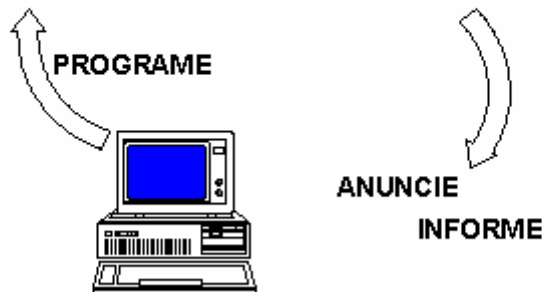


# CARTELES ELECTRONICOS

## 'WONDER-NT'

MODELOS

W - 400 / W - 1000 / W - 3000



# MANUAL DE USO

## INTRODUCCION

Los carteles modelos W-400 , W-1000 y W-3000 están diseñados con tecnología de última generación y fabricados con elementos seleccionados para obtener gran brillo y confiabilidad.

Este nuevo y efectivo sistema de información , que es la comunicación a través de los carteles electrónicos abre la posibilidad de presentación de *mensajes publicitarios , información general , destinada al público masivo o personal especializado en el caso de conferencias, etc.*

Por el alto brillo de sus puntos y por la variedad de mas de **30 efectos** diferentes en el ingreso de texto , los carteles son visibles desde mas de 40mts., aún instalados en exteriores. Algunos de sus efectos son :

**Rotación , lluvia de letras , pausa programable , rotación con pausa , parpadeo , letra inversa , letra doble ancho , Vertical que entra/sale -arriba/abajo ,** también se permite la combinación de dos o mas efectos , ej. : Rotación con letra doble y parpadeo.

La confiabilidad se obtiene con el uso de la memoria estática de 8K y su exclusivo sistema de retención de mensajes con baterías recargables de vida prolongada ,además los puntos de los carteles están construidos con LED's, que son de bajo consumo y no requieren mantenimiento posterior ya que no se queman por el uso prolongado.

La ventaja más importante de los carteles es ser 100% **Industria Argentina**, fabricados en Córdoba, lo que le garantiza :

Materiales y repuestos, **SERVICIO TECNICO, GARANTIA**, información y asesoramiento, nuevos productos , programa de manejo y manual de uso totalmente en **castellano** , etc.

Las aplicaciones de este tipo de carteles son muy variadas y cada usuario le da la utilidad a su medida, pero en general se pueden nombrar :

VIDRIERAS DE TODO TIPO, BOLETERIAS, REUNIONES INFORMATIVAS, INMOBILIARIAS, BANCOS, VENTANILLAS DE COBRO, VIDEOS, FARMACIAS, CONFITERIAS , ETC.

En resumen , le ofrecemos un sistema de información MODERNO Y CONFIABLE  
al nivel que su empresa merece.

## **SOFTWARE Y HARDWARE**

Se provee junto con el CARTEL en cualquiera de sus modelos lo siguiente :

- Fuente de alimentación.
- Cable de conexión con la computadora de 5 mts.
- Diskette con programa de manejo y ejemplos.
- Manual de uso en castellano.

### **SOFTWARE PROVISTO :**

- WONDERNT. EXE = programa de edición y transmisión de mensaje.
- WONDERNT. HLP = programa de ayuda.
- WONDERNT. INI = archivo para configuración inicial.
- DEMO16. MEN = mensaje de prueba.

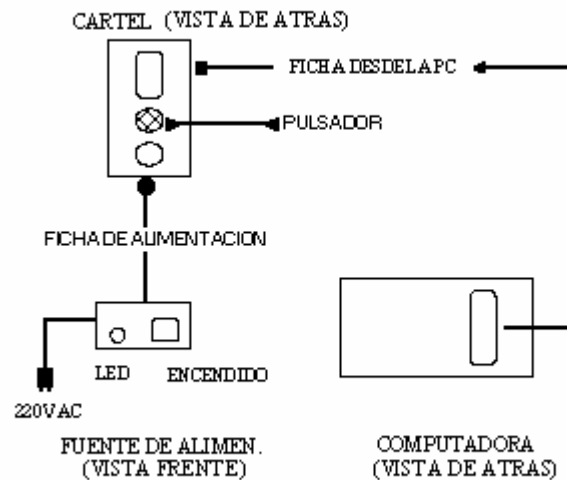
Además de varios programas con extensión \*.MEN que son mensajes ejemplo.

