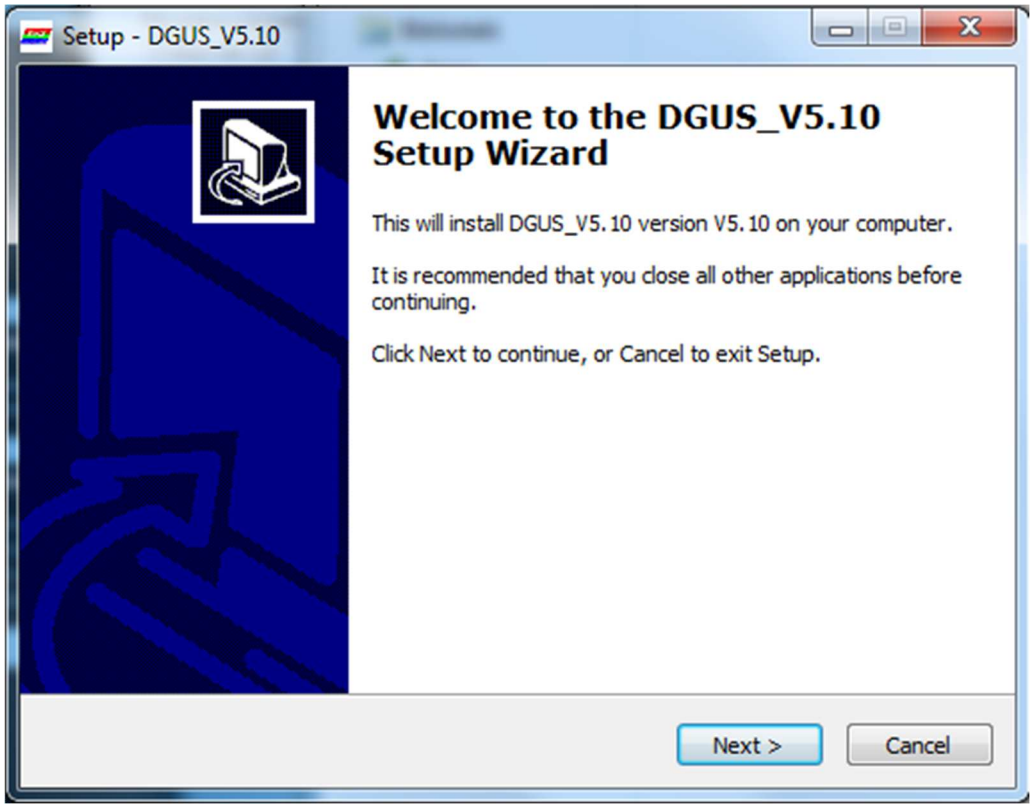
1. Wstęp

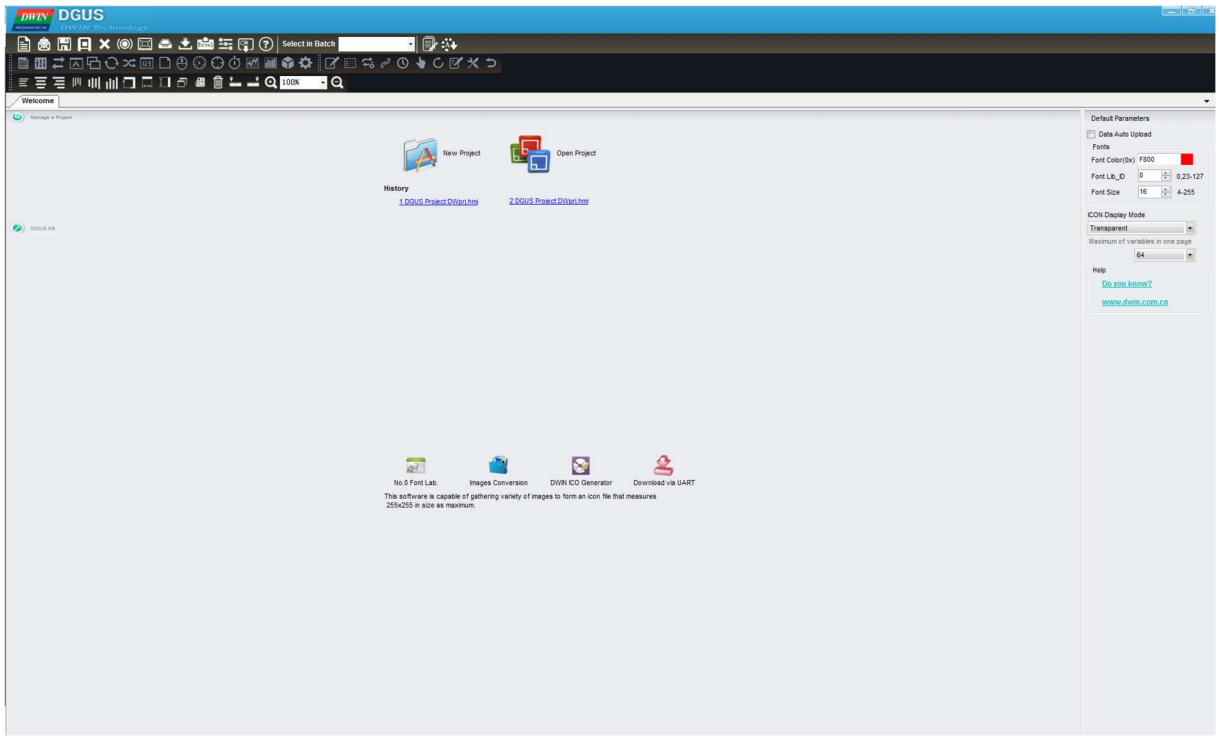
   Jest to instrukcja która opisuje krok po kroku jak obsługiwać wyświetlacz w celu stworzenia prostych ekranów przełączanych poprzez panel dotykowy. Mamy nadzieję, że zamieszczony opis dzięki szczegółowym opisom i zrzutom ekranu pozwoli szybko cieszyć się Państwu własnymi aplikacjami. Dołożyliśmy wszelkich 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. Zacznijmy tworzyć projekt

