

**ALGE Display Studio**

**Manuale**

**ALGE**  
**TIMING**

**INDICE**

1	Introduzione .....	3
2	Avvio .....	3
2.1	Schermata principale .....	3
2.2	Visualizzazione ad albero per la navigazione nel progetto .....	4
3	Lists .....	5
3.1	List Builder .....	5
3.1.1	Pannello Testo .....	6
3.1.2	Animazione .....	7
3.1.3	Compilazione delle Liste .....	7
4	Animazioni e Tendine .....	7
4.1	Aggiungere animazioni/tendine al progetto .....	8
4.2	Animazione/tendina: editing .....	8
5	Backgrounds (Sfondi) .....	8
6	Fonts (Caratteri) .....	9
6.1	Aggiungere caratteri al progetto .....	9
6.2	Font Editing .....	9
7	Impostazioni del progetto .....	10
7.1	Upload del Display .....	11
8	Programmazione sequenza .....	12
9	Remote control (telecomando) .....	13
10	Parametri del display .....	14
11	Pannelli attivi .....	15
12	File Script .....	17
13	Auto Upload .....	18
14	Esempio di File Script .....	20
15	Aggiungere una nuova lingua .....	22
16	Programma Excel to Display .....	24
16.1	Variabili per Cronometri e Console Multisport .....	25
16.1.1	Variabili per Cronometri .....	25
16.1.2	Variabili per Console Multisport D-CKx .....	25
17	Configurazione Mappa della Memoria .....	27
18	Esercizio .....	28

**Copyright by:**

**ALGE-TIMING GmbH & Co**  
Rotkreuzstrasse 39  
A-6890 Lustenau  
Telephone: +43 5577-85969  
Fax: +43 5577-85969  
E-Mail: [office@alge-timing.com](mailto:office@alge-timing.com)  
Internet: <http://www.alge-timing.com>

**Distribuito in Italia da:**

Via di Mezzo ai Piani 7/e  
39100 Bolzano  
tel. 0471 979492  
fax 0471 980222  
[zstiming@tin.it](mailto:zstiming@tin.it)  
[www.zstiming.com](http://www.zstiming.com)

## 1 Introduzione

Con il pacchetto software DisplayStudio potrete programmare il vostro tabellone con informazioni di testo e grafiche. Potrete anche caricare ordini di partenza per utilizzi successivi insieme a qualsiasi nostro apparecchio di cronometraggio. Potete anche utilizzare dati multimediali già esistenti oppure crearne di nuovi appositamente il display. Con la funzione anteprima potrete controllare il contenuto del display prima di effettuare la visualizzazione vera e propria.


