylosované číslo sa zobrazí vo farbe a písme nastavenom v poli *Výsledok*. Výsledok sa zobrazí staticky alebo bude blikať ak je zaškrtnutá voľba *Blikanie*. V tom prípade je možné nastaviť čas, keď číslo svieti *Zapnutie* a čas keď je zhasnuté *Vypnutie*.

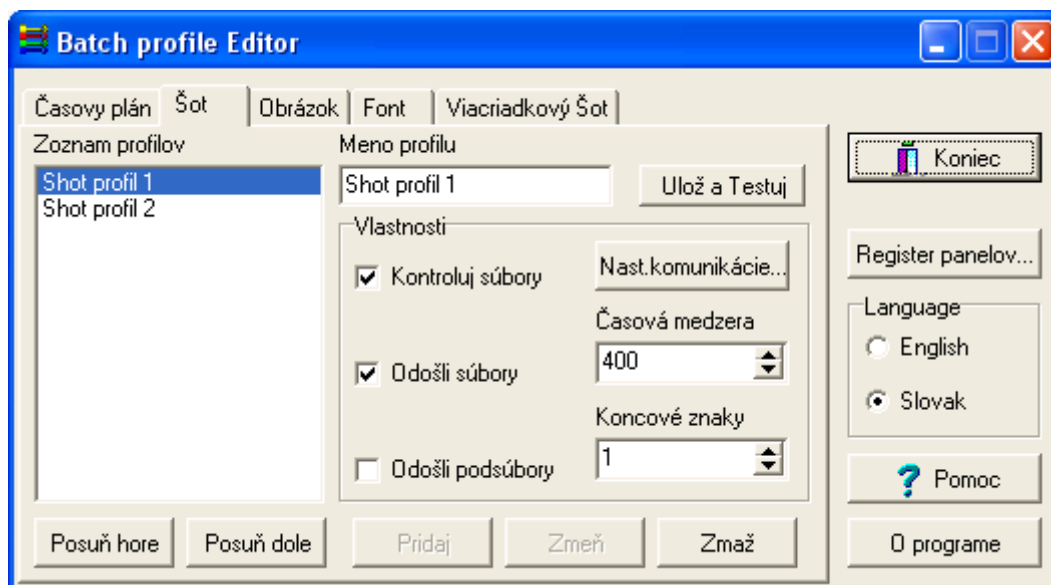
Každé vylosované číslo sa zapíše do zoznamu *Archiv* pričom posledné vylosované číslo je na konci zoznamu. Vymazanie *Archiv*-u a súčasné zmazanie vylosovaného čísla z panelu sa vykoná tlačidlom *Clear*.

*Nast. komunikacie...* nastavuje parametre komunikácie zhodné s položkou menu *Setting -> Communication...* (viď. B10.A), ktorú obsahuje väčšina programov z balíku *Moving Message*.

*Register panelov...* umožňuje editovať register panelov (viď. B10.B). *O programe* zobrazí verziu programu. *Koniec* ukončí prácu s programom *Tombole*.

## B9. Program na tvorbu dávkových profilov (BATCH PROFIL EDITOR )

Program slúži na nastavenie parametrov komunikácie, ktoré sa uložia do tzv. Batch profilu. Batch profil editor umožňuje editovať a vytvárať profily pre Shot Builder (záložka Časový plán), Shot Editor (záložka Šot), Picture Editor (záložka Obrázok), Font Editor (záložka Font) a Page Editor (záložka Viacriadkový Šot).



**Zoznam profilov** je zoznamom existujúcich profilov. V poliach **Vlastnosti** sú platné nastavenia pre vybraný profil a v poli **Meno profilu** je jeho meno. Editáciou tohto poľa sa povolia tlačidlá **Pridaj** a **Zmeň**. Po stlačení Pridaj sa pridá nový profil do zoznamu profilov. Po stlačení Zmeň sa existujúci vybraný profil premenuje podľa názvu v poli **Meno profilu**. Zmenou nastavenia polí vo **Vlastnosti** sa povolí tlačidlo **Zmeň**. Po jeho stlačení sa zmenené hodnoty uložia do práve vybraného profilu. Tlačidlo **Zmaž** zmaže vybraný profil. Tlačidlá **Posuň hore** a **Posuň dole** presunú vybraný profil smerom k začiatku alebo smerom ku koncu zoznamu profilov.

