



inled

MANUAL DE USO

**PROGRAMA DE EDICIÓN
INLED**



BIENVENIDO AL SISTEMA DE DESARROLLO DE PROYECTOS TCPANTALLAS. CON EL QUE PODRA EDITAR FACIL Y RAPIDAMENTE MENSAJES PARA SU ITINERARIO LED.

REQUERIMIENTOS MINIMOS:

SISTEMA OPERATIVO WINDOWS XP EN ADELANTE.
CAPACIDAD EN DISCO DURO 50MB
CAPACIDAD EN RAM 256MB MINIMO

INSTALACIÓN

- 1.-INSERTE EL DISCO Y ABRA LA CARPETA TCPANTALLAS.
- 2.-ABRA LA APLICACIÓN SETUP.
- 3.-SIGA LAS INSTRUCCIONES QUE SE PRESENTAN EN PANTALLA.

ABRIR PROGRAMA.

- 1.-INGRESE EN INICIO DE WINDOWS



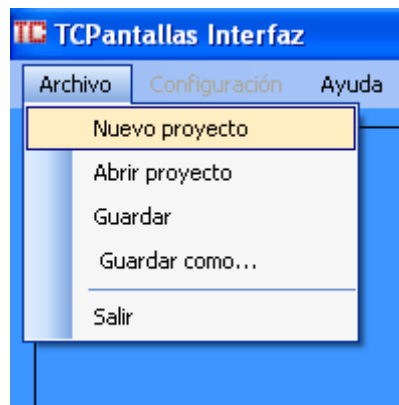
- 2.-SELECCIONE PROGRAMAS Y EJECUTE LA APLICACIÓN TCPANTALLAS.



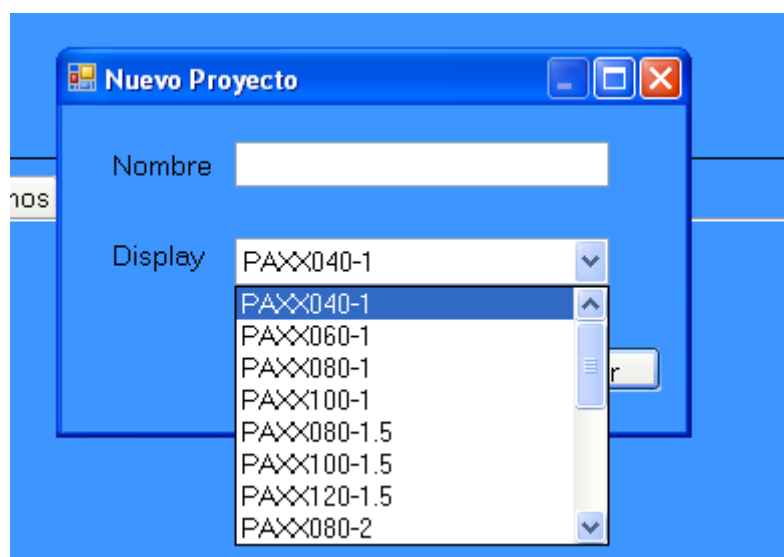


EDICIÓN DE MENSAJES

1.-UNA VEZ ABIERTO EL PROGRAMA SELECCIONE ARCHIVO Y ESCOJA LA OPCION NUEVO PROYECTO.



