

## Instrukcja obsługi wyświetlacza DWIN – Variable Icon

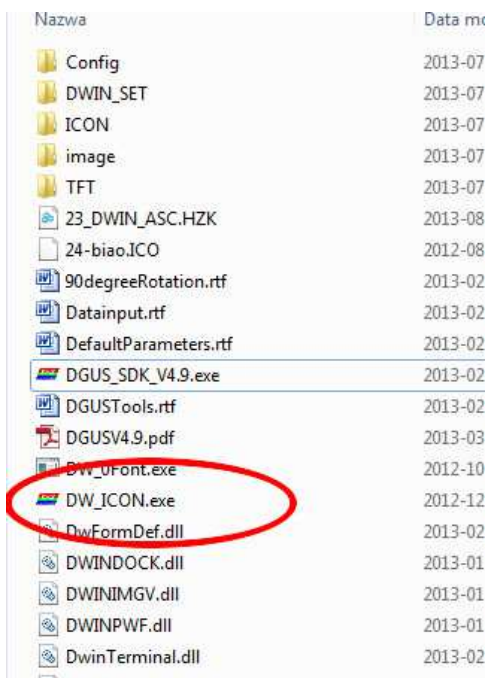
### 1. Wstęp

Niniejsza instrukcja pokazuje krok po kroku jak wykorzystać funkcję grafiki zawartej w plikach ICO. Podstawowe informacje o tworzeniu nowego projektu oraz konfiguracji obiektów „Incremental Adjustment”, można znaleźć we wcześniejszych instrukcjach.

Dołożyliśmy wszelkich starań aby opis był jak najbardziej dokładny i rzetelny jednak nie ponosimy żadnej odpowiedzialności za ewentualne błędy w opisie oraz za niewłaściwe działanie lub szkody spowodowane przez używanie oprogramowania.

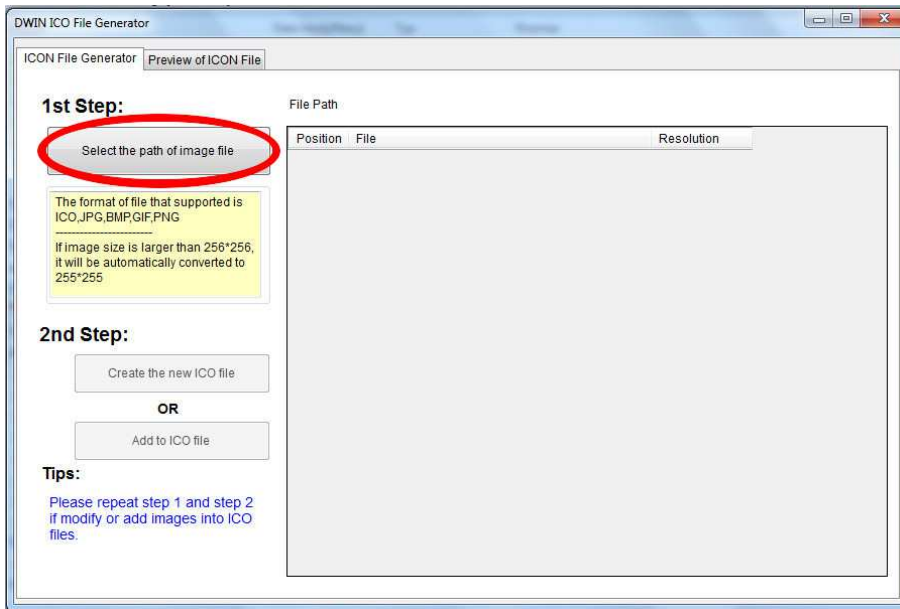
### 2. Zaczniemy tworzyć projekt

Aby wygenerować nowy plik ICO należy posłużyć się programem DW\_ICON.exe który dostępny jest wraz ze środowiskiem SDK.