Tlačidlo **Nast. komunikácie** vyvolá ďalšie nastavenia zhodné s položkou menu Setting -> Communication... (viď. B10.A), ktorú obsahuje väčšina programov z balíku Moving Message. Tlačidlo **Ulož a Testuj** umožňuje vybrať súbor, s ktorým chcete editovaný profil odtestovať a následne sa spustí odoslanie s použitím tohto profilu.

**Register Panelov ...** umožňuje editovať register panelov (viď. B10.B). **Pomoc** zobrazí help súbor pre Batch profil Editor. **O programe** zobrazí verziu programu. **Koniec** ukončí prácu s Batch profil Editorom.

Zaškrtnutím voľby **Kontroluj súbory** požadujeme kontrolu syntaxe súborov. Zaškrtnutím voľby **Odošli súbory** požadujeme odoslanie súborov do panelu. Zaškrtnutím voľby **Odošli podsúbory** požadujeme kontrolu syntaxe alebo odoslanie aj pre súbory, na ktoré je odkaz v odosielanom súbore.

## **Použitie Batch profilov**

Profily editované Batch profil Editorom je možné použiť na odoslanie súborov do panelu pomocou dávkových súborov typu .bat .

Syntax riadku v dávkovom súbore je nasledovná (príklad pre odoslanie šot súboru):

**Editor.exe Meno\_posielaného\_súboru /s:Meno\_profilu**

Ak chcete použiť nastavenie z položky menu Setting->Communication editora daného typu súboru napíšte:

**Editor.exe Meno\_posielaného\_súboru /s**

Príklad pre odoslanie TimePlan súboru:

**SBuilder.exe Meno\_posielaného\_súboru /s:Meno\_profilu**

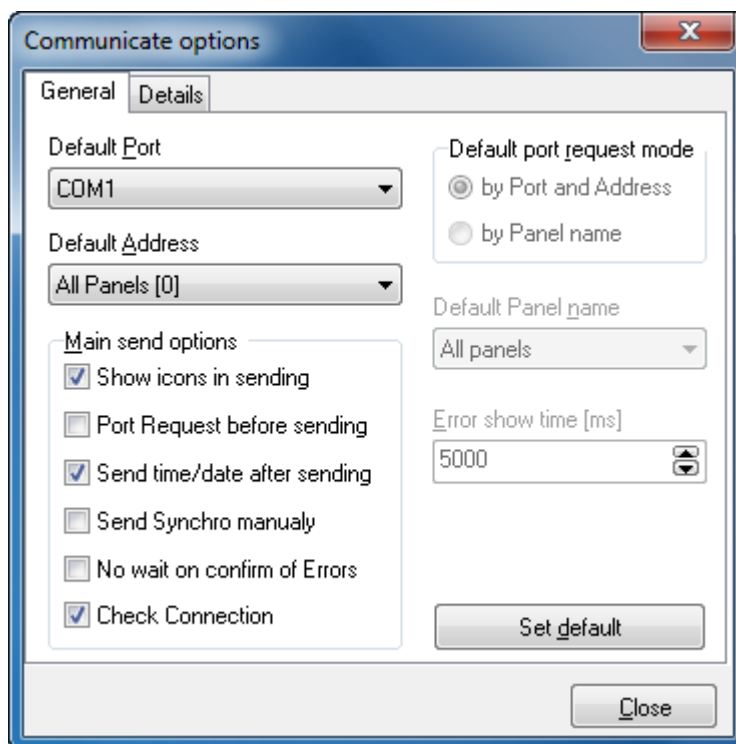
Ak chcete použiť nastavenie z položky menu Setting->Communication editora daného typu súboru napíšte:

**SBuilder.exe Meno\_posielaného\_súboru /s**

## B10.A Nastavenie komunikácie v programoch balíku Moving Message

Balík programov Moving Message používa pre nastavenie parametrov komunikácie pre všetky svoje programy zhodné dialógové okno. Otvorenie okna chvíľu trvá, pretože program vytvára zoznam voľných COM portov.

### Záložka General



### Main send options

#### **Show icons in sending**

zaškrtnutím voľby požadujete zobrazovať vedľa ukazovateľa priebehu sendovania a kontroly syntaxe aj ikonu odpovedajúcu práve sendovanému alebo kontrolovanému súboru.