**NB:** al momento non è disponibile la versione in italiano, quindi per gli esempi si è utilizzato quella in Inglese.

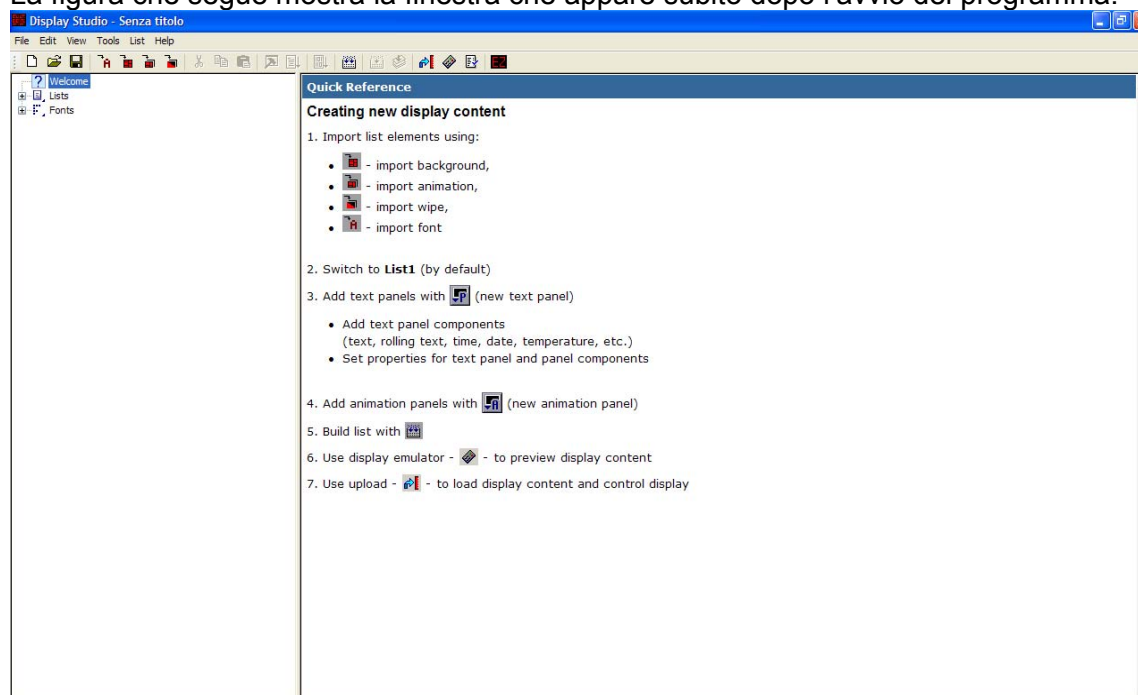
## 2 Avvio

### IMPORTANTE!

Prima di collegare il vostro display, se ne dovrà consultare il manuale per sapere in che modo regolare la configurazione IP necessaria al dialogo tra il display stesso ed il computer di controllo.

### 2.1 Schermata principale

Per default, dopo l'avvio del programma, si apre una schermata con un progetto nuovo. Per progetto si intende l'insieme dei dati che saranno visualizzati sul display a LED. L'estensione del file progetto è .dds. Gli operatori possono caricare progetti creati e salvati in precedenza attraverso il comando **File/Open**, o con il tasto  sulla barra degli strumenti. La figura che segue mostra la finestra che appare subito dopo l'avvio del programma.

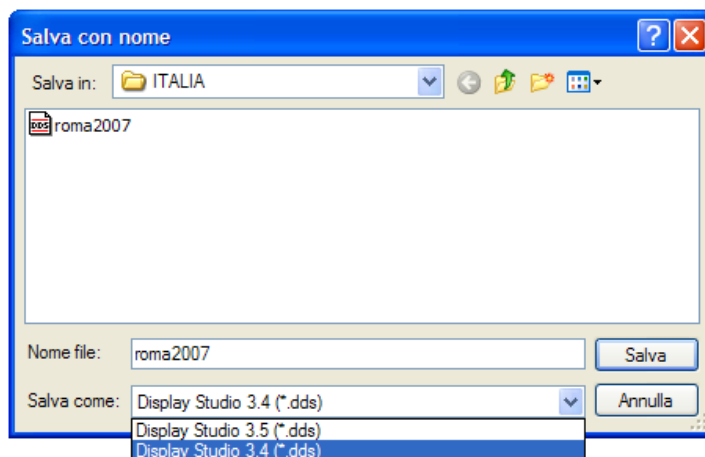


La parte sinistra della schermata è strutturata ad albero, in modo da consentire la navigazione all'interno del progetto, mentre sulla destra viene visualizzata in dettaglio la parte del progetto selezionata.

## 2.2 Visualizzazione ad albero per la navigazione nel progetto

Come detto sopra, la parte sinistra della schermata si presenta come una struttura ad albero per consentire la visualizzazione completa e la navigazione del progetto. Le categorie che compongono il progetto possono essere così suddivise:



- **Lists** – Elenco progetti. **List** è una procedura in cui sono visualizzati i contenuti (testi e animazioni). List definisce integralmente le istruzioni per il processore del display e questo codice è generato automaticamente. Comunque, gli operatori possono immettere questo codice direttamente.
- **Animations** – Tutte le animazioni caricate nel progetto.
- **Wipes** – Tutte le tendine assegnate al progetto. Lo scopo di questo effetto è una transizione animata dall'immagine precedente alla successiva. Quando viene definito un pannello con un tendina iniziale, significa che l'ultima immagine dal precedente pannello, sia essa un'animazione o semplice testo, sarà "amalgamata" con la prima immagine del pannello successivo. Una serie di istantanee di questa transizione animata è definita utilizzando la regola che pixel bianchi segnalano i pixel dell'immagine precedente, mentre pixel neri segnalano quelli della nuova immagine. In altre parole, una tendina, considerandola come singola animazione, è una "spazzolata" dal bianco al nero.
- **Fonts** – Tutti i caratteri utilizzati (aggiunti) nel progetto.
- **Backgrounds** – Tutte le immagini assegnate al progetto che verranno utilizzate come sfondo.
- Se il display è stato caricato in precedenza, il progetto può essere scaricato dal display. Sulla barra del menu premere **File/Open from Display**. L'applicazione scaricherà gli elenchi del display e creerà un progetto con questi.
- Se si vogliono usare file .dds creati con Display Studio 3.5 o numero di versione successivo, con Display Studio 3.4 o versione minore, si deve scegliere dal menu **File/Save as...**, apparirà una finestra di dialogo come quella mostrata qui sotto.
- Quindi salvare il progetto come un file di tipo Display Studio 3.4.