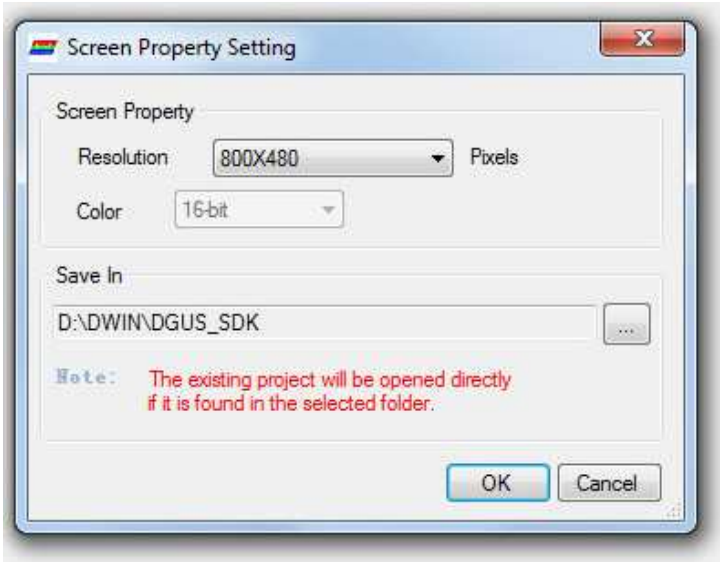
   Aby rozpocząć przygodę z wyświetlaczami firmy DWIN należy pobrać aplikację DGUS_SDK. Jest ona dostępna na naszym serwerze pod adresem http://www.whiteelectronics.pl/download/DGUS_SDK_5_10.zip. Po rozpakowaniu należy zainstalować program zgodnie z podpowiadanymi wskazówkami.



   Po uruchomieniu programu pokazuje nam się okno w którym wybieramy NEW(N) aby rozpocząć tworzenie nowego projektu.