#### **Port Request before sending**

zaškrtnutím voľby požadujete aby sa program pred odoslaním súborov opýtal na ktorý port a adresu, alebo do ktorého panelu sa má súbor alebo súbory odoslať.

#### **Send time/date after sending**

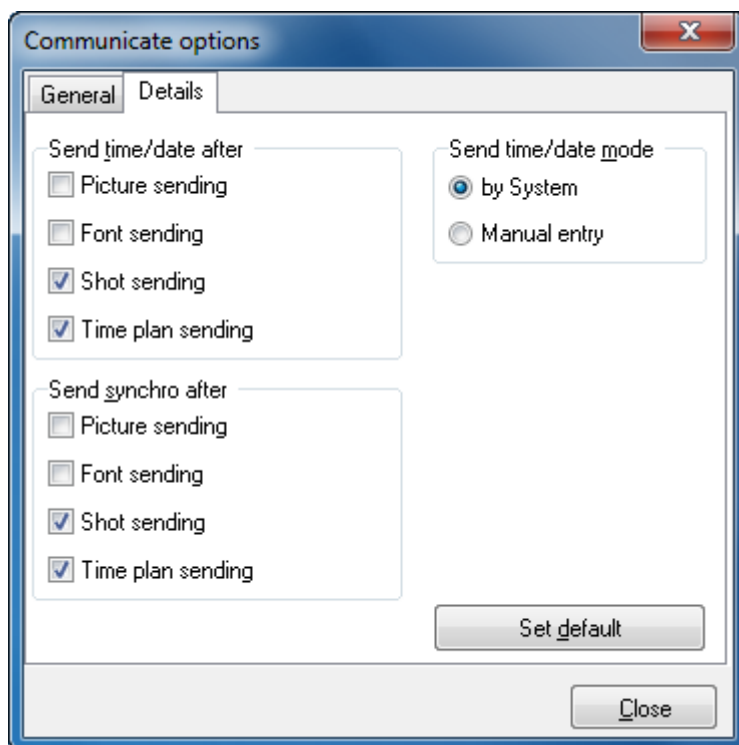
zaškrtnutím voľby požadujete aby program po odoslaní niektorých typov súborov (viď. nižšie) nastavil čas a dátum v panely. Zrušením tejto voľby môžete nastavovať čas a dátum v panely pomocou menu položky Communication -> Send Time/Date.

<b>Send Synchro manually</b>	zaškrtnutím voľby zakazujete programu odosielať po niektorých typoch súborov synchronizačný príkaz do panelu. Po zavedení textu sa panel samočinne nerozbehne, potrebuje na to synchronizačný príkaz od počítača. Po zaškrtnutí tejto voľby môžete spúšťať text na panely cez položku menu Communication -> Synchro vo väčšine programov balíku Moving Message.
<b>No wait on confirm of Errors</b>	Pri vzniku chyby počas kontroly syntaxe alebo sendovania do panelu Vás program upozorní na druh chyby a čaká na Vaše potvrdenie. Ak zaškrtnete túto voľbu program zobrazí hlásenie o chybe na dobu nastavenú v poli <b>Error show time</b> a potom ho zruší.
<b>Check Connection</b>	zaškrtnutím tejto voľby požadujete kontrolu spojenia pred samotným zaslaním dát do panelu. Túto funkciu však podporujú len panely vyrobené po roku 2014.
<b>Default Port</b>	Port, ktorý sa použije na komunikáciu v prípade, keď je nastavený <b>Default port request mode</b> na hodnotu <b>by Port and Address</b> , alebo keď v <b>Panel Registry</b> (viď. B10.B) nebolo nájdené meno panelu udané v <b>Default Panel name</b> .
<b>Default Address</b>	Adresa, ktorá sa použije na komunikáciu v prípade, keď je nastavený <b>Default port request mode</b> na hodnotu <b>by Port and Address</b> , alebo keď v <b>Panel Registry</b> (viď. B10.B) nebolo nájdené meno panelu udané v <b>Default Panel name</b> .
<b>Default port request mode</b>	určuje odkiaľ sa preberú nastavenia portu a adresy pre komunikáciu.
<b>By Port and Address</b>	Nastavenia portu a adresy sa preberú z polí <b>Default Port</b> a <b>Default Address</b> .
<b>By Panel name</b>	Nastavenia portu a adresy sa preberú z <b>Panel Registry</b> (viď. B10.B) podľa mena panelu v položke <b>Default Panel name</b> .
<b>Default Panel name</b>	Meno panelu, podľa ktorého sa z <b>Panel Registry</b> (viď. B10.B) vyberie port a adresa pre komunikáciu s panelom.
<b>Error show time</b>	Čas, na ktorý sa zobrazí chybová správa v prípade keď je zaškrtnutá voľba <b>No wait on confirm of Errors</b> .
<b>Set default</b>	Nastaví všetky voľby na ich implicitné hodnoty.