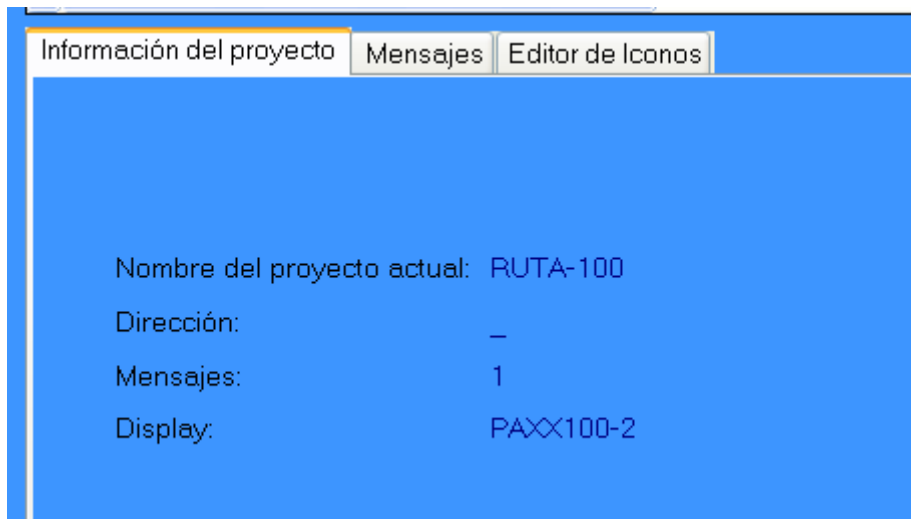
2.-SE ABRIRA UN CUADRO DE DIALOGO COMO EL DE ABAJO:





SELECCIONE EL MODELO DE SU PANTALLA (ESTE SE INDICA EN LA ETIQUETA DE SU PANTALLA). DESPUÉS ESCRIBA EL NOIMBRE DEL PROYECTO, FINALMENTE OPRIMA CREAR.

3.- SE ABRIRA UNA PANTALLA CONTENIENDO LOS DISTINTOS ELEMENTOS DEL MENSAJE:



- A) INFORMACIÓN DEL PROYECTO:
INDICA LA INFORMACIÓN DEL GENERAL DEL PROYECTO, NOMBRE, UBICACIÓN, NUM DE MENSAJES EDITADOS Y TIPO DE PANTALLA.
- B) MENSAJES:
EN ESTA PARTE SE REALIZA LA EDICIÓN Y SIMULACIÓN DE LOS MENSAJES QUE SE DESCARGARAN EN LA PANTALLA ASI COMO TAMBIEN LA OPCIONES DE CONEXIÓN Y DESCARAGA DEL PROYECTO A LA PANTALLA (no incluya los siguientes caracteres: ñ, # y ,)
- C) EDITOR DE ICONOS:
ESTA SECCION LE PERMITIRA CREAR ICONOS QUE NO EXISTAN EN EL REPERTORIO PREDETERMINADO.



4.- MENSAJES.

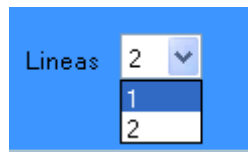
AL ABRIR ESTA PESTAÑA PODRA VER UNA VENTANA COMO LA SIGUIENTE:

EN ESTA SECCION SE REALIZARA TODA LA EDICIÓN Y SIMULACIÓN DE LOS MENSAJES.

- A) PARA COMENZAR INTRODUCZA EL LETRERO QUE USTED DESEE EN LA SECCION TEXTO DE LA LINEA 1 (no incluya los siguientes caracteres: ñ, # y ,).



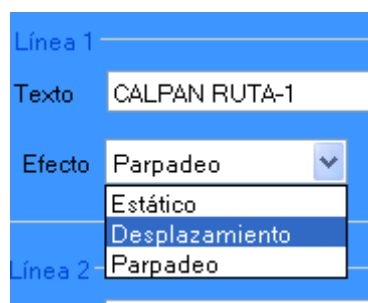
- B) SI SU PANTALLA ES DE DOBLE LINEA PODRA SELECCIONAR EN LA ETIQUETA LINEAS EL NUMRO 1 O 2 PARA EDITA MENSAJES EN UNA O DOS LINEAS RESPECTIVAMENTE.



DESPUÉS DE SELECCIONAR LA OPCION DOBLE LINEA LA SECCION LINEA 2 SE HABILITA PARA QUE PUEDA INTRODUCIR EL TEXTO

NOTA: CUANDO EL MENSAJE ES A 1 LINEA SE PUEDEN ALMACENAR HASTA 220 CARACTERES. CUANDO ES A 2 LINEAS SOLO SE PUEDEN CAPTURAR 110 CARACTERES POR LINEA. EL PROGRAMA NO TIENE UN LIMITADOR DE CARACTERES POR LO QUE SI SU MENSAJE EXEDE LA CANTIDAD PERMITIDA CUANDO EL PROYECTO SEA TRANSFERIDO A LA PANTALLA ESE MENSAJE PODRIA MARCAR ERROR.

