

PROGRAMACIÓN DE CARTELES ELECTRÓNICOS G70 (Versión 5.36 Vigencia 22 FEBRERO 2018)

CARACTERÍSTICAS GENERALES

El Cartel Electrónico permite mostrar un texto fijo o en desplazamiento horizontal de derecha a izquierda. El cartel puede contener hasta 256 caracteres por frase, con un máximo de 256 frases (textos, localidades, mensajes, etc). La tipografía utilizada es de letras dobles y en mayúscula.

En caso de cargar un texto cuyo largo sea menor (mas corto) que el largo del display, dicho texto no se desplazara sino que se mantendrá fijo.

Si el texto a mostrar es mayor que el largo del display, automáticamente se activa la opción de movimiento al mensaje.

Si se desea mostrar un texto corto pero en movimiento, al momento de la programación deberán incorporarse espacios suficientes para superar el largo del display, al final del texto después de la última letra (Los espacios no afectan el tiempo de salida del mensaje).

El cartel puede programarse:

- **Desde una PC utilizando el programa SoftwareG70**, el cual es provisto por el fabricante a pedido del cliente, conectando el cartel a la PC mediante un cable USB.
- Desde un teclado estándar de PC (USB o PS/2 con adaptador PS2/USB) mediante la utilización del conector disponible en el extremo del letrero. Una vez editado el mensaje puede retirarse.



PROGRAMACIÓN

Programación con teclado de PC (USB o PS/2 con adaptador PS2/USB)



Las teclas resaltadas en la imagen son las más utilizadas en la programación.

Con el teclado se puede Editar, Agregar y Eliminar el texto contenido en cada frase (localidad, mensaje o destino según el uso del cartel). Primero se debe conectar el teclado y encender el cartel. Es recomendable ubicarse de frente al cartel, para una mayor comodidad en la programación.

Al encender el cartel automáticamente se muestra uno de los textos programados, una frase por vez, no frases combinadas.

Para pasar de la visualización de una frase a otra se debe oprimir el PULSADOR ubicado en el extremo del letrero o bien el PULSADOR REMOTO (en caso de que haya sido instalado con esa opción). Las frases se ejecutarán en el mismo orden en el que fueron cargadas; cada vez que se presione el PULSADOR el cartel pasara a mostrar la frase o texto siguiente, después del último texto cargado comenzará nuevamente a mostrar el primero.

Con el teclado conectado y mientras está mostrando un texto o frase, se puede cambiar el mismo y pasar a otro pulsando la tecla '**DESPL**'(Scroll) o "**BLOQ DESPL**"

Para **EDITAR** (modificar un texto ya programado con anterioridad) se requiere previamente ingresar al modo de programación. Para ello se debe conectar el teclado al mismo y luego presionar el pulsador que cambia de frases, se observará un leve destello temporal de la pantalla del cartel. Después se debe pulsar la tecla '**F1**'. El cursor de edición aparecerá sobre el texto en forma de flecha apuntando hacia la izquierda. En este momento el cartel esta preparado para **EDITAR** con lo cual el usuario podrá borrar caracteres, agregar

caracteres o bien un texto completo. Pulsando las teclas **'FLECHA-IZQUIERDA' Y 'FLECHA-DERECHA'** se podrá ubicar el cursor en el lugar adecuado para ingresar o borrar caracteres. Para **BORRAR** un carácter se debe pulsar la tecla **'BACKSPACE'** (flecha hacia la izquierda ubicada generalmente arriba al centro del teclado), esta acción borrará el carácter que esta apuntado por el cursor. Una vez modificado el texto se debe presionar nuevamente la tecla F1 para activar el cartel en el modo normal de funcionamiento. El parpadeo desaparecerá luego de 4 minutos sin presionar una tecla o retirando el teclado y presionando el pulsador ya mencionado.

Tanto el extremo izquierdo (INICIO DE TEXTO) como el extremo derecho (FINAL DE TEXTO) de un mensaje están representados por dos figuras (cuadrados) donde se detendrá el movimiento del cursor, estos cuadrados indican respectivamente los límites siendo, comienzo (cuadrado vacío) y final (cuadrado relleno)

Para **AGREGAR** un nuevo texto o destino, primero se debe ingresar al modo EDITAR a través del comando **'F1'** y luego llevar el cursor (flecha) hasta al **FINAL** del texto. El **FINAL**, como se mencionó en el párrafo anterior, está marcado por un cuadrado lleno que se encuentra moviendo el cursor hacia la derecha, manteniendo presionada la tecla **FLECHA DERECHA** (ubicada en la parte inferior derecha del teclado). El cursor se deberá detener haciendo tope en el cuadrado. En esa posición y manteniendo pulsada la tecla **'ALT'** que esta a la izquierda de la barra espaciadora, se debe pulsar la tecla **'INS'** del teclado numérico (tecla 0 en la parte Inferior Derecha del Teclado).

Una vez pulsada la tecla **'INS'** el cartel crea un nuevo texto en blanco, en modo de edición. Se podrán visualizar dos nuevos cuadrados, uno vacío y uno lleno, y en medio de ambos la **Flecha** o cursor. La carga del texto se realiza simplemente escribiendo en medio de los cuadrados. Para salir de este modo edición y activar nuevamente la visualización de la frase en el cartel se debe ejecutar otra vez el comando **'F1'**.