Pre viacriadkové informačné tabule platia nasledujúce obmedzenia:

- Voľby **Default Port** a **Default Address** sú vždy zakázané.
- Voľba **Default port request mode** je vždy nastavená na **By Panel name**.
- Nastavenie portu a adresy sa vždy preberá z Panel Registry.

### Záložka Details



### **Send time/date after**

Nasledujúce voľby sú platné ak je zaškrtnutá voľba **Send time/date after sending** v záložke **General**.

**Picture sending**      zaškrtnutím požadujete nastavenie času a dátumu po odoslaní obrázkového súboru do panelu.

**Font sending**        zaškrtnutím požadujete nastavenie času a dátumu po odoslaní font súboru do panelu.

**Shot sending**        zaškrtnutím požadujete nastavenie času a dátumu po odoslaní šot súboru do panelu.

**Time plan sending**    zaškrtnutím požadujete nastavenie času a dátumu po odoslaní TimePlan súboru do panelu.

## Send synchro after

Nasledujúce voľby sú platné ak nie je zaškrtnutá voľba **Send Synchro manually** v záložke **General**.

<b>Picture sending</b>	zaškrtnutím požadujete odoslanie Synchro príkazu po odoslaní obrázkového súboru do panelu.
<b>Font sending</b>	zaškrtnutím požadujete odoslanie Synchro príkazu po odoslaní font súboru do panelu.
<b>Shot sending</b>	zaškrtnutím požadujete odoslanie Synchro príkazu po odoslaní šot súboru do panelu.
<b>Time plan sending</b>	zaškrtnutím požadujete odoslanie Synchro príkazu po odoslaní TimePlan súboru do panelu.

## Send time/date mode

Nasledujúca voľby sú platné ak je zaškrtnutá voľba **Send time/date after sending** v záložke **General**.

<b>By System</b>	čas a dátum sa nastaví podľa systémového času počítača.
<b>Manual entry</b>	čas a dátum sa bude nastavovať užívateľom vložením hodnôt v dialógovom okne pre nastavenie času a dátumu.

Pre viacriadkové informačné tabule platia nasledujúce obmedzenia:

- Voľby **Send time/date after** a **Send synchro after** sú vždy zakázané a všetky ich políčka sú nezaškrtnuté.
- Time/Date a Synchro sa vždy odosielaajú (ak sú v záložke **General** povolené) po Multiline shot súbore.