- C) UNA VEZ QUE HAYA INGRESADO EL TEXTO DESEADO SELECCIONE EL EFECTO PARA CADA LINEA.

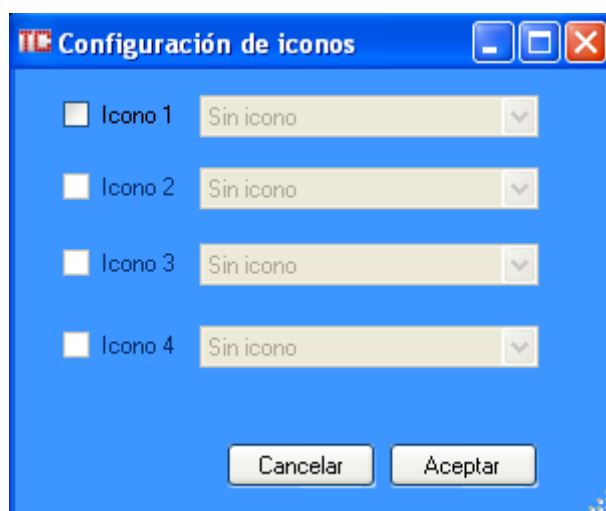




D) SI SU PANTALLA PUEDE MOSTRAR ICONOS PODRA SELECCIONARLO EN LA ETIQUETA ICONO.



PARA SELECCIONAR LOS ICONOS QUE DESEA INCORPORAR OPRIMA EL BOTON SELCCIONAR Y APARECERA EL CUADRO SIGUENTE:



AL ACTIVAR EL ICONO PODRA SELECCIONAR UNO DE LA LISTA. UNA VEZ QUE HAYA SELECCIONADO EL ICONO 1 PODRA ACTIVAR EL SEGUNDO ASI HASTA 4 ICONOS.

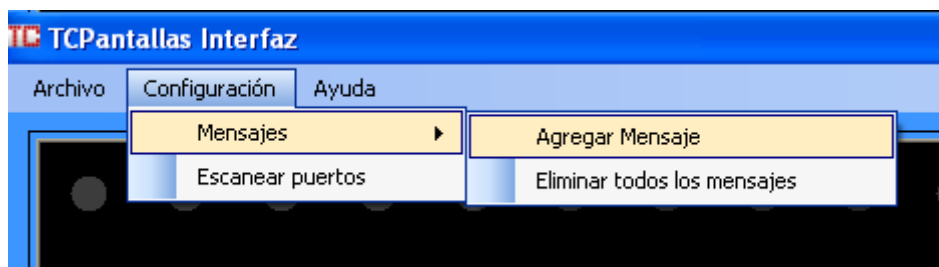
UNA VEZ REALIZADA LA SELECCIÓN DE ICONOS OPRIMA ACEPTAR PARA SALIR.



E) AGREGAR OTROS MENSAJES

PARA AGREGAR MENSAJES A SU PROYECTO VAYA A LA PARTE SUPERIOR Y SELECCIONE CONFIGURACIÓN, MENSAJES, AGREGAR MENSAJE.

SE PUEDEN AGREGAR HASTA 48 MENSAJES.



F) CONTROLES EN LA PARTE DE ABAJO PODRA ENCONTRAR 5 BOTONES



ELIMINAR:
SIRVE PARA BORRAR ESE NUM DE MENSAJE

LIMPIAR:
SIRVE PARA LIMPIAR LOS CAMBIOS QUE HAYA HECHO AL MENSAJE COMO EL TEXTO, ICONO PERO NO EL NUM DE MENSAJE.