Para **ELIMINAR** un texto o destino, se debe llevar el cursor al **FINAL** (cuadrado lleno) del texto que desea eliminar y presionar simultáneamente las teclas **'ALT'** y **'SUPR'** (esta última se encuentra en el teclado numérico)

OPCIONES DE EFECTOS

El efecto de que el texto cargado se ejecute de manera **PASANTE** de derecha a izquierda se activa automáticamente si el texto a mostrar es mayor al largo del display. En caso de que el texto sea menor al largo del display, el mensaje se mostrara **FIJO** sin movimiento. Para activar el movimiento del texto en caso de que este sea más corto que el cartel, se deberán agregar espacios utilizando la **BARRA ESPACIADORA** al final del texto de forma de lograr de que el mensaje sea mayor al largo del display. Los espacios agregados no afectan al tiempo de aparición del texto a mostrar.

SÍMBOLOS

Se dispone de 3 símbolos para incluir en los mensajes. **ROMBO**, **CORAZÓN** y **TELÉFONO**. Manteniendo pulsada la tecla **'ALT'** del lado izquierdo del teclado y pulsando las teclas **'R'**, **'W'**, y **'T'** se ingresarán respectivamente los símbolos indicados.

FANTASMITA

Para insertar el fantasma hay que mantener pulsada la tecla **'CTRL'** y luego pulsar **'F'**. Aparecerá un fantasma titilando en el display. El fantasma acompañará el texto como si fuera una letra más, tanto en texto fijo como pasante.

TITILA

Manteniendo pulsada la tecla **'CTRL'** del lado izquierdo del teclado y pulsando **'T'** se ingresa una **'T'** pequeña desplazada hacia arriba que indica que el texto que sigue a continuación va a destellar hasta el ingreso de otro comando **'CTRL T'**. Es decir, el texto que se encuentra entre los comandos va a tener un efecto parpadeante.

PAUSA

Manteniendo pulsada la tecla **'CTRL'** del lado izquierdo del teclado y pulsando **'P'** se ingresa una **'P'** pequeña desplazada hacia arriba que indica que se provocara una pausa de cuatro segundos en el desplazamiento del texto que siga a continuación.

VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO.

Existen cuatro velocidades de desplazamiento del mensaje. Para modificar la velocidad debe presionarse la tecla **'+'** situada en el teclado numérico. El cartel incrementará la velocidad del texto pasante de modo cíclico 1-2-3-4-1 donde 1 es la más lenta y 4 la más rápida.

EFFECTOS ANIMADOS

El cartel posee efectos animados que se insertan en el texto cargado estando en **MODO EDICIÓN**.

PACMAN con FANTASMITA, Para insertar el PACMAN hay que mantener pulsada la tecla **"CTRL"** y luego pulsar **'C'**. En modo edición se representa con un Pacman titilante, en modo normal aparecerá el PACMAN corriendo al fantasma.

AUTO FANTÁSTICO Para insertar el efecto hay que mantener pulsada la tecla **"CTRL"** y luego pulsar **'A'**. En edición aparecerá un cuadrado titilante en el display que representa el efecto activado. En modo normal se muestra la luz característica del auto fantástico.

Para todos los efectos, el resultado esperado es el siguiente:

- **Animación sobre mensaje vacío (sin texto que acompañe la animación):** Si no hay un mensaje a mostrar, aparece la animación indefinidamente.
- **Animación sobre mensaje con texto sin movimiento:** primero se muestra en el display el texto fijo por unos segundos y luego aparece la animación. Al terminar se reinicia el ciclo.
- **Animación sobre mensaje con texto en movimiento:** Se muestra el texto pasante y al terminar da comienzo a la animación. Al terminar se reinicia el ciclo.

INFORMACIÓN PARA EL USUARIO AVANZADO Y CONFIGURACIÓN

CONFIGURACIÓN PARA MODO SECUENCIAL.

El cartel se puede configurar para que pase automáticamente de mensaje en mensaje. En modo normal de funcionamiento. para activar o desactivar se debe tipear la frase "SECUENCIAL" y presionar la tecla 'ENTER', luego seleccionar la opción "ON / OFF" utilizando las flechas del teclado y presionar la tecla 'ENTER' para aceptar la nueva configuración. Los mensajes fijos permanecerán activos 3 segundos antes de pasar al siguiente. Si tiene mensajes pasantes, al terminar el mensaje pasara al siguiente. (Versión 5.26)

VERSIÓN DE FIRMWARE.

Para ver que versión de firmware tiene instalado el cartel se debe tipear la frase "FIRM" y presionar la tecla 'ENTER' estando siempre en modo normal de funcionamiento. (Habilitada desde la versión 5.25)

CONFIGURACIÓN DEL NÚMERO DE COLUMNAS. (solo para programadores)

Para cambiar el numero de columnas del cartel. Para ello se debe tipear la frase "SETCOL"y presionar la tecla 'ENTER' estando siempre en modo normal de funcionamiento. Se puede seleccionar el número de columnas utilizando las flechas del teclado y presionar la tecla 'ENTER' para aceptar la nueva configuración.

CAMBIOS CON RESPECTO A LA VERSIÓN ANTERIOR:

5.33: Compatibilidad con teclado USB con adaptador.

5.35: Incorporación de la tecla **F1** para la programación. Revisión 14/07/2017.

5.35: Cambio de conector PS/2 por conector USB. Revisión 08/08/2017.

5.36: Compatibilidad con teclado GENIUS. Revisión 18/10/2017.