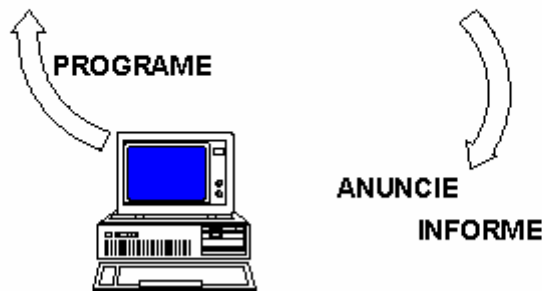


CARTELES ELECTRONICOS

' WONDER '

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 memorias estáticas de 8K y su exclusivo sistema de retención de mensajes con baterías recargables de vida prolongada ,además los puntos de los carteles están construídos 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 :

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

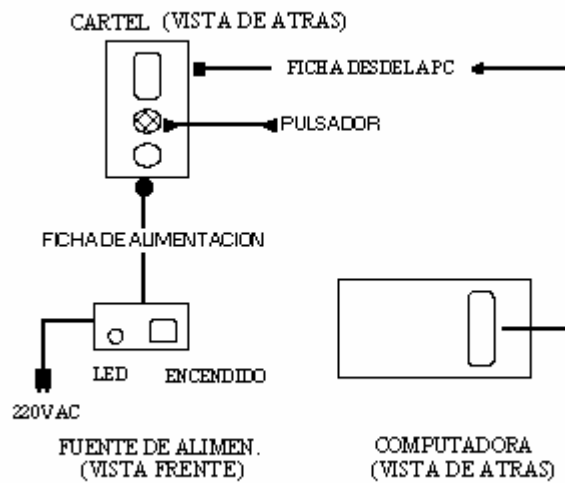
Ademas de varios programas con extensión *.MEN que son mensajes ejemplo.

HARDWARE MINIMO :

- # PC COMPATIBLE, XT o superior.
- # 256Kbyte DE RAM.
- # SISTEMA OPERATIVO DOS 2.1 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, enchufela 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 :

| | | |
|------------------|--------------------------|------------------------------|
| Portcomm=[1],[2] | Puerto de comunicaciones | : COMM1 ó COMM2 |
| Canti=[16],[8] | Cantidad de caracteres | : 16 (1mts) 8 (40cm) |
| Trx=[N],[V] | Tipo de transmisión | : N (nuevo) V(viejo) |
| Lin=[H],[L] | Lineas en pantalla | : H (43/50 lin en EGA/VGA) |
| | | : L (25 lin en CGA/hercules) |
| Time=[05] | Tiempo de cambio autom | : Tiempo en minutos |
| Auto=[S],[N] | Automático si o no | : S cambia automáticamente |

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

La cantidad de caracteres en 8 si se trata de un cartel W-400, ó 16 para los otros modelos.

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.

El número de líneas a presentar en pantalla es detectado automáticamente por el programa y muestra la máxima cantidad de líneas posible.

Si se desea cambio automático se debe colocar una S en el ítem **Auto**, y definir el tiempo en el ítem **Time**, si no se desea cambio automático se deberá colocar N en el ítem **Auto**.

Al cambiar estos ítemes 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 COMM2, se debe setear la transmisión del cartel en COMM1, 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 o por pulsador.

En el caso de haber grabado más de un mensaje y haberse programado para cambio manual (a través del pulsador), aparecerá en display cuando deje de presionar el pulsador [Cambio de Mensaje], durante 2 segundos, y pasará el mensaje seleccionado. Si quiere pasar

un mensaje que no sea el siguiente, presione el pulsador tantas veces como mensajes intermedios tenga.

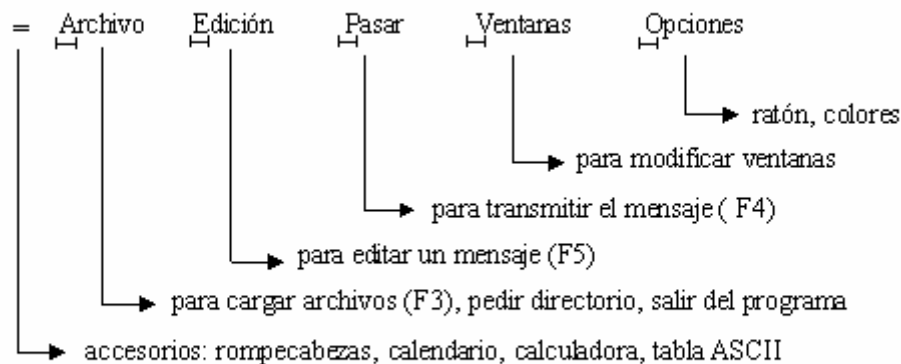
Si los mensajes deben cambiar automáticamente lo harán colocando [Cambio de Mensaje]. Estos cambios son por el tiempo que se programan al crear el mensaje y enviárselo al cartel.