GUARDAR:
SIRVE PARA GUARDAR EL MENSAJE ESTO DEBE SER HECHO ANTES DE CAMBIAR A OTRO MENSAJE.



SIMULAR:

AL OPRIMIR ESTE BOTON PODRA VER EN LA SECCION DE SIMULACIÓN COMO SE EJECUTARA SU MENSAJE EN LA PANTALLA.

DETENER:

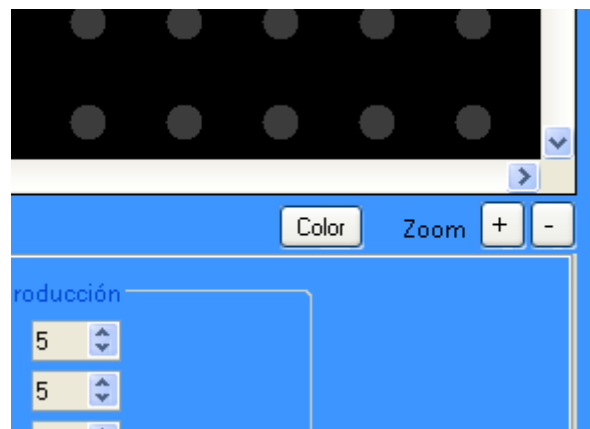
ESTE BOTON DETIENE LA SIMULACIÓN (ES RECOMENDABLE ANTES DE REALIZAR CAMBIOS O CAMBIAR A OTRO MENSAJE DETENER LA SIMULACIÓN).

G) SIMULACIÓN

EL OBJETIVO DE ESTA OPCION ES DAR UNA IDEA DE CÓMO SE VERA EL MENSAJE EN LA PANTALLA.

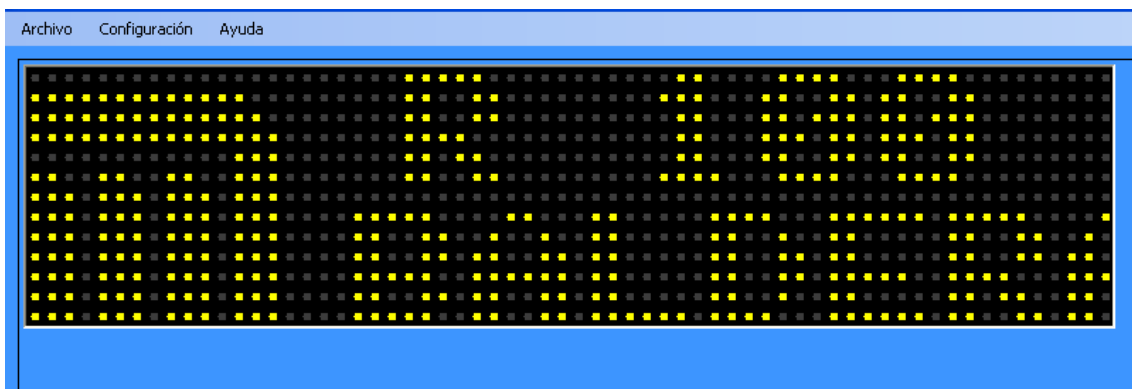
CUANDO HAYA GUARDADO SU MENSAJE PODRA VER COMO ESTE SE COMPORTARA EN LA PANTALLA, PARA ESTO OPRIMA EL CONTROL SIMULAR DE LA PARTE BAJA DEL PROGRAMA.

EN LA PARTE DE ARRIBA ENCONTRARA EL AREA DE VISUALIZACION DE LA SIMULACION, SI NO PUEDE VERLA PODRA ALEJARLA O ACERCARLA CON LOS BOTONES DE ZOOM QUE SE ENCUENTRAN ABAJO A LA DERECHA DE ESTE CUADRO; ASI COMO TAMBIEN CAMBIAR EL COLOR DE LOS LED PARA HACERLO MAS REAL.