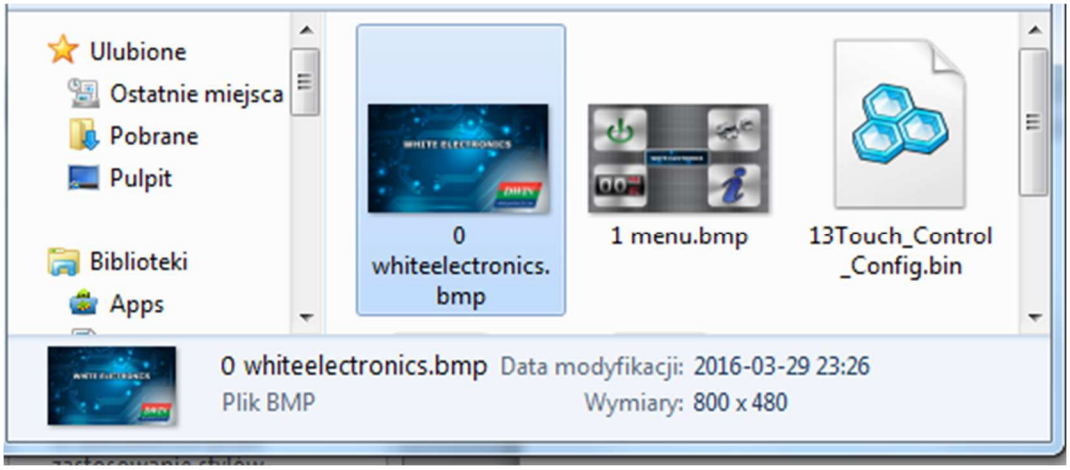


Podstawowymi informacjami jakie należy teraz ustawić to ścieżka gdzie ma być zachowany nowy projekt oraz rozdzielczość wyświetlacza jaki chcemy zastosować. W naszym przypadku będzie to 800x600px.

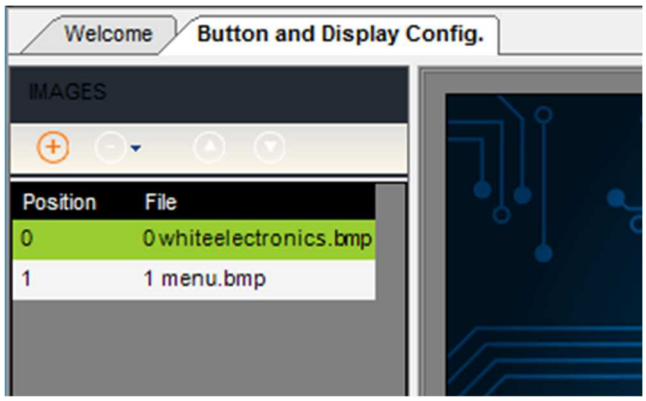


Kolejnym krokiem jest załadowanie wszystkich plików graficznych jakie mają być użyte w naszym projekcie. Wymagane pliki dodajemy poprzez wybranie ikony + w obszarze Images.

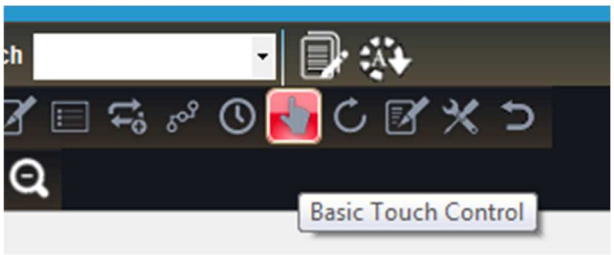
Ważne jest aby pliki miały rozdzielczość zgodną z wybranym wyświetlaczem (np. 800x480) oraz były zapisane w formacie BMP z 24 bitową ilością kolorów.