### **HARDWARE MINIMO :**

- PC COMPATIBLE, AT286 o superior.
- 512Kbyte DE RAM.
- SISTEMA OPERATIVO DOS 3.1 o superior.
- PLAQUETA RS232 o MULTIFUNCION.
- UNIDAD DE DISKETTE 5¼ DD o HD, 3½ DD ó DISCO DURO.

## INSTALACION

### CONEXIONADO ELECTRICO



## FUNCIONAMIENTO

- 1- Sin conectar la fuente de alimentación al cartel, enchúfela y verifique que este apagado el indicador luminoso (led). Si no lo está apáguela.
- 2- Conecte la ficha de alimentación en el cartel.
- 3- Active la llave de encendido.
- 4- Si hubiera algún mensaje ya almacenado comenzará a pasar. Si no hay nada grabado en memoria, pasará un mensaje grabado en fábrica mostrando los atributos que tiene el cartel y avisándole que se borró su mensaje (mensaje de memoria borrada). En caso de que no se produzca ninguna de estas posibilidades se debe borrar la memoria permanente del siguiente modo :
  - apagar la fuente de alimentación y esperar unos segundos.
  - presionar el pulsador y simultáneamente encender la fuente, sin soltar el pulsador.
  - se visualizará el mensaje de memoria borrada, soltar el pulsador.
 Si hay que realizar esta operación con frecuencia o bien cada vez que lo enciende se ha perdido el mensaje deberá llamar al **servicio técnico** autorizado ya que lo más probable es que este agotada la pila.
- 5- Se recomienda que para apagar el cartel lo haga desde la llave de encendido de la fuente, y no desconectando el cable de 220 VAC, para evitar el borrado accidental del mensaje.

## CONFIGURACION INICIAL

De fábrica los carteles WONDER están seteados según los parámetros almacenados en un archivo tipo ASCII llamado '**WONDER.INI**' de la siguiente manera :

Por=[1],[2]	Puerto de comunicaciones	: COM1 ó COM2
Trx=[N],[V]	Tipo de transmisión	: N (nuevo) V(viejo)
Tim=[05]	Tiempo de cambio autom	: Tiempo en minutos
Aut=[S],[N]	Automático si o no	: S cambia automáticamente

El puerto serie se puede setear en COMM2, colocando 2 en **Por**

El tipo de transmisión se define en N= nuevo o V= viejo, el tipo de transmisión N se utiliza en carteles modelos W-400/3000, y el V para carteles modelos S-40/300.

Si se desea cambio automático se debe colocar una S en el ítem **Aut**, y definir el tiempo en el ítem **Tim**, si no se desea cambio automático se deberá colocar N en el ítem **Aut**. Al cambiar estos ítems dentro del programa WONDER.EXE es en forma transitoria, si se desea hacerlo en forma permanente, se debe modificar el archivo WONDER.INI por medio de un procesador de textos.

## RATON

El programa de manejo de los carteles permite trabajar con ratón, debe asegurarse que este instalado en el puerto que no se usa para transmitir; por ej.: si el ratón está en el COM2, se debe setear la transmisión del cartel en COM1, y viceversa.

Con el ratón se pueden variar los tamaños de las ventanas, moverlas, etc.

## CAMBIO DE MENSAJE

Los carteles electrónicos WONDER, permiten la grabación de tantos mensajes como Ud. necesite, hasta llenar la capacidad de memoria, y pueden cambiarse en forma automática por tiempo.