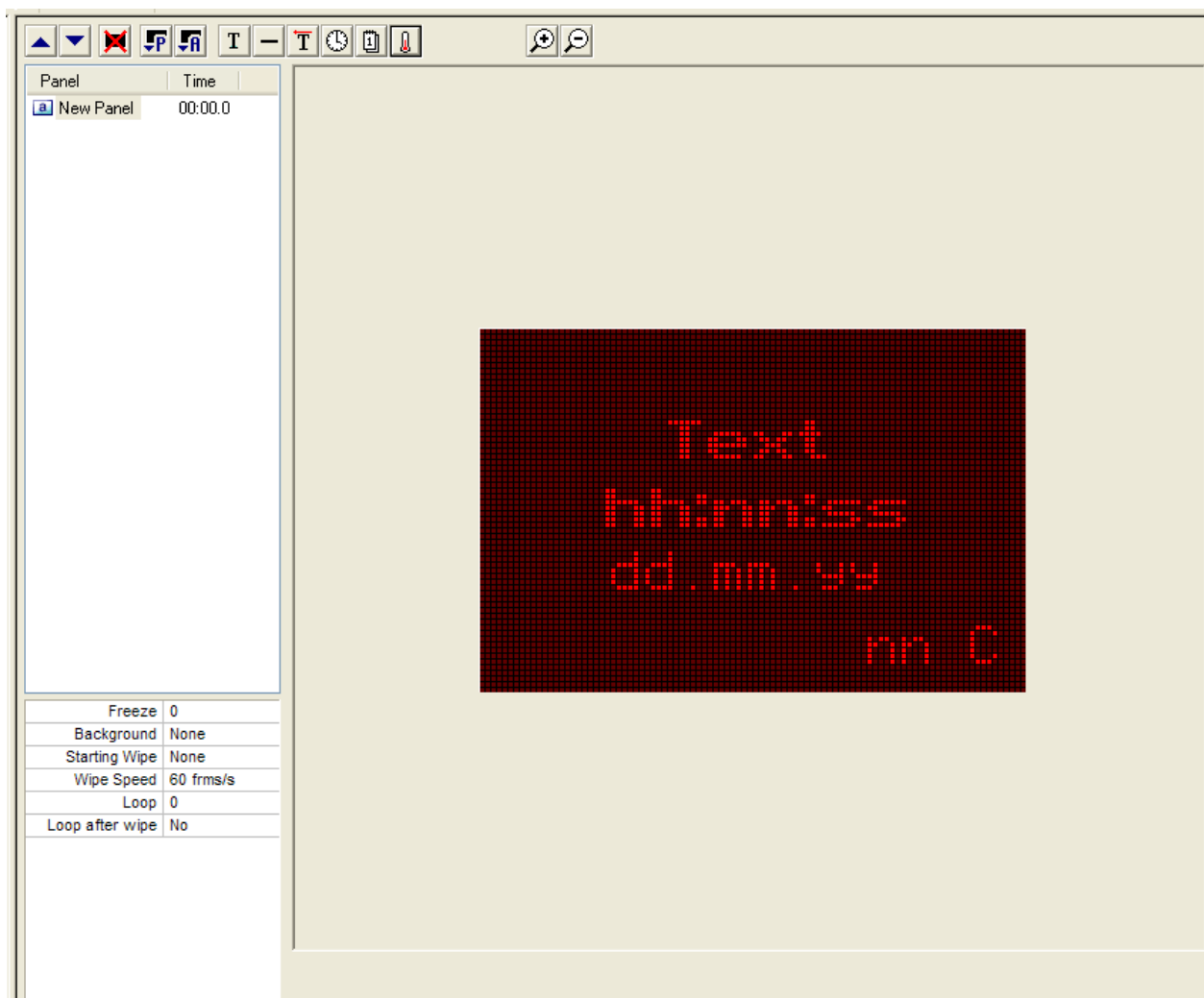
## 3 Lists

Il nuovo progetto contiene un'elenco vuoto, **List1**. Nuovi elenchi si aggiungono usando il menu **File/Insert/List**. Ci sono due modi per lavorare con gli elenchi: **List Builder** e **List Source**. Si può passare da un modo all'altro utilizzando i corrispondenti pulsanti sulla barra o con le opzioni del menu: **List/Builder** o **List/Source**.

### 3.1 List Builder

List builder è utilizzato per la definizione dei contenuti multimediali del display. L'elenco è formato da più pannelli: di testo o animazione. I pulsanti **New text panel**  e **new animation panel**  sono usati per aggiungere pannelli.

I pulsanti **Move panel up**  e **Move panel down**  possono essere usati per modificare la sequenza dei pannelli.



### 3.1.1 Pannello Testo

Le proprietà del pannello sono mostrate e possono essere modificate nel box posto sotto l'elenco dei pannelli (in basso a sinistra nella figura). Le proprietà del pannello di testo sono:

- **Freeze** – Durata della visualizzazione del pannello sul display ( in 10/sec), es. Freeze = 10 significa che il pannello sarà visualizzato per 1 secondo.
- **Background** – indica il nome dello sfondo con cui appare il pannello; se è impostato con *None*, il pannello appare senza sfondo.
- **Starting Wipe** – Definisce la tendina iniziale del pannello. Qui si potranno vedere tutti gli effetti di transizione inclusi nel progetto. Oltre a questi, potrebbero anche comparire 'Default wipes'. Sono quelli già presenti nel display. Il loro numero è definito da uno dei parametri del display (parametro **embedded wipe count**).
- **Wipe Speed** – stabilisce la velocità dell'effetto di tendina (0 più lento, 10 più veloce).
- **Loop** definisce quante volte il pannello verrà visualizzato
- **Loop after wipe** – nel caso questa voce sia abilitata, l'effetto di tendina sarà incluso nel loop (ripetizione ciclica), altrimenti si tratterà solamente di una transizione dal pannello precedente all'attuale.