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>_**
- Escribir **WONDER** 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:

| | |
|------------------------|--------------------------------------|
| F1 | Ayuda |
| F2 | Cuando esta en edición graba mensaje |
| F3 | Abrir archivo |
| F4 | Pasar un mensaje |
| F5 | Editar |
| <Alt> F3 | Cierra ventana |
| <Alt> X | Sale del programa |
| <Ctrl> F5 | Mueve ventana |

USO DEL PROGRAMA

= : En esta parte del menú hay accesorios como calculadora, calendario, rompecabezas, etc.

Menú de Archivo

| | |
|-----------------|--------|
| Abrir | F3 |
| Ver Mensaje | F7 |
| Directorio | Alt-D |
| Cerrar Ventanas | Alt-F3 |
| Salir Programa | Alt-X |

Hay cinco opciones que se detallan a continuación :

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 ud. 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.

Ver mensaje - permite visualizar en pantalla el mensaje completo en forma de texto ASCII, para verificación rápida de los mensajes.

Directorio - permite cambiar de directorios, esto se utiliza mayormente en caso de poseer la PC disco duro. Es similar a abrir un mensaje solo que aparecen vez de archivos el árbol (Subdirectorios), el cuadro [C Dir] es para cambiar de subdirectorio e indicarle al programa donde buscar el archivo de mensaje. Con [Rev] se retorna al directorio raíz.

Cerrar ventana - cierra la ventana actualmente seleccionada.

Salir del Programa - retorna al DOS.

Menú de edición

Hay una sola opción que es el ingreso a la rutina de modificación de mensajes (o editar uno nuevo).

Una vez ingresado al submenú **Edición** aparecerá en el centro de la pantalla una ventana [Editar] en la que esta el mensaje que se desea editar.

Si es un mensaje nuevo se visualizará [_] , que indica el final del mensaje, si hay algún carácter o comando ingresados se verán los caracteres del texto y a medida que se ingrese texto o comandos los indicadores de fin de mensaje se desplazan a la derecha, e irá disminuyendo la cantidad de memoria.

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 curso 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>** 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 '?' 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 **** 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 8/16 caracteres como los que no el centrado es automático, a excepción de la letra doble ancho.

También se pueden ingresar caracteres especiales con la ayuda de <Alt> y el teclado numérico presionadas simultáneamente

'á' = <Alt> 160 'é' = <Alt> 130 'í' = <Alt> 161 'ò' = <Alt> 149
'ú' = <Alt> 163

y también los especiales :

'ï' = <Alt> 173 'Ñ' = <Alt> 165 'ñ' = <Alt> 164 '¿' = <Alt> 168

y con figuras :

Cuadrado gris = <Alt> 176 Cuadrado lleno = <Alt> 219

Pacman cara a la izquierda = '[' Pacman cara a la derecha = ']'

Signo Austral = <Alt> 146 Enano que pasa = <Alt> 234

Flecha a la izquierda = <Alt> 174 Flecha a la derecha = <Alt> 175

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 curso 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 dos caracteres , en el caso de cambio de mensaje este se representa con '%.*' para facilitar el encuentro del comienzo de cada mensaje.

Nota: en el caso de los comandos que están marcados con -8- ó -16- caracteres **DEBE** ingresarse 8/16 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 4/8 primeros caracteres, pero en la inserción del texto se deben completar los 4/8 restantes con espacios.

Resumen de comandos

01 *Ingreso absoluto* : 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], si con el comando -6- definimos otra dirección de ingreso los próximos caracteres enviados ingresaran desde esa nueva dirección.

02 *Pausa* : retiene los movimientos por un cierto tiempo que depende del valor del segundo parámetro pedido al ingresar el comando.

03 *Velocidad de movimientos* : tenemos 3 velocidades programables que son : velocidad 3 la más lenta, velocidad 1 la más rápida.

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, pudiendose insertar hasta llenar la memoria.

05 *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.

06 *Ingreso (dirección de ingreso absoluto)* : posiciona el cursor interno en el carácter en el que se desea que ingrese alguna letra.

07 - 08 Reset con y sin borrado : sirve para dejar el cartel como si recién se lo prendiera, difieren entre sí en que el -7- borra todos los caracteres.

10 - 11 Parpadeo ON/ OFF : el texto en display comenzará a parpadear, es decir aparecerá prendido y apagado alternativamente, al recibir el comando -10- y dejará de hacerlo al recibir el comando -11- Normalmente se utiliza una pausa entre ellos.