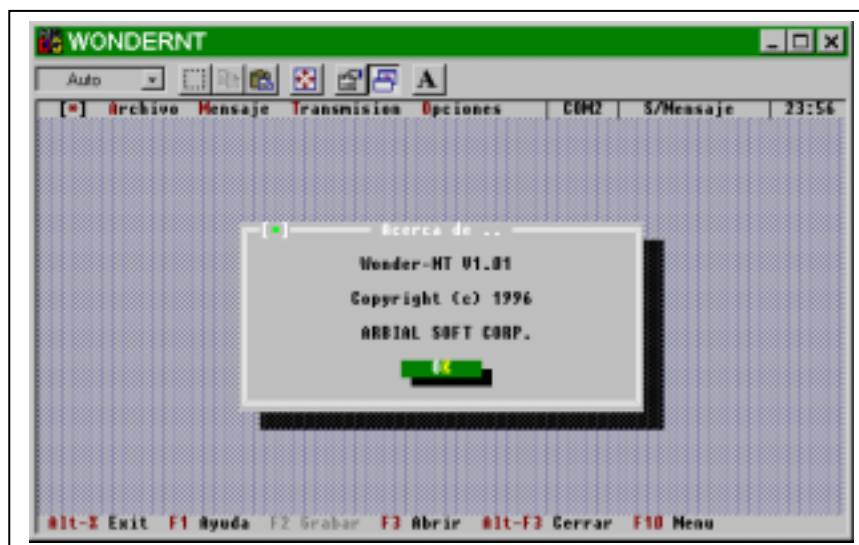
Si los mensajes deben cambiar automáticamente lo harán colocando [Cambio de Mensaje]. Estos cambios son por el tiempo que se programan al crear el mensaje y enviárselo al cartel.

## INTRODUCCION AL MANEJO

El programa esta diseñado para fácil comprensión y manejo con pocas secuencias de teclas para memorizar, con todos los menús y ayudas en castellano. Si la PC tiene incorporado un ratón se puede usar para manejar el programa mas rápidamente.

A continuación se explica brevemente como comenzar la programación

- Encender la PC, aparecerá el cursor indicando **A> o C>\_**
- Escribir **WONDERNT** y luego presionar la tecla **<Enter>**.
- En la parte superior izquierda aparecerá el menú, al cual se accede presionando la tecla **<Alt>** junto con la letra subrayada, por ej. para abrir un archivo (es decir cargar un mensaje ) presione **<Alt> 'A' ó F10**



### Comandos rápidos:

- |                        |                                      |
|------------------------|--------------------------------------|
| <b>F1</b>              | Ayuda                                |
| <b>F2</b>              | Cuando esta en edición graba mensaje |
| <b>F3</b>              | Abrir archivo                        |
| <b>F4</b>              | Pasar un mensaje                     |
| <b>F7</b>              | Ver Mensaje en ASCII                 |
| <b>&lt;Alt&gt; F3</b>  | Cierra ventana                       |
| <b>&lt;Alt&gt; X</b>   | Sale del programa                    |
| <b>&lt;Alt&gt; F10</b> | Llama al menú                        |
| <b>&lt;Alt&gt; H</b>   | Ayuda de Edición                     |
| <b>&lt;Alt&gt; S</b>   | Ingreso de Caracteres especiales     |
| <b>&lt;Alt&gt; D</b>   | Cambio de Directorio                 |

## USO DEL PROGRAMA

\* En '=' hay una serie de accesorios como :

Calendario  
Calculadora  
Rompecabezas  
Tabla ASCII

\* En Rompecabezas hay un juego de ingenio que consiste en ubicar las letra en orden alfabético, las teclas se mueven presionando la tecla correspondiente

\* Calendario , muestra el mes completo actual y permite ver los meses anteriores o posteriores

\* Tabla ASCII , permite encontrar los caracteres indicando su código en decimal y hexa

\* Calculadora , es una calculadora de bolsillo que permite hacer pequeños cálculos , tiene porcentaje

### **Menú Archivo:**

Hay las siguientes opciones :

\* Ayuda: <esta ventana> se puede acceder también con tecla rápida F1

\* Ayuda Edición: cuando se ha cargado un mensaje permite ver los principales comandos en la ventana de edición de mensajes

\* Ver mensaje ASCII: permite ver el texto completo del mensaje, en forma de caracteres ASCII o texto solamente donde los comandos se presentan con un texto entre corchetes ej. [Reset Pantalla], aparte de visualizarlo en pantalla el mensaje es grabado en disco como el archivo Mensaje.txt que se puede imprimir desde DOS o desde ARCHIVO/Imprimir ASCII

\* Cambiar Directorio: cambiar de directorio en el caso de trabajar con los mensajes dentro de otro subdirectorio que no sea el de WONDER-NT muy Similar al Abrir un mensaje solo que en vez de Archivos se encuentra Arbol (Subdirectorios) El cuadrado C Dir es cambiar directorio El cuadrado Rev es regresar al directorio Raíz.

