

Manual de uso

*Cartel
Electrónico*

Modelo CePas



CARACTERISTICAS PRINCIPALES

- 15 efectos de ingreso / egreso / rotación de texto.
- Presentación de 16 caracteres en display
- Realizados con Leds monocolor de alto brillo (rojo o verde).
- Memoria interna de 8K byte para almacenar mensajes (aproximadamente 1000 palabras)
- Hora tiempo real, retencion con batería de Litio, duracion 10 años
- 1, 4 o 7 Leds por punto [1, 2, 3mts de largo]
- Los mensajes se pueden guardar en la PC.
- El programa es WIN32 en formato VISUAL, trabaja en Windows
- Comunicación serie vía RS-232 Standard, o usando un conversor USB
- Posee fuente SW DC-DC interna para mejor estabilización y rendimiento.
- Opcional: interfaces a PLC, PC o software por IP (Internet)
- Opcional: Comunicación inalámbrica por RF
- Opcional: Alimentación 12VDC y mensaje fijo (propalacion barrial)
- Opcional: Leds de ultra brillo para exteriores
- Tamaños básicos : 1mt x 10cm - 2mts x 15cm - 3mts x 20cm (display)
- Consumo: 36W-72W maximo según modelo

CONEXIONES



En la ficha circular se ingresa con 12VDC, esta ficha tiene polaridad y tiene una sola posición de ajuste.

La otra ficha presente es un DB9 hembra en el cual ingresa la señal RS232 desde la PC que sirve para la programación de los mensajes.

NOTA: En los casos de modelos 2 y 3mts se ingresa con 220Vac directamente

MANEJO DEL CARTEL

Al encender el cartel se presenta un reloj, en la parte derecha.



el cual indica que se están haciendo los testeos internos de la CPU, RAM y demás componentes, al finalizar esta secuencia puede suceder que en la parte izquierda se vea:

Indique en display una batería que significa que la RAM contiene datos validos



Y también puede aparecer un símbolo indicando que existe un mensaje valido en memoria.



A continuación si existe, comienza a presentarse el mensaje valido almacenado en memoria, si no lo hubiere, se presenta un mensaje pre-grabado en fabrica.

Cuando el mensaje llega al final, automáticamente comienza desde el principio nuevamente.

En el momento en que la PC enviá un mensaje nuevo, debe presentarse en display un reloj con una animación que indica que los datos están siendo recibidos.



Al finalizar el envío debe presentar un símbolo



que indica que el mensaje fue recibido correctamente.









Al finalizar el envío de Hora y Fecha debe presentar esta imagen





SOFTWARE CePas

Menú Principal



-  Crea un nuevo mensaje
-  Abre un mensaje
-  Graba en disco el mensaje actual
-  Graba en disco el mensaje actual con otro nombre
-  Cerrar el programa

-  Enviar Hora y Fecha Actual al Cartel

-  Importa texto desde archivo
-  Opciones de puerto de comunicaciones
-  Enviar mensaje actual al cartel
-  Acerca del programa y Ayuda

Menú Edición



En este cuadro se presenta o se establece el efecto que tendrá esta línea de texto, en el caso de un efecto que pueda tener detención, se puede establecer la pausa y la alineación, centrada o a la izquierda.



En este cuadro se ingresa el texto a presentar, el largo máximo es de 255 caracteres, también se indica la pagina actual y la cantidad total de paginas



Este cuadro sirve para ir hacia adelante, atrás, fin, principio, insertar nueva pagina y borrar pagina actual.

En el cuadro con la flecha se introduce la pagina donde uno desea ir y se presiona el botón

Menú Fecha y Hora



Menú Opciones



En el formulario de Opción, se define el puerto serie utilizado, velocidad (en caso de CePas debe siempre estar en 9600), las pausas se determinan según la velocidad de la CPU utilizada, la opción por default estará bien para la mayoría de las computadoras utilizadas.



En este formulario se envía el mensaje actual al cartel.

EFECTOS DE ENTRADA de TEXTO

Estático: los caracteres ingresan donde apunta el contador interno que después de reset apunta al primer carácter de la izquierda, 012345...15 en este caso sería al [0], no debería ingresarse mas de 16 caracteres en modo texto normal u 8 caracteres en doble ancho|.

Rotación : Los caracteres ingresados rotarán desde el extremo derecho del cartel hacia el lado izquierdo

Explosión : Aparece el texto en forma aleatoria. [16]

Lluvia : El texto cae en forma de lluvia desde arriba hacia abajo [16]

Persiana : Este efecto presenta el texto a ingresar mostrándolo por filas ya sea desde ingresando desde arriba o desde abajo.[16]

Vertical : El texto ingresa en forma vertical desde arriba o desde abajo similar a persiana [16]

Mirilla : El texto se conforma con las líneas desde los extremos arriba y abajo cerrándose hacia el centro del cartel.[16]

Enlazado : El texto entra por líneas.[16]

Shot : Presenta el texto ingresando de a un carácter de derecha a izquierda[16]

Pausa: Se utiliza para establecer el tiempo que luego del efecto el texto espera hasta el nuevo comando

Hora: Se presenta la hora interna del Cartel durante 5s en formato “ Hora HH:MM:SS “

Fecha: Se presenta la fecha interna del Cartel durante 3s en formato “Fecha DD/MM/AA “

Nota: en el caso de los comandos que están marcados con [16] DEBE ingresarse 16 caracteres a continuación del comando de lo contrario el programa centrara o alineara el texto según indique los botones de alineación con espacios en blanco.

ESPECIFICACIONES

CARTEL 1mt:

- Alimentación : Externa 220/12V 3A – Interna 12/24V 3A
 - Dimensiones: 1000mm x 100mm x 80mm
 - Consumo: 35W - 72W máximo según modelo
 - Serie RS232 9600,N,8,1
 - caracteres: 16, monocromático Rojo o Verde
 - Largo C1000 1.10mt, alto de letras 75mm
 - Largo C2000 2.30mts alto de letra 145mm
 - Largo C3000 3.42mts, alto de letra 200mm
 - Leds: de alto brillo, letras FONT 7x5 (+1 columna de separación)
 - Programación: Software propio, interfase norma RS232
- NOTA Se entrega con un cable de programación de 5mts de longitud

Conexionado cable Programación:

| DB-9 H | DB-25 H | Señal | | DB9 M |
|---------------|----------------|--------------|-------|---------------|
| PC | PC | | | CARTEL |
| 5 | 7 | GND | ==== | 5 |
| 7-8 | 4-5 | Unir | | |
| 1-6 | 6-8 | Unir y a CTS | <==== | 7 |
| 3 | 2 | TX | ====> | 2 |

TABLA DE CARACTERES

- 0x00-0x1F: se sustituye por #
- 0x20-0x7F: caracteres normales ASCII Standard 7 bits
- Especiales aceptados
 - "á","é","í","ó","ú","ñ","Ñ","ü","ı","ç","»","«","@","_"