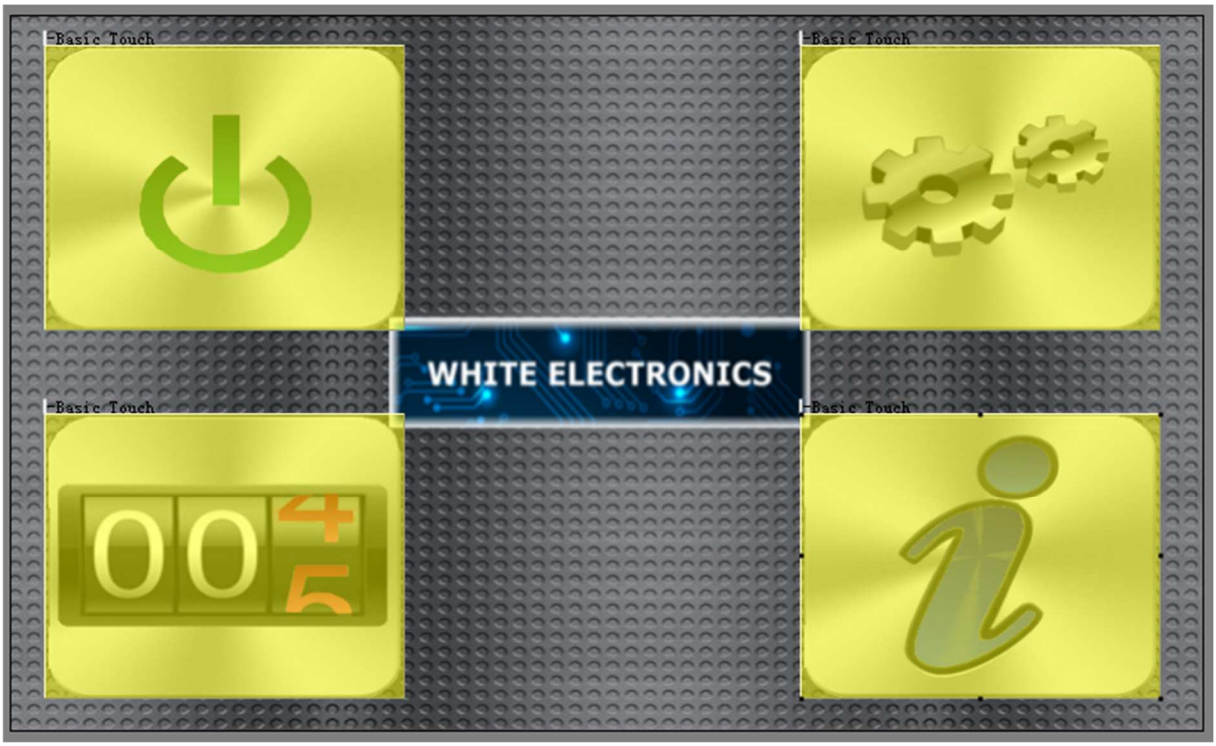
Nazwy plików powiny zaczynać się od liczby która będzie definiowała miejsce ekranu w pamięci wyświetlacza. Wyświetlacz po uruchomieniu zawsze wyświetla ekran nr 0.



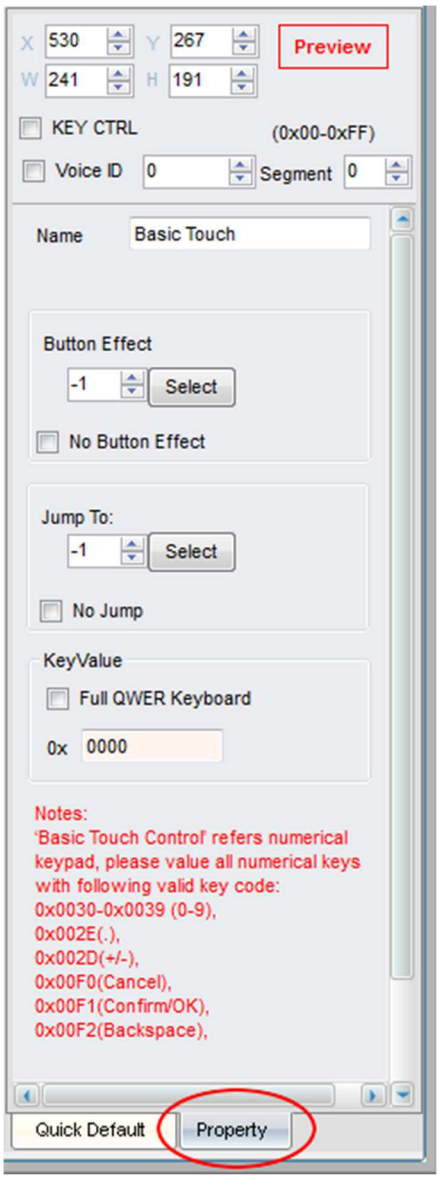
Teraz przystąpimy do umieszczania obiektów dotykowych typu „Basic touch” oraz definiowania ich parametrów. Z listy ikon wybieramy „Basic touch control”