\* Salir Programa: Retorna al DOS. Retorno al sistema operativo.-

## Menú de Mensaje

**Abrir** - carga en memoria un mensaje ya existente, o inicia un mensaje nuevo

Dentro de este submenú hay dos posibilidades de carga de un mensaje:

1- Escribir el nombre en el rectángulo marcado [**Nombre**], este comando se usa cuando se va a ingresar un nuevo mensaje luego presionar la tecla <Enter>

2- Ingresar al cuadro [Archivo] , para cambiar de cuadro presionar la tecla <Tab>, el cuadro seleccionado se ilumina con otro color o negrita, y presionar la tecla <Enter>, Aparecerá una ventana llamada [Editar] en la cual se escribirá el mensaje.

Cuando cierre esa ventana le preguntará si desea grabar el mensaje, presione la primer letra (**Si** presione S, **No** presione N), ó bien posicione sobre la opción elegida, con <Tab>, y presione <Enter>, o con ratón ir con el hasta lo elegido, y presionar el botón izquierdo del mouse.

Dentro de este submenu Hay dos posibilidades para cargar un mensaje ,una posibilidad es escribir completo el nombre en el rectángulo marcado con -Nombre- o ingresar al cuadro -Archivos- buscar con las flechas el mensaje deseado .

Para pasearse entre cuadros se utiliza <TAB>

Para cargar o abrir un mensaje se teclea <ENTER> o en su lugar el cuadrado -Abrir-

Si se desea comenzar un nuevo mensaje se ingresa en -Nombre- el de un mensaje no existente en disco luego se presenta la ventana de edición vacía y se comienza con el ingreso de datos

## Manejo de la edición

Para moverse dentro de la ventana de caracteres que simula la pantalla del cartel se utilizan las flechas izquierda y derecha para pasar de a 1 caracter hacia adelante o atrás, si se desea avanzar más rápido se deben utilizar las teclas flecha hacia arriba para avanzar, y flecha para abajo si se desea retroceder; si se está en cualquier parte del texto y se quiere ir al comienzo presionar <Home> y para ir al final <End>.

El símbolo '@' representa un comando, pasando con el cursor por arriba de los '@' se mostrará debajo del texto el tipo de comando es y su parámetro.

En cualquier momento se puede grabar el mensaje en disco , con el comando <Alt><G> o con F2, se recuerda que para transmitir el mensaje si se ha modificado el mensaje debe grabarse antes de Transmitir o Ver Mensaje.

Otro efecto interesante es el agregado de manejo de bloques , para copiar bloques se define el comienzo de bloque con el cursor en el lugar deseado se presiona <Alt><B> se define el final del bloque con <Alt><N> , aparecerá en pantalla el texto seleccionado en negrita , luego se mueve el cursor hasta donde se desea hacer la copia del texto y se presiona <Alt><K>.

Al querer salir de esta ventana con <Alt><F3> se presentara en pantalla un aviso que interrogara si deseamos grabar el mensaje que se encuentra en memoria o no.

Para ayuda Rápida en el momento que el cursor no esta en inserción se presiona 'Alt-H' y aparecerán todos los comandos de Edición en pantalla.

### **Insertar textos**

Se posiciona el cursor en el lugar en que se desea insertar el texto y se presiona la tecla <Ins> , el cursor cambia de color (o tono) y se puede comenzar a escribir. Si se comete algún error se puede borrar con las teclas <Del> o con <Backspace>, estas mismas teclas se deben utilizar para borrar comandos.

Una vez finalizado el texto se acepta con la tecla <Enter>, si no se desea insertar el texto presionar la tecla <Esc>.

En todos los modelos como el centrado de textos puede ser complejo se dispone de otro comando de inserción presionando las teclas <Alt><I> en el que se ingresa el texto, tanto para los comandos que necesitan los 16 caracteres como los que no el centrado es automático, a excepción de la letra doble ancho.

