

# RUNNING TEXT PANELS (KAYAN YAZILAR)

**dELAb**  
**Deniz Elektronik Laboratuvarı**  
**Tel:0216-348 65 21**

*NOV. 2002*  
*Update 5/2004*



## MODEL DE211A

**Tanıtım, bilgi,haber ve ikaz amaçlı olarak çeşitli yerlerde kullanım alanı bulunan kayan yazı devresi.**

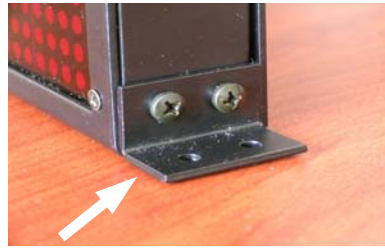
Devre 128k büyüklüğünde geçici bir hafıza ünitesine sahiptir.

PC ortamında verilen menü aracılığı ile kişi kendine uygun yazı metinlerini PC klavyesinden yazarak DE211A'nin belleğine kolayca aktarabilmektedir.

Pc ile Arabirim arasına 100m500m uzunluğunda 2 telli bir bağlantın sağlanması durumunda bile kayıpsız olarak metin aktarımı uzak mesafelere aktarılabilir. Aktarım işlemlerinden hemen sonra yeni metinler ekranda kayarak görüntülenmeye devam ederler. Kayıt sonrasında PC den bağımsız olarak çalışabilmektedir. PC sadece yeni metinlerin aktarılması esnasında kullanılacaktır.

**Arabirim eki ve Windows98 +XP yazılım Programı CD Rom içinde verilmektedir.**

Tüm ledler aktif iken çekilen akım 300-500 mA (DE211A)



Sabitleştirme ünitesi kutunun alt ve üstün istenen yerlere tesbit edilmesini kolaylaştırmaktadır.



Textlerin yazılabilmesini sağlayan PC arabirimi Cihazla iletişim sağlayan konnektör görünümü.(altta) RS232 Port kablosu ve güç kaynağı



## TEKNİK ÖZELLİKLER

5X7 DISPLAY 9 KAKTER METİN GEÇİŞİ

WINDOWS 98-XP PROGRAM DESTEĞİ

BOY 36X5 CM (MINI BOY)

9-12VDC GİRİŞ (DC JACK )

DEĞİŞİK ANIMASYONLAR

128K HAFIZA (130. 000 KELİME KAPASİTELİ)

PC İLE KOLAY METİN AKTARIMI

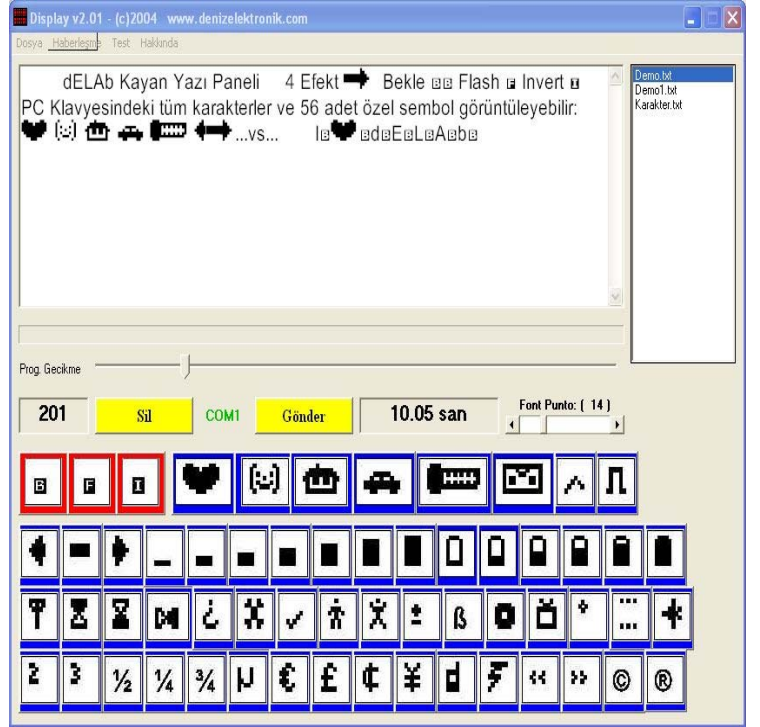
# Hafızaya Metinlerin Aktarılması

Program menüsü yanda görüldüğü gibidir.

Harddisk'inizde açacağınız bir klasör içine programı CD'den Install ettikten sonra program kullanıma hazır hale gelecektir. Textleri menüde görüldüğü şekilde isteğe göre hazırlayınız.

Daha sonra **Write** komutu ile Enter tuşuna basınız. Artık PC'den textler hafızaya kaydedilmek üzere gönderilecektir. Bu sırada text displaylerin bütünü flash yaparak veya tamamen sönerak işlem akışının doğru olduğunu belirtecektir. Kayıt işlemi bittikten sonra sistem aldığı text'leri displayde kaydırarak göstermeye başlayacaktır. Burada dikkat edilmesi gereken tek şey alt kısımda hız göstergesi olan bar pozisyonunun sizin PC ye göre en verimli şekile göre ayarlamandır.

Bu işlemler birkaç deneme yanılma ile anlaşılacaktır. Tamamen sol başa alınan bar durumunda yüksek süratte bilgi akacağı için kayıtlar olumsuz olabilir fakat 50 ve yukarısında sorun görülmeyecektir.



## Grafik Karakterler ve Animasyonlar

Metinler arkasına konacak olan animasyon karakterleri ilgili metni kontrol ederler. Örnek : Deniz kelimesinin duraklatılarak geçmesi arzu edildiğinde BEKLE ikonu tıklanmalıdır. Bu sürenin uzatılması isteniyorsa arkasına eklenerek saniyeler uzatılır. Flaş yapması istendiğinde FLASH ikonu tıklanmalıdır. Yine sürenin uzatılması için arkasına eklenecek sayı zamanı tayın edecektir.

### KOMUTLAR

BEKLE: Metnin (veya komutların) beklemesine etki eder. Ard arda eklenmesi süreyi uzatacaktır.

FLASH: Metnin (veya komutların) arkasına eklendiğinde flaş (yanıp sönmeye) etkisini gösterir.

INVERT: İlgili Metin veya karakter arkasına konduğunda karakter veya metnin tersini gösterir.

### GRAFİK KARAKTERLER

Kalp-Sola ok-Sağa ok-Yukarı ok-Gülen adam (surat) -Otomobil-Anten-Karedalga-Üçgendalga-Batarya (dolu-boş göstergeleri)  
Tv-Ev-Anahtar