L'utente definisce i nuovi valori nei campi sulla destra del box, selezionandoli dai menu a tendina e poi premendo ENTER.

È possibile aggiungere componenti al pannello di testo attraverso i comandi a pulsante posti sul lato superiore della finestra aperta in modalità **List builder**. Dopo aver aggiunto un componenti al pannello oppure averne selezionato uno dalla finestra pannello (lato destro della schermata), nel box vengono mostrate le proprietà di quel componente. **Left** e **Top** (posizione) si modificano trascinando con il mouse.

L'impostazione dei caratteri (**Font**) è limitata solo a quelli che sono assegnati (aggiunti) al progetto. **Zoom** rappresenta l'ingrandimento del testo e accetta solo valori interi tra 1 e 4. Questa, assieme ad altre proprietà, sarà descritta brevemente nella spiegazione dei vari componenti del pannello, che sono:

- **Text** – Testo statico.
- **Horizontal line –Ypos** si riferisce alle posizione verticale della linea.
- **Rolling text –Left Start** è la coordinata orizzontale del bordo sinistro della casella di testo (immediatamente prima dell'inizio dello scrolling). Se la casella **AutoSize** è impostata su **Yes** il parametro **LeftStart** si imposta automaticamente in modo che il testo scorra per l'intera area del display. Il parametro **Speed** definisce la velocità di scorrimento in frames al secondo. **Direction** determina la direzione di scorrimento, che può essere **Right to Left (da destra a sinistra)** e **Left to Right (da sinistra a destra)**. La direzione è importante per quei paesi che non usano i caratteri latini, come ad esempio i paesi arabi.
- **Time** – ora solare attuale. Usare il parametro **Format** per impostare il formato dell'orologio. **Date** – data attuale, **Format** permette di scegliere il formato di visualizzazione.
- **Temperature** – temperature attuale (**C** °Celsius, **F** °Fahrenheit).