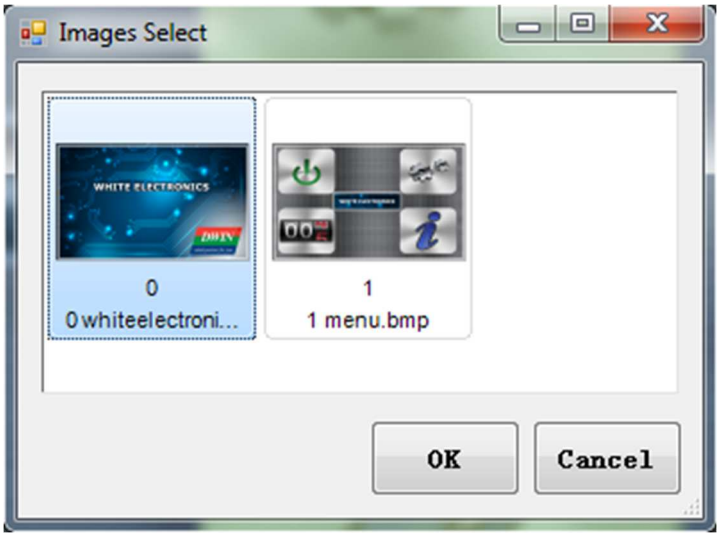
na tle załadowanego ekranu nanosimy obiekty które będą reagowały na dotyk. Należy zwrócić uwagę aby poszczególne pola na siebie nie nachodziły.



Po zaznaczeniu dowolnego obiektu w prawym dalnym rogu ekranu należy przełączyć na zakładkę „Property”.



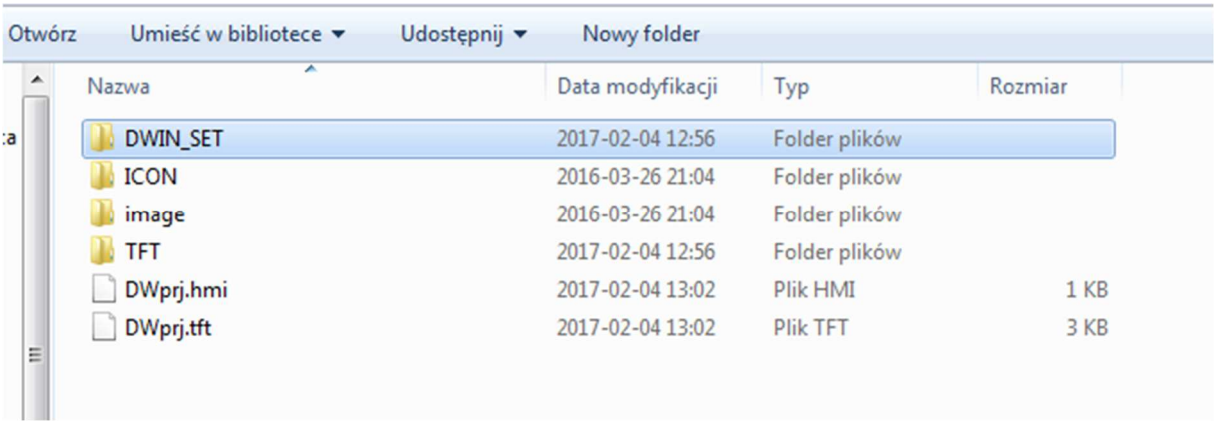
Teraz należy zdefiniować parametry naszego obiektu. Dla basic touch mamy „Button Effect" który pozwala na wskazanie strony która będzie się pojawiała w obrębie obiektu w trakcie naciśnięcia przycisku. Dzięki temu uzyskujemy efekt wciśniętego przycisku.
Kolejny parametr to „Jump to" definiuje on cel przełączenia po naciśnięciu. Możemy wpisac numer strony do której chcemy skoczyć lub wybrać go z listy.