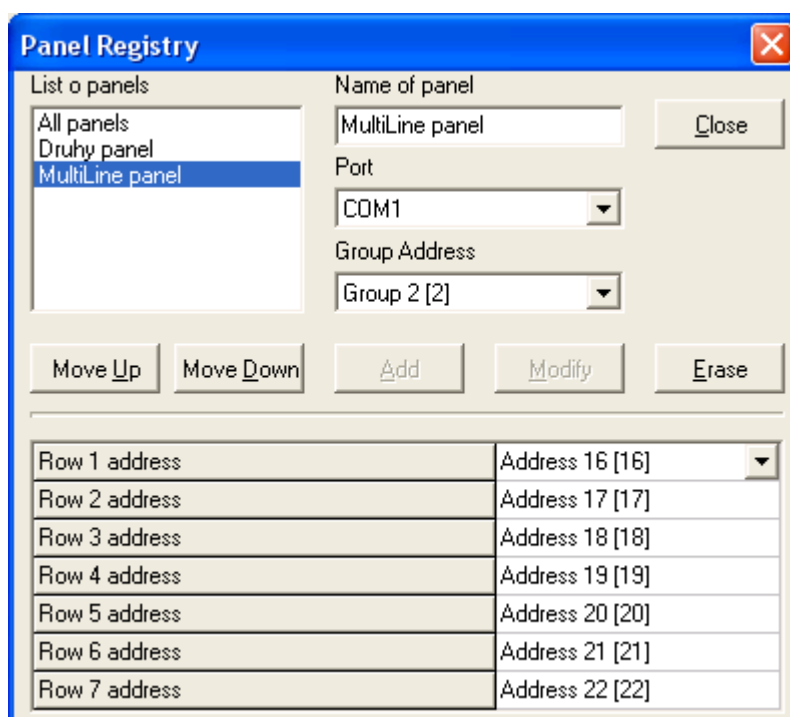


## B10.B. Panel Registry v programoch balíku Moving Message

Program Panel Registry pomenúva dvojicu port a adresa. V nastaveniach komunikácie je potom možno zvoliť namiesto nastavenia portu a adresy, meno ktorým je pomenované jedno z možných nastavení tejto dvojice. Panel Registry má preto význam používať len v prípade, keď máte na jeden počítač pripojených viac panelov.

Pre viacriadkové informačné tabule neexistuje iný spôsob ako určiť port a adresy jednotlivých riadkov panelu pre potreby programovania tabuľe.

Pre jednoriadkové panely sa tabuľka adres pre jednotlivé riadky na spodku formulára nezobrazuje.



Row	Address
Row 1 address	Address 16 [16]
Row 2 address	Address 17 [17]
Row 3 address	Address 18 [18]
Row 4 address	Address 19 [19]
Row 5 address	Address 20 [20]
Row 6 address	Address 21 [21]
Row 7 address	Address 22 [22]

Kliknutím na niektorú položku v zozname názvov na ľavej strane dialogového okna, sa v poliach **Name of panel**, **Port** a **Address** zobrazia aktuálne nastavenia tejto položky. Zmenou poľa Port alebo Address sa povolí tlačidlo **Modify**. Jeho stlačením sa potvrdia zmenené hodnoty polí Port a Address. Zmenou položky Name of panel sa povolía tlačidlá **Add** a **Modify**. Stlačením Add sa do zoznamu pridá nová položka s nastavením odpovedajúcim hodnotám všetkých polí. Stlačením Modify sa premenuje v zozname selektovaná položka na meno udané v Name of panel.

Tlačidlá **Move Up** a **Move Down** presunú selektované meno smerom k začiatku alebo smerom ku koncu zoznamu mien.

## B10.C. Nastavenie aktuálneho času a dátumu

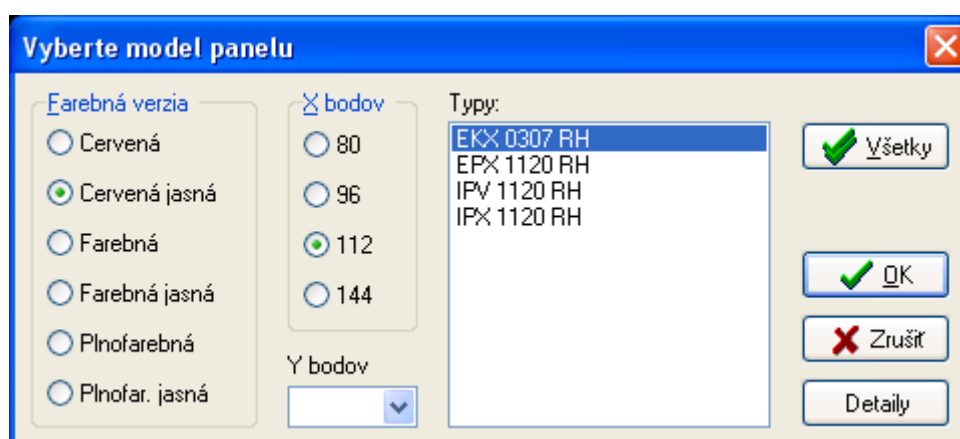
Panely sú štandardne osadené obvodom hodín reálneho času. Tieto hodiny pracujú nezávisle od práce panela. Môžu byť však vyvolané kedykoľvek počas zobrazovania Vášho textu, ak použijete makro **Cas** alebo **Datum** (viď. B.2.A).

Pretože hodiny reálneho času v panely majú konečnú presnosť, je ich potrebné občas nastaviť na správnu hodnotu. Táto potreba vzniká aj pri zmene času z letného na zimný a naopak.