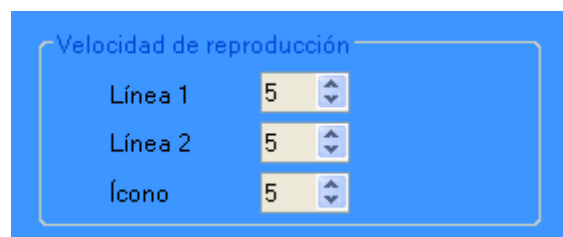




UNA VISTA DE COMO SE SIMULA LA PANTALLA.



SE PUEDE AJUSTAR LA VELOCIDAD DE LOS DISTINTOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN COMO SON LA LINEA1, LINEA2, ICONO, A TRAVÉS DE LOS BOTONES VELOCIDAD DE REPRODUCCIÓN.

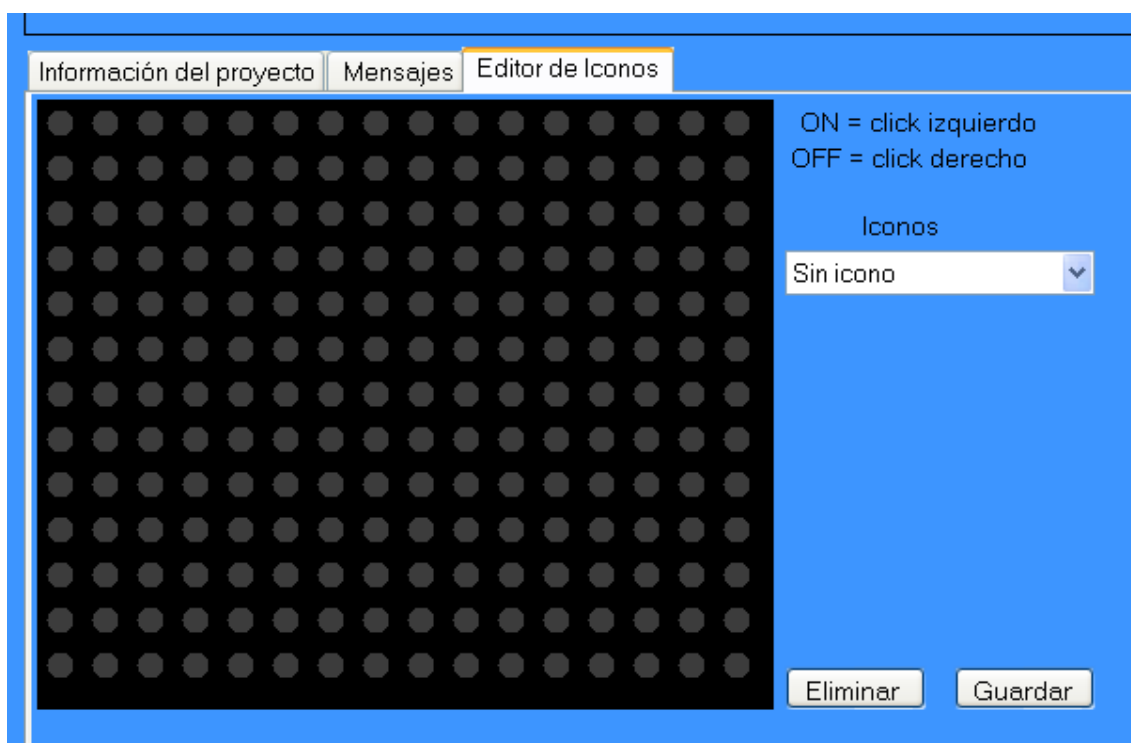


SELECCIONE LAS VELOCIDADES ADECUADAS PARA SU MENSAJE.



H) EDICIÓN DE ICONOS

LA PESTAÑA DE EDICIÓN DE ICONO SE VERA DE LA SIGUIENTE FORMA:



EN LA PARTE PUNTEADA USTED PODRA DIBUJAR EL ICONO CON EL MAUSE, OPRIMIENDO BOTON IZQUIERDO DEL MAUSE PARA MARCAR Y BOTON DERECHO PARA BORRAR.