### **Insertar un comando**

Para ingresar un comando se presiona la tecla <Alt> <C>, a continuación aparecerá en la parte izquierda de la pantalla una ventana donde están indexados todos los comandos aceptados por el cartel, en la última línea se interroga por el comando a insertar, se escribe la opción y luego se presiona <Enter>, si la opción lleva consigo un parámetro adicional (en el caso de la pausa en que hay que indicar los segundos), el programa esperará que Ud. lo defina, luego presione <Enter>, el control retorna a la ventana principal con el comando ya ingresado que se representa [\*.] (ya que consta de dos caracteres), si se posiciona el cursor sobre el primer símbolo se verá en pantalla una ventana que indica que **comando** es el que esta insertado.

Pasando con el cursor por arriba de los '©' aparecerá debajo del texto el tipo de comando es y su parámetro si lo tiene (Cada comando esta representado por '©' ya que consta de un byte

**Grabar:** Se graba en disco el mensaje

**Grabar como:** se graba en disco con un nombre distinto, si el nombre ingresado es similar a uno ya existente se preguntara si se desea sobrescribir

### Caracteres especiales:

minúsculas con acento:

01 "a"	02 "e"
03 "i"	04 "o"
05 "u"	06 "n"
07 "N"	08 "u"
09 "Admi com"	10 "Preg com"
11 ">"	12 "<"
13 "Pacman Izq"	14 "Pacman Der"
15 "1* parte Auto"	16 "2* parte Auto"
17 "Rayitas"	18 "Bloque Gris"
19 "Bloque Negro"	20 "@"
21 "_"	22 "Tipito"
23 "1* parte Avion"	24 "2* parte Avion"
25 "Guarda #1"	26 "Guarda #2"

Se ingresa al menú de caracteres especiales con <Alt-S>

### Transmisión :

**Enviar al cartel:** Comienza la transmisión de datos hacia el cartel se espera que el usuario coloque el cable de conexión tanto en el cartel como en la computadora, luego comenzara la transmisión de datos ,debe prenderse el cartel también

Si por cualquier motivo se encuentra un error se ve en pantalla un mensaje de error y se termina las transmisión

--> revisar cable, fuente, fichas, etc.

Se recuerda que el mensaje transmitido será el ultimo grabado en disco , esto es , si estamos editando y deseamos transmitir ese mensaje al cartel antes debemos grabarlo a disco.

Al apagar la PC debe desconectar el cartel o bien apagarlo previamente para evitar afectar el mensaje almacenado. Así mismo si el cable que une al cartel con la PC está conectado se debe prender primero la PC, y luego prender el cartel.

**Enviar al cartel Numero:** En el caso de tener mas de un cartel conectado al mismo cable de transmisión sirve para el envío de un mensaje a un cartel en especial y a ningún otro

**Enviar Hora:** Sirve para el envío de la hora actual (de PC) hacia el cartel que se pondrá en hora automáticamente pero si corta la energía la hora actual se borrara

### Menú de Opciones

**Puerto serie :** permite cambiar el puerto serie de transmisión de datos puede ser COM1 o COM2

**Espera de transmisión :** si la PC llegara a tener un puerto serie muy veloz, esta opción sirve para darle un delay a cada caracter enviado al cartel (1-50) ms

**Mensajes Automáticos:** con esta opción se le informa al cartel al transmitir los mensajes que cambie automáticamente de mensaje cada un tiempo prefijado por la opción Tiempo mensaje (1-60) en minutos , esta opción de automático funcionara en el caso de tener varios mensajes en memoria (usando comando #4 del ingreso de comandos) si no se repetirá siempre el mismo mensaje

**Tiempo Mensaje:** es una variable que determina cada cuanto tiempo cambiaran los mensajes en el cartel su valor es 1-60 minutos

### Varios

También como un complemento a toda la información presente en pantalla se visualiza en el extremo superior derecho de la pantalla el nombre del archivo de mensaje actual, el puerto serie usado en la comunicación y la hora (seteada en DOS), y en la parte inferior se ven los comandos de acceso rápido mas usados como ayuda