Pokiaľ máte pripojený panel k počítaču môžete nastaviť správny čas a dátum z programu **Shot Editor**, **Shots Builder** alebo **Page Editor** v menu *Communication (Odoslat)* a podmenu *Send Time/Date (Nastav Cas/Datum)*. Spôsob akým sa nastaví čas a dátum, alebo jeho automatické nastavovanie po každom zasielanom súbore určitého typu je možné zvoliť v menu *Setting (Nastavenie)* a podmenu *Communication (Komunikácia)* väčšiny programov pracujúcich pod Windows z balíka Moving Message. Spôsob nastavenia potrebných volieb nájdete v kapitole B10.A.

## B10.D. Nastavenie typu panelu

Na nasledujúcom obrázku je dialógové okno pre nastavenie typu panelu. Toto nastavenie používajú všetky Windows verzie programov z balíka Moving Message. Stlačením tlačidla **All** sa zobrazia všetky podporované typy panelov. Ich zoznam môžete zredukovať voľbou farby, počtom bodov v X prípadne Y súradnici. Stlačením **OK** potvrdíte voľbu typu.

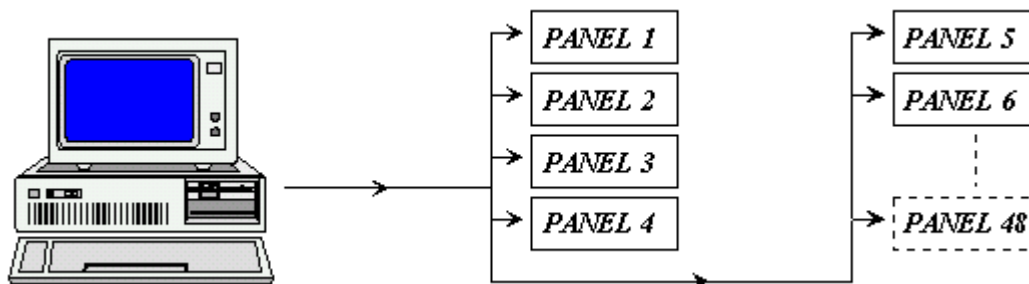


## **B10.E. Synchro**

Väčšina programov z balíka Moving Message umožňuje zaslať do svetelného panelu synchronizačnú značku. Po odoslaní shot súboru do panelu panel očakáva od počítača príkaz na štart zobrazovania prijatého textu. Týmto príkazom je odoslanie synchronizačnej značky do panelu. V nastavení komunikácie (viď. B10.A.) je možné zvoliť automatické odoslanie synchronizačnej značky po odoslaní určitého typu súboru. Tento stav je predvolený po inštalácii software. Druhou možnosťou je odoslať synchronizačnú značku manuálne voľbou v menu Communication (*Odoslat*) a podmenu *Synchro* (*Synchronizacia*).

## C. Spájanie panelov do skupín

Pomocou jedného počítača môžeme programovať jedným sériovým portom až 48 jednoriadkových a 16 viacriadkových panelov. Takýmto spôsobom môžeme vytvoriť rozsiahly informačný systém. Podmienkou je v panely inštalovaný niektorý z dodávaných modulov rozhrania RS485.



Každý panel má od výroby pridelenú tzv. *Individuálnu adresu*, ktorá slúži na identifikáciu programovaného panelu.

Individuálnu adresu zadávame v nastavení komunikácie (viď. B10.A.). Ak pri programovaní je zhodná zadaná adresa s individuálnou adresou panelu, tak tento panel bude následne naprogramovaný. Takto je možné programovať panely rovnakého, ako aj rôzneho typu jedným počítačom.

Okrem individuálnej adresy má každý panel od výroby pridelenú ešte tzv. *Skupinovú adresu*. Táto adresa je rovnako použiteľná pre programovanie panelu ako aj individuálna a zadávame ju v nastavení komunikácie (viď. B10.A.). Skupinovú adresu používame na naprogramovanie určitej skupiny panelov, ktoré majú zhodnú skupinovú adresu, rovnakým textom.

To znamená, ak chceme naprogramovať jeden konkrétny panel v celom informačnom systéme, tak použijeme príslušnú individuálnu adresu a ak chceme naprogramovať určitú skupinu panelov, tak použijeme príslušnú skupinovú adresu.

Spoločnou adresou pre všetky panely je adresa " 0 " ( nula ). Ak zadáme túto adresu, budú naprogramované všetky pripojené panely.