PARA ELIMINAR UN ICONO DE LA LISTA SELECCÍONELO Y OPRIMA ELIMINAR (SOLO SE PUEDEN ELIMINAR LOS ICONOS QUE SE HAYAN CREADO POR EL USUARIO).

PARA GUARDAR UN ICONO OPRIMA GUARDAR Y ASIGNE UNNOMBRE.



NOTA: NO LO GUARDE EN UN LUGAR DIFERENTE AL ESPECIFICADO POR QUE NO LO PODRA USAR EN SUS MENSAJES.

I) GUARDAR PROYECTO

UNA VEZ REALIZADA TODA LA EDICIÓN DE SUS MENSAJES E ICONOS ASEGURESE DE GUARDAR SU PROYECTO A TRAVÉS DE ARCHIVO, GUARDAR COMO, PODRA GUARDARLO EN EL LUGAR QUE DESEE.



J) CONEXIÓN Y DESCARGA PUERTO SERIAL

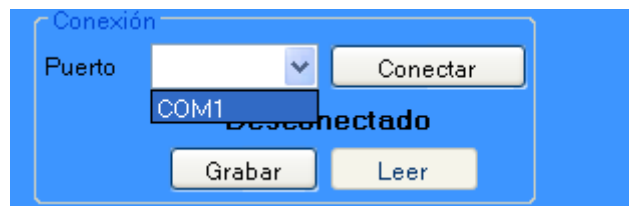
EN LA SECCION MENSAJES SE ENCUENTRA UN CUADRO LLAMADO CONEXIÓN, ESTE LE PERMITE TRANSFERIR SU MENSAJE A LA PANTALLA





PARA LA DESCARGA DEL PROYECTO ES NECESARIO CONTAR CON UN PUERTO SERIAL (COM), SI ESTE NO ESTA DISPONIBLE NO PODRA REALIZAR LA DESCARGA, CABE SEÑALAR QUE LAS COMPUTADORAS PORTÁTILES YA NO CUENTAN CON ESTE PUERTO PERO ES POSIBLE AGREGAR UNO A TRAVÉS DE UN ADAPTADOR USB TO SERIAL QUE PUEDE ADQUIRIR EN TIENDAS DE COMPUTACIÓN O ELECTRÓNICA.

ABRA EL CUADRO PUERTO Y SELECCIONE EL PUERTO DESEADO.



CONECTE ESTE PUERTO A SU PANTALLA CON EL ADAPTADOR SERIAL MINIDIN.

ENSEGUIDA OPRIMA CONECTAR.

PARA GRABAR UN MENSAJE OPRIMA GRABAR, SI EXISTIERAN MENSAJES USTED PODRA:

BORRARLOS AL GRABAR EL ACTUAL PROYECTO.

ANEXARLOS AL PROYECTO ACTUAL.

GUARDALOS EN OTRO PROYECTO.

SI EL PROYECTO SE DESCARGA CORRECTAMENTE EL PROGRAMA LO INDICARA CON UN CUADRO DE DIALOGO.



K) DESCARGA A TRAVÉS DE PENDRIVE (USB)