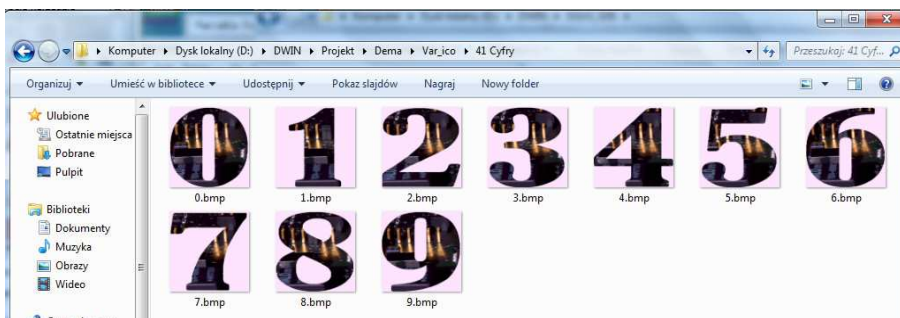


Nazwa	Data m
Config	2013-07
DWIN_SET	2013-07
ICON	2013-07
image	2013-07
TFT	2013-07
23_DWIN_ASC.HZK	2013-08
24-biao.ICO	2012-08
90degreeRotation.rtf	2013-02
Datainput.rtf	2013-02
DefaultParameters.rtf	2013-02
DGUS_SDK_V4.9.exe	2013-02
DGUSTools.rtf	2013-02
DGUSV4.9.pdf	2013-03
Dw_UFont.exe	2012-10
DW_ICON.exe	2012-12
DwFormDef.dll	2013-02
DWINDOCK.dll	2013-01
DWINIMGV.dll	2013-01
DWINPWF.dll	2013-01
DwinTerminal.dll	2013-02

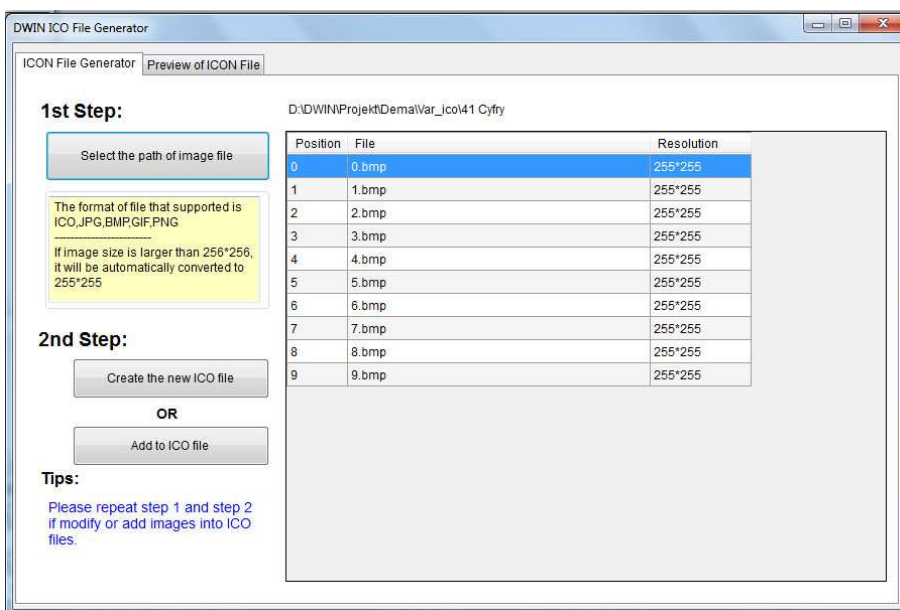
Po uruchomieniu programu należy wybrać „Select the path of image file” i wskazać folder w którym znajdują się wszystkie pliki które mają zostać umieszczone w generowanym pliku ICO.



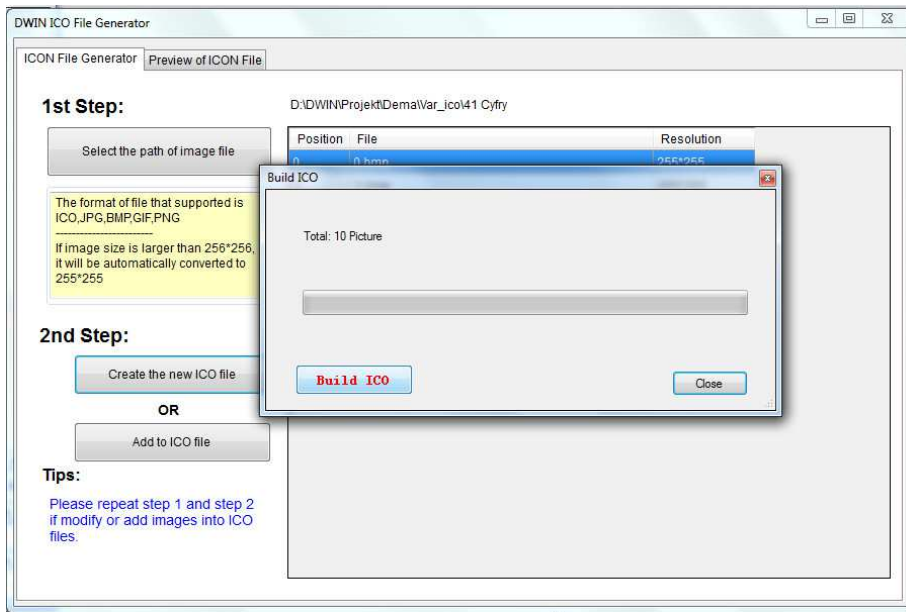
Nazwy poszczególnych plików powinny zaczynać się od liczby która będzie jednocześnie definiowała indeks danego obrazu w pliku ICO. Może być to tylko liczba jak w poniższym przykładzie, lub nazwa w postaci „0 pierwsza cyfra.bmp”.