**Per rimuovere un qualsiasi elemento di testo, cliccare su di esso e premere contemporaneamente i tasti Ctrl+Canc**



### 3.1.2 Animazione

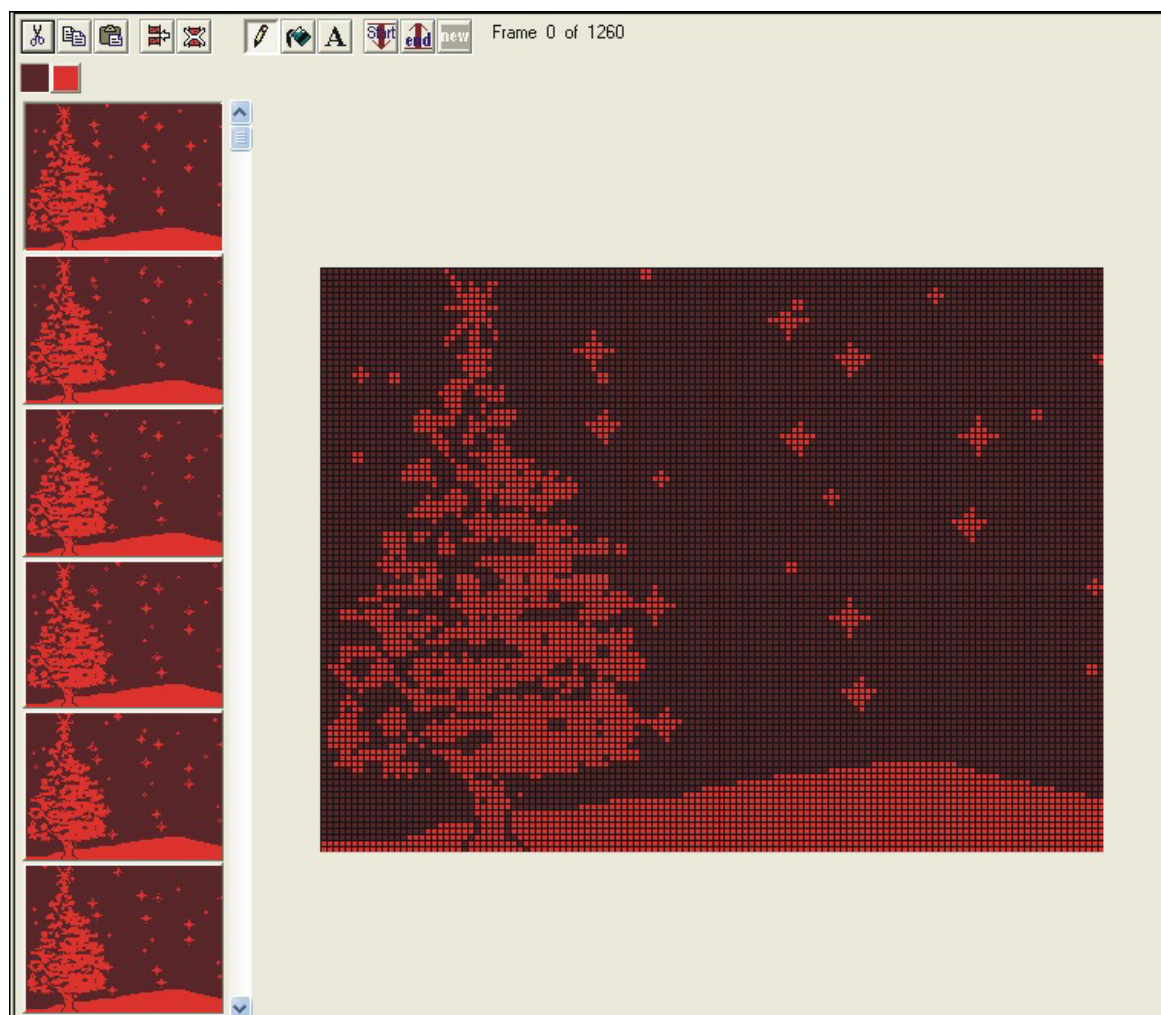
- **New animation panel**, pulsante usato per aggiungere animazioni. I parametri dell'Animazione sono:
- **Animation** – il nome dell' animazione.
- **Speed** – velocità di esecuzione in frames al secondo
- **Freeze** – visualizzazione fissa dell'ultimo frame in decimi di secondo
- **Starting Wipe** – Definisce la tendina iniziale del pannello, se impostata su **None**, il pannello appare senza alcuna transizione iniziale. •
- **Wipe Speed** – stabilisce la velocità dell'effetto di tendina (0 più lento, 10 più veloce)
- **Loop after wipe** – ripetizione ciclica dell'animazione dopo la tendina.