Parametr „KeyValue” jest stosowany w momencie gdy obiekty basic touch są elementami klawiatury numerycznej lub QWERTY i definiują kod zwracanego przycisku.

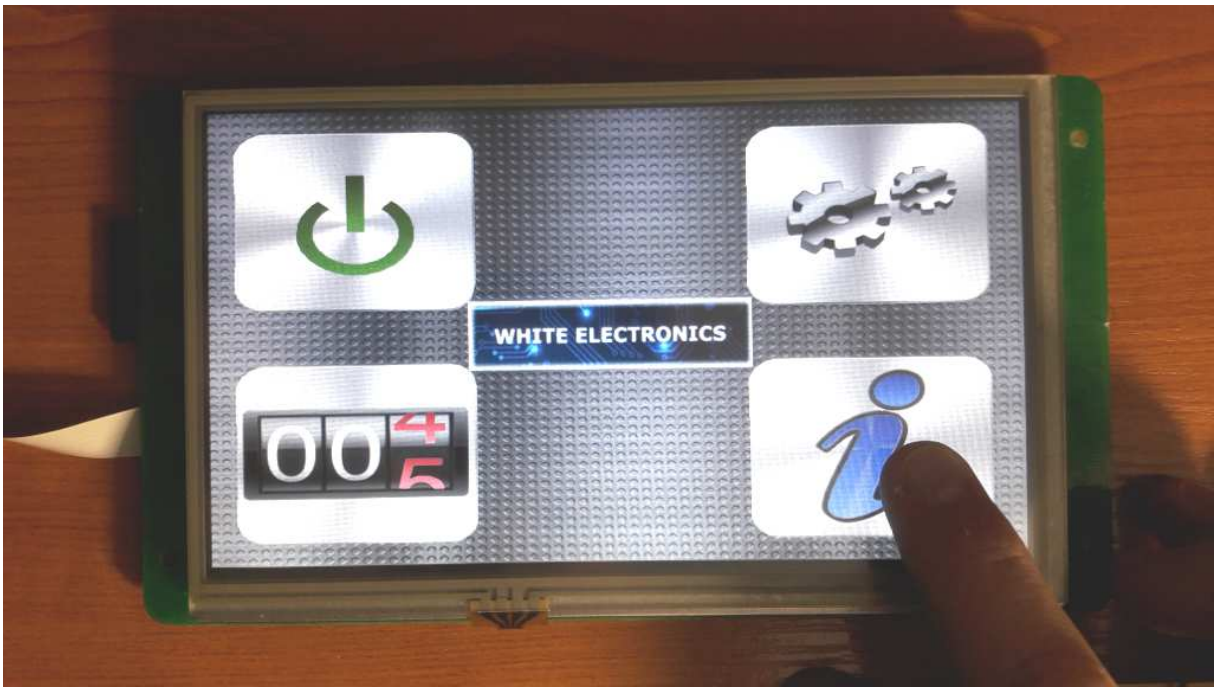
Gdy mamy gotowy projekt naciskamy przycisk „Generating Configuration File”. Co spowoduje wygenerowanie odpowiednich plików dla wyświetlacza.

Teraz należy folder „DWIN_SET” skopiować na kartę SD i włożyć ją w slot wyświetlacza. Wyświetlacze z modułem DGUS od razu zaczną ładować konfigurację do pamięci, natomiast moduł Mini DGUS może wymagać wyłączenia i włączenia zasilania.



Wyświetlacz zapali się na niebiesko (w tym czasie wczytywane są pliki konfiguracyjne projektu), a następnie pojawią się kolejne ekrany z naszego projektu
Po chwili wyświetlacz jest gotowy do pracy z naszym pierwszym projektem.

UWAGA: Karta SD musi być sformatowana na FAT32 z clusterm 4096. Zalecane są karty o pojemności do 2GB.


WHITE ELECTRONICS
00