## Resumen de comandos

- 01 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 seria al [0], si con el comando -6- definimos otra dirección de ingreso los próximos caracteres enviados ingresaran desde esa nueva dirección.
- 02 Velocidad de rotación** : tenemos 10 velocidades programables que son :  
velocidad 0 la más rápida, velocidad 10 la más lenta.
- 03 Pausa** : retiene los movimientos por un cierto tiempo que depende del valor del segundo parámetro pedido al ingresar el comando.
- 04 Mensaje nuevo** : con este comando se le indica al cartel que debe presentar el mensaje que sigue. Se inserta al comienzo del segundo mensaje en adelante, pudiéndose insertar hasta llenar la memoria.
- 05 Parpadeo ON/ OFF** : el texto en display comenzará a parpadear, es decir aparecerá prendido y apagado alternativamente, al recibir el primer comando -05- y dejará de hacerlo al recibir el próximo comando -05- Normalmente se utiliza una pausa entre ellos.
- 06 Presento Hora**: se ve en pantalla la hora minutos y segundos durante 2s, si se desea hacerlo mas tiempo se ponen en cadena varios comandos -06-
- 07 Rotación izquierda** : los caracteres ingresados rotarán desde el extremo derecho del cartel hacia el lado izquierdo con la velocidad especificada por el comando -3- , estos comandos se pueden usar en conjunto con Doble o Parpadeo.
- 08 Velocidad de movimientos** : tenemos 9 velocidades programables que son :  
velocidad 0 la más rápida, velocidad 10 la más lenta.
- 09 Reset con borrado** : sirve para dejar el cartel como si recién se lo prendiera
- 10 Minutos Automáticos** : Determina cada cuantos minutos hace el cambio de mensajes
- 11 Inverso ON/ OFF** : el texto se presenta en forma invertida, (todos los puntos prendidos menos los que forman la letra), es un efecto que se utiliza durante durante el tiempo que se desea que se vea de lejos

**12 Letra Doble ON/ OFF**: con el primer comando -12- se activa, pasando las letras a ocupar el doble de espacio en display, se desactiva con el próximo comando -12-. Se lo puede usar en conjunto con casi todos los otros comandos debiéndose tener en cuenta que se ven la mitad de los caracteres (8)

**20 – 21 Explosión** : aparece y sale el texto en forma aleatoria.

**22 – 23 Lluvia** : puede caer o salir.

**30 – 31 Persiana que entra** : este efecto presenta el texto a ingresar mostrándolo por fila ya sea desde arriba o desde abajo.

**32 – 33 Persiana que sale** : similar al anterior salvo que borra el display.

**40 – 41 Vertical que entra** : desde arriba o desde abajo, estos comandos deben llevar los 8/16 caracteres que tiene el display.

**42 – 43 Vertical que sale** : los textos salen hacia arriba o abajo, dejando borrado el display.

**50 – 51 Mira** : que cierra o abre, este efecto muestra el texto que comienza arriba y abajo cerrándose hacia el centro del cartel.

**52 – 53 Enlazado** : el texto entra por líneas.

**60 Shot** : presenta el texto ingresando de a un carácter de derecha a izquierda

**Nota:** en el caso de los comandos que están marcados con -16- caracteres **DEBE** ingresarse 16 caracteres a continuación del comando de lo contrario se producirá un error de presentación en el cartel. En el caso de tener activado letra **doble ancho**, el cartel presentará en modo estático, los 8 primeros caracteres, pero en la inserción del texto se deben completar los 8 restantes con espacios.

## INFORMACION TECNICA

- Los puertos serie deben estar seteados de la siguiente manera para que funcionen como transmisor al cartel :  
COM1 : IRQ4 , \$3F8  
COM2 : IRQ3 , \$2F8
- Consumo Aproximado : 50 Wats (durante el test)
- Memoria : 8K RAM
- Retención del mensaje : Sin prender el cartel = 30 días
- Mantenimiento de la pila recargable : usar el cartel durante 3 horas por semana.
- Velocidad de transmisión : 9600 Bauds (Unitario) - 1200 Bauds (Multicarteles)
- Máxima longitud del cable de transmisión : 70mts (cable según especificación de fábrica)

DB-9	DB-25			CARTEL
5	7	GND	-----	5
7-8	4-5	Unir		
1-6	6-8	Unir y a CTS	< ----	7
3	2	TX	---- >	2