UNA VEZ REALIZADO EL PROYECTO GUARDELO EN LA UBICACIÓN DE SU PREFERENCIA... Fig.1,2,3

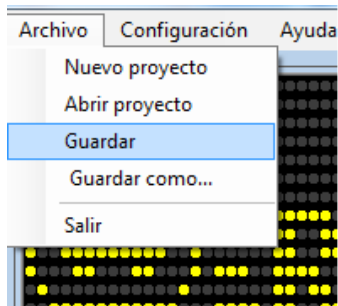


Fig.1

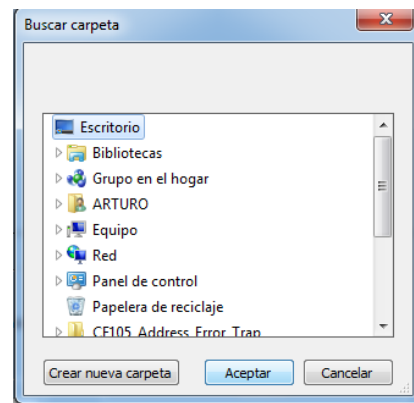


Fig.2

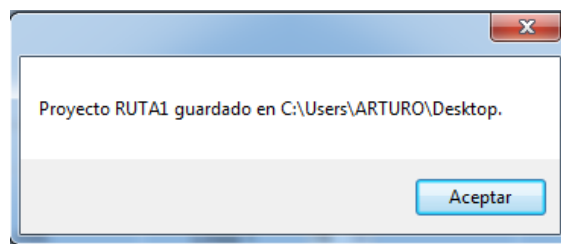
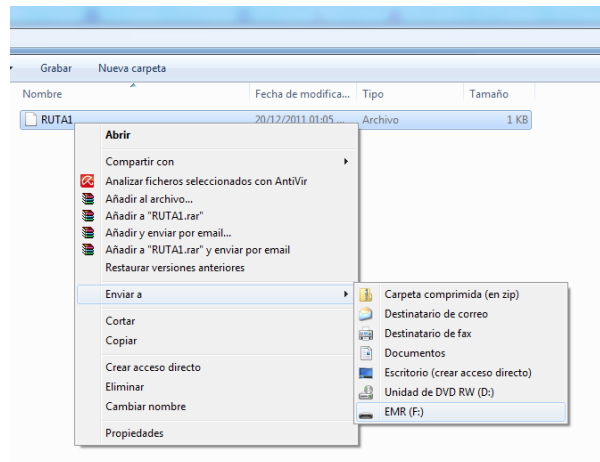
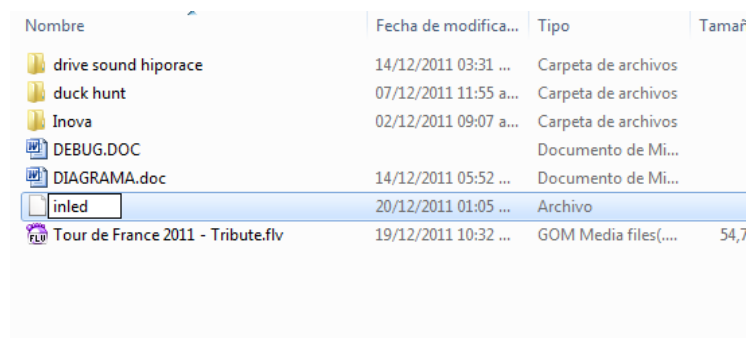
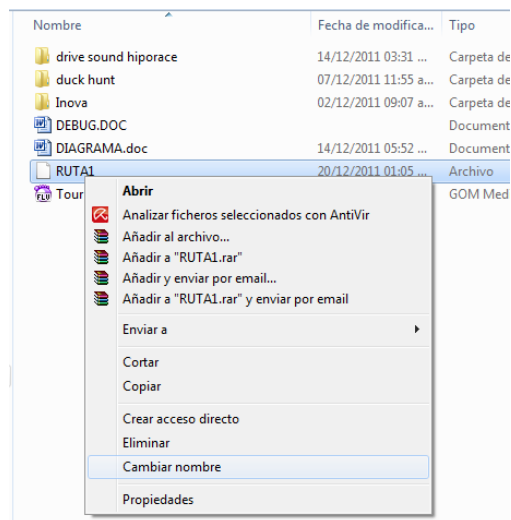


Fig.3



UNA VEZ GUARDADO, CÓPIELO AL PENDRIVE (USB)



DESPUES DE TRANSFERIDO CAMBIE EL NOMBRE DEL ARCHIVO POR:
inled
NOTA: ESTRICTAMENTE CON MINÚSCULAS Y SIN NINGÚN OTRO
CARÁCTER.



DESCONECTE EL PENDRIVE (USB) DE SU PC Y CONÉCTELO A LA PANTALLA, LA TRANSFERENCIA SE REALIZARÁ AUTOMÁTICAMENTE SIEMPRE Y CUANDO EXISTA EL ARCHIVO CON EL NOMBRE inled