12 - 13 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 poco tiempo ya que es un efecto para ver de lejos pues de cerca es difícil leerlo.

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

22 - 23 Lluvia : puede caer o salir.

30 - 31 Hoja de papel : el texto sale desde el centro hacia los extremos.

32 - 33 Ventana : presenta el texto desde los extremos hacia el centro, puede ser que entre o salga.

40 - 41 Letra Doble ON/ OFF : con el comando -40- se activa, pasando las letras a ocupar el doble de espacio en display, se desactiva con el comando -41-. Se lo puede usar en conjunto con casi todos los otros comandos debiendose tener en cuenta que se ven la mitad de los caracteres.

42 - 43 Mira : que cierra o abre, este efecto muestra el texto que comienza arriba y abajo cerrandose hacia el centro del cartel.

50 - 52 Persiana que entra : este efecto presenta el texto a ingresar mostrandolo por fila ya sea desde arriba o desde abajo.

51 - 53 Persiana que sale : similar al anterior salvo que borra el display.

60 - 62 Vertical que entra : desde arriba o desde abajo, estos comandos deben llevar los 8/16 caracteres que tiene el display.

61 - 63 Vertical que sale : los textos salen hacia arriba o abajo, dejando borrado el display.

Los comandos que tienen el comentario < xxxx - 8/16 > indican que son comandos de 8 letras para carteles W-400 o de 16 letras para carteles modelo W-1000, W-3000. Es decir son efectos que permiten únicamente textos con igual o menor cantidad de letras que caracteres en display presente el cartel. NO se puede usar en el modelo W-1000 estos efectos para colocar un texto de mas de 16 caracteres.

Cuando la cantidad de letras sea inferior a lo permitido el programa automáticamente lo centra, siendo recomendable utilizar una pausa posterior para que el efecto se vea correctamente.

Borrado de textos y comandos

Para borrar caracteres y comandos se utiliza la tecla para borrar lo que está a la derecha del cursor, en el caso de los comandos se borran los dos caracteres.

Menú de Pasar

En el menú se ingresa a una ventana que primero carga el mensaje y luego lo procesa para su transmisión, y espera que se presione una tecla.

Una vez que ha conectado el cable entre la PC y el cartel , y ha encendido el cartel presione una tecla cualquiera y el mensaje será transmitido, si se presiona la tecla <Esc> no se transmitirá.

Si el cartel ya tiene algún mensaje cargado y se lo desea cambiar por otro se carga el mensaje el procedimiento es igual.

Al presionar la tecla verá en la PC : *transmitiendo...* ,se presentará un número de mayor a menor que indica la cantidad de caracteres a transmitir.

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

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

Se recuerda que el mensaje transmitido sera 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.

Menú de Ventanas

En este menú se posibilita la modificación de tamaño y el lugar donde se ubican las ventanas ya abiertas

Redim/Mover : se puede mover la ventana completa con las flechas y con Shift-flechas se puede (en las ventanas que lo permiten) variar el tamaño de estas.

Zoom : se lleva el tamaño de la ventana al máximo posible.

Prox : se traslada el comando a través de cada una de las ventanas abiertas en ese momento, la que esta seleccionada cambia de color el marco que encierra esa ventana

Cerrar : cierra la ventana actual , si la ventana es edición aparecera la pregunta si deseamos grabar el mensaje en memoria o no Por ej: se puede abrir la ventana de Edición junto con la tabla ASCII para recordar los códigos de las letras acentuadas, y/o abrir la calculadora.

Menú de Opciones

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

Version del cartel : puede ser Viejo o nuevo , la versión anterior tipo 'S-XXX' o la versión modelo nuevo 'W-XXX'

Cantidad de caracteres : se puede seleccionar 8/16 caracteres de largo del cartel , este valor determina la cantidad de caracteres que se piden como ingreso en las distintas opciones de ingreso de texto.

Mensajes Automáticos : con esta ventana 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

Raton : permite algunos seteos del ratón como el doble click, etc.

Colores : permite cambiar los colores en cada una de las ventanas

Lineas 25/50 : permite al tener monitor EGA/VGA la posibilidad de 43/50 lineas de pantalla

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 y la hora (seteada en DOS) , y en la parte inferior derecha la cantidad de memoria disponible actualizada de RAM del sistema , en la ventana de edición se ve la memoria libre de EDICION

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 : 60 Watts (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 | MAX232 |
|------|-------|--------------|--------|--------|---------------|
| 5 | 7 | GND | ----- | 7 | 15 |
| 7-8 | 4-5 | Unir | | | |
| 1-6 | 6-8 | Unir y a CTS | < ---- | 5 | 8 ó 13 |
| 3 | 2 | TX | ---- > | 2 | 7 ó 14 |
| | | | | | |