### 3.1.3 Compilazione delle Liste

Le definizioni della lista devono essere trasferite ad una sequenza di microistruzioni prima di essere caricate al tabellone. Un click sul pulsante **Build**  sulla barra degli strumenti o l'opzione di menu **List/Build** genera questa azione.

Dopodichè, il codice generato può essere visualizzato in modalità di modifica con **List Source**

## 4 Animazioni e Tendine



## 4.1 Aggiungere animazioni/tendine al progetto


L'operatore può utilizzare un'animazione già creata importandola in formato .avi o .abm attraverso l'opzione **File/Import/Animation** o **File/Import/Wipe**. Al momento dell'importazione, se necessario, si avrà sempre una conversione nel formato monocromatico dando così la possibilità di usare anche file a colori.

Si potranno anche aggiungere nuove animazioni (opzioni menu **File/Insert/Animation** e **File/Insert/Wipe**).

Nuove animazioni o tendine possono essere create da altre già esistenti selezionandone una parte. Indicheremo un frame dell'applicazione esistente come fotogramma di apertura

(selezionarlo e cliccare sul pulsante **start** ) ed un altro come frame di chiusura

(selezionarlo e cliccare sul pulsante **End** ). Una volta effettuate le scelte, la sequenza completa sarà segnata come selezionata.

Un clic sul pulsante **New** , crea una nuova animazione/tendina formata dai frames selezionati. Nel caso venga scelto un solo frame, sarà invece creata un'immagine di sfondo.

## 4.2 Animazione/tendina: editing

Animazioni e tendine, nella visualizzazione ad albero sulla sinistra della finestra principale, si trovano sotto le voci **Animations** o **Wipes**. Quando se ne seleziona una (compreso uno sfondo), *Animation editor* visualizza i contenuti dell'animazione, fotogramma per fotogramma, sul lato destro della finestra principale. Selezioniamo quello di cui vogliamo zoomare o modificare il cui contenuto ed il fotogramma viene visualizzato sul lato destro di *Animation editor*, come mostrato dalla figura sopra.

La barra degli strumenti nella parte superiore di questa finestra permette un facile passaggio tra le varie modalità ( ad esempio, possiamo disegnare punto a punto oppure riempire un'area intera con una sola mossa).

## 5 Backgrounds (Sfondi)

Per Background si intende un'immagine statica che funge da sfondo a quanto in quel momento visualizzato sul display. È possibile sia usarne di già esistenti (opzione **File\Import\Background**) che crearne di nuovi (opzione **File\Insert\Background**).

Come descritto nel paragrafo riguardante animazioni e tendine, possiamo selezionare un fotogramma qualsiasi e trasformarlo in sfondo.

Anche per l'editing vale quanto detto per animazioni e tendine.



## 6 Fonts (Caratteri)

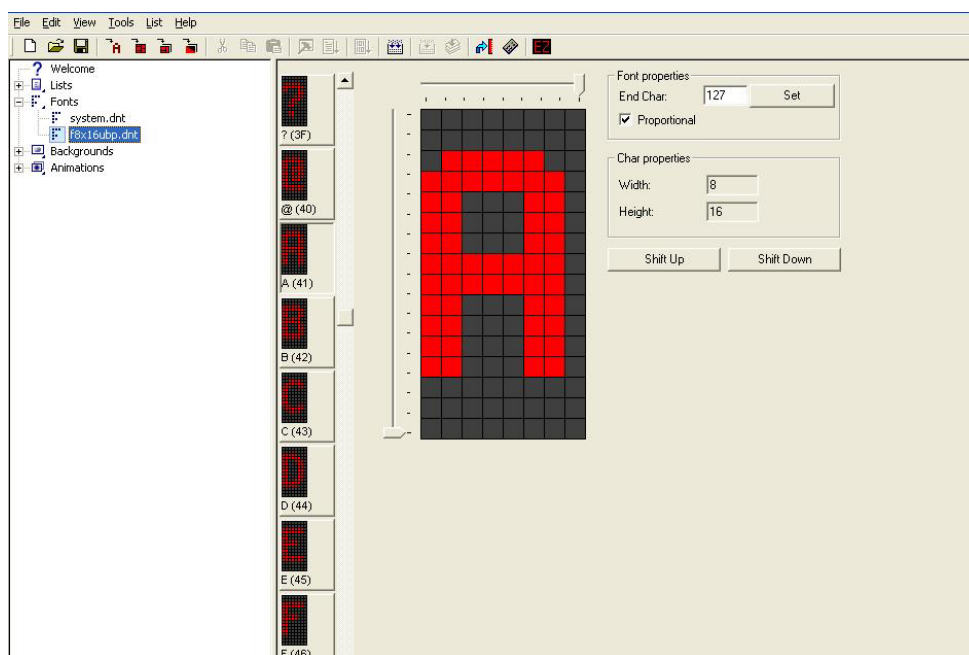
### 6.1 Aggiungere caratteri al progetto