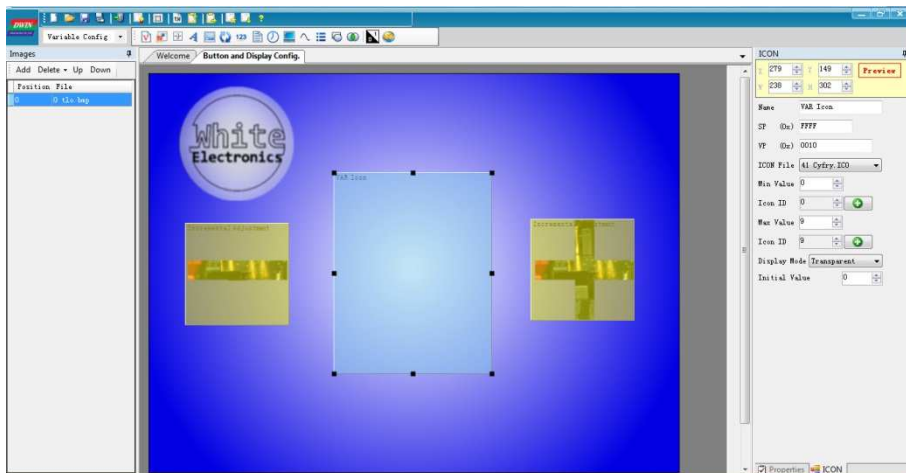
Po zaimportowaniu widzimy listę plików wraz z przypisaną pozycją w pliku ICO.



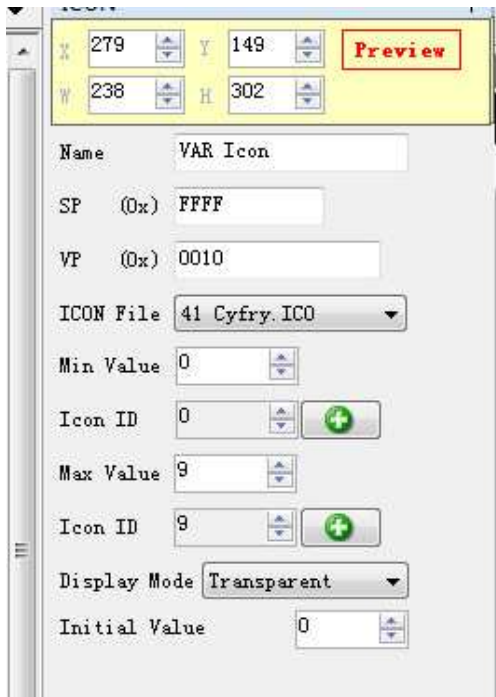
Następnie wybieramy „Create the new ICO file” i naciskając „Build ICO” podajemy nazwę i miejsce gdzie ma zostać zapisany nowy plik ICO. Aby mieć bezpośredni dostęp do pliku w projekcie SDK plik ICO należy zapisać w folderze DWIN\_SET danego projektu, natomiast nazwa pliku musi zaczynać się od liczby w zakresie 23..127 (np. „41 Cyfry.ico”).



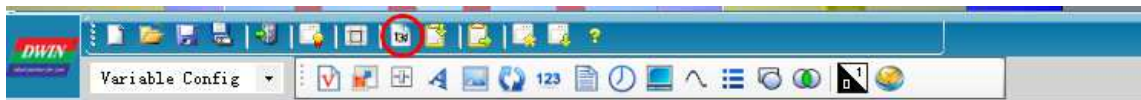
Po przygotowaniu pliku ICO który wykorzystamy w naszym projekcie możemy przejść do tworzenia nowej aplikacji. Oprzemy się tutaj na projekcie demo\_inc\_dec.zip, zastępując obiekt „Data Variable” obiektem „Variable Icon”.



Podobnie jak w przypadku „Data Variable” musimy określić adres VP który będzie informował w którym miejscu jest przechowywany numer wyświetlanego obrazka (w tym przykładzie VP=0x0010). Na liście „ICON file” pojawią się wszystkie pliki ICO znajdujące się w katalogu DWIN\_SET (o numerach 23..127). Pozostaje nam tylko określić jaka jest minimalna i maksymalna wartość dla naszych icon i przypisać im odpowiednie pozycje z pliku ICO.



Teraz generujemy plik konfiguracyjny i wgrywamy na kartę SD.



Efekt finalny prezentuje się następująco:

Cały projekt zawarty w tej instrukcji jest do pobrania tu: [var\\_ico.zip](#).