Z hore uvedeného vyplýva, že každý panel je možné programovať tromi adresami:

**Individuálna adresa** - programovanie jedného panelu

**Skupinová adresa** - programovanie skupiny panelov

**"0" ( nula )** - programovanie všetkých pripojených panelov

Individuálna a skupinová adresa sú vyznačené na prednej strane tohoto manuálu a na zadnej strane panelu.

## D. Základné parametre a technické údaje

Údaje uvedené nižšie sú platné len pre jednoriadkové svetelné panely.

*Zobrazovacia jednotka :*

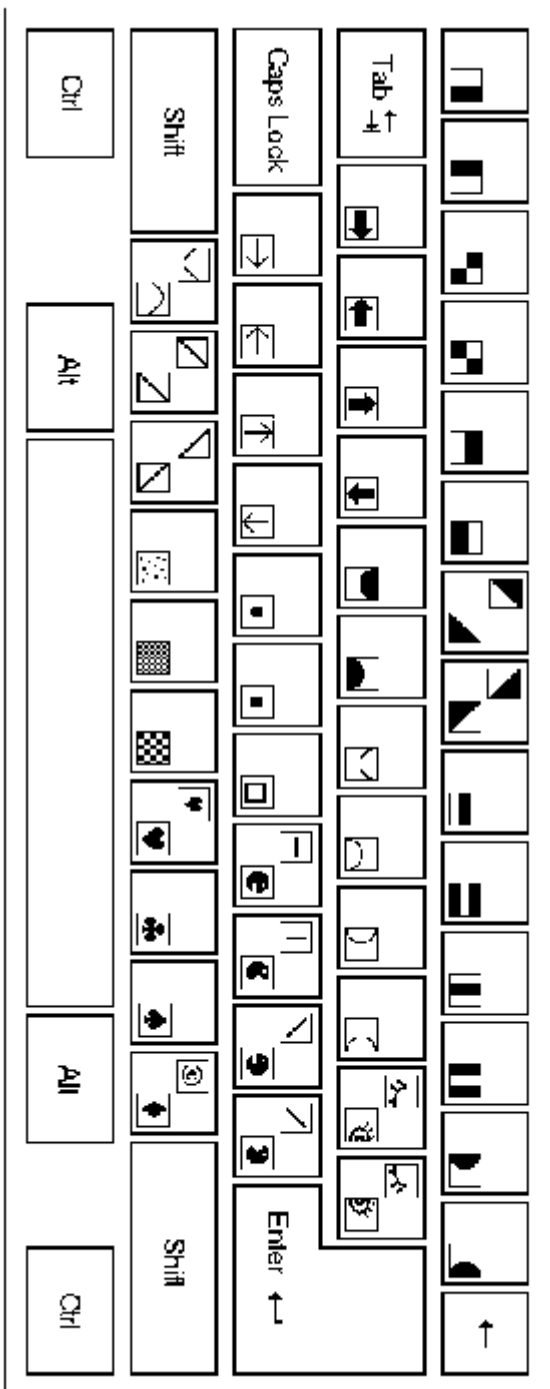
<b>Napájanie:</b>	- DC 24 V / 2,4 A
<b>Zobrazovací prvok:</b>	- LED dióda
<b>Programovanie:</b>	- pomocou počítača typu PC
<b>Poistka:</b>	- F 6,3 A / 250 V (umiestnená vo vnútri panelu)

*Napájací adaptér :*

<b>Vstup:</b>	- sieťové napätie 230 V / 50 Hz
<b>Výstup:</b>	- DC 24 V / 2,4 A
<b>Rozmery:</b>	- 136 x 70 x 38 mm
<b>Krytie:</b>	- IP 40
<b>Poistka:</b>	- interná

O technických parametroch konkrétnych modelov viacriadkových informačných tabúl sa informujte u výrobcu.

**PRÍLOHA : grafické znaky klávesnice typu PC pre svietelný informacný panel**



PRÍKL. O11A : Umiestnenie znôok na klávesnici typu PC pre svetelný informačný panel .

,	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	=	)	(	^	←
Tab ↵	Š š	Ť ť	Y y	K k	F f	H h	T t	M m	M m	3 3	X x	X x	T t			
Caps Lock	Φ φ	Ť ť	R r	A a	Ť ť	P p	O o	Ť ť	Ť ť	Ж ж	Г г					Enter ↵
Shift	Ш ш	Ч ч	С с	М м	Н н	Т т	В в	В в	Ю ю	Е е						Shift
Ctrl		Alt							Alt							Ctrl