L'operatore può importare caratteri da un file DNT (menu **File/Import/Font/DNT**) o crearne di nuovi (menu **File/Insert/Font**).

Inoltre, è possibile importare caratteri di tipo windows true type font (menu **File/Import/Font/Windows font**), ma dopo l'importazione saranno necessari alcuni interventi di **Font editing** (v. prossimo paragrafo) per correggerne le dimensioni.

### 6.2 Font Editing

I caratteri si trovano alla voce **Fonts** nella visualizzazione ad albero sulla sinistra della finestra principale. Selezionando un carattere si apre **font editor** sul lato destro della finestra principale. Font editor è composto da 2 parti: elenco della selezione di caratteri sulla sinistra ed area di editing sulla destra. In quest'ultima, con il tasto sinistro del mouse si aggiungono pixel, con il destro si cancellano.



Usando il box di testo **End Char**, l'operatore può personalizzare un numero di caratteri nel font. Impostare un valore e cliccare sul pulsante **Set** per confermare. L'opzione **Proportional** si utilizza qualora si vogliano mantenere le proporzioni tra i caratteri, (ognuno ha la sua larghezza, a seconda della forma) o no (tutti i caratteri della stessa larghezza).

I pulsanti **Shift Up** e **Shift Down** servono a spostare l'oggetto selezionato di una posizione in alto o in basso, considerando che il primo ha il numero 20 e l'ultimo è definito dal valore impostato in **End Char**. I numeri di fianco all'oggetto sono in formato esadecimale.

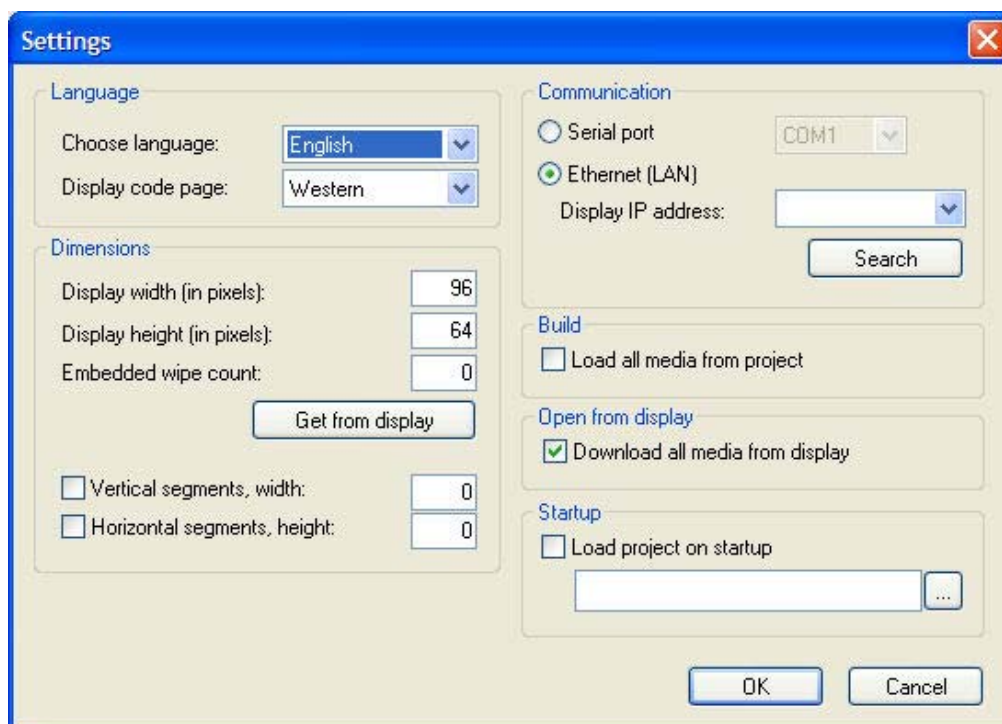
L'altezza e la larghezza del carattere selezionato possono essere modificati usando i cursori sopra e a sinistra del carattere stesso.

## 7 Impostazioni del progetto

Per stabilire la comunicazione con il tabellone è necessario effettuare alcune regolazioni dei parametri base del progetto tramite il menu **Tools/Settings** in cui si trovano alcune opzioni:

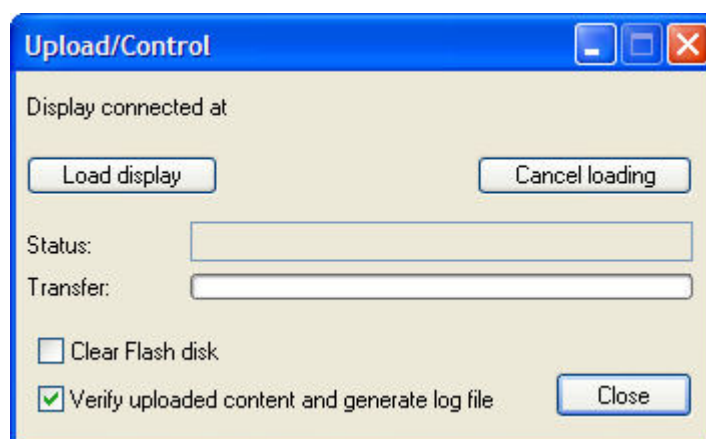
**Choose language (scegliere Lingua)** – scegliere la lingua desiderata dal menu a tendina. Al momento dell'installazione sono disponibili 2 lingue: Inglese e Tedesco. Come aggiungere una nuova lingua viene descritto nella sezione **Aggiungere una nuova lingua e finestra di benvenuto (guida rapida)** di questo documento. Dopo aver cambiato la lingua, Display Studio deve essere riavviato per accettare le modifiche.

- **Display Code Page (Codifica Display)** – dal menu a tendina scegliere la codifica appropriata. Molto utile nel caso di utilizzo di tastiere con differente layout. esempio: se impiegate una tastiera Tedesca impostare **Display Code Page** su Western.
- **Display width, height (in pixels) (Larghezza, altezza del display)**
- **Vertical segments,width (segmenti verticali, larghezza)** – se il display è diviso in segmenti verticali.
- **Horizontal segments,height (segmenti orizzontali, altezza)**– se il display è diviso in segmenti orizzontali, per tabelloni multi-linea
- **Embedded wipe count** – numero di tendine inserite nel display.
- **Serial Port** – porta di comunicazione seriale
- **Ethernat(LAN)** – porta di comunicazione via Ethernet (LAN)
- **Display IP address (indirizzo IP)** – può essere scelto dal box combo dopo aver premuto il pulsante di ricerca.
- **Load project on startup** – per scegliere il progetto che sarà aperto automaticamente all'avvio di Display Studio



## 7.1 Upload del Display

Il caricamento dei contenuti si ottiene con l'opzione **Tools/Upload** o con il pulsante della barra degli strumenti corrispondente (**Upload**). La procedura di caricamento avviene attraverso la finestra **Upload** (mostrata qui di seguito).



- **Load display** – avvia il caricamento del display.
- **Cancel loading** – arresta il caricamento.
- **Clear Flash disk** – Cancella il disco flash del display (che contiene animazioni, tendine e sfondi) e carica tutti i contenuti mediatici. Se non selezionato, saranno caricati solo contributi nuovi o modificati.
- **Verify uploaded content and generate log file** – dopo aver caricato il display, se questa opzione è selezionata, il contenuto presenti nella memoria del display viene confrontato con il corrispondente elenco da Display Studio. Dopo la comparazione, dei Log files vengono generati e salvati nella cartella Display Studio.

## 8 Programmazione sequenza

È possibile definire ora/data dell'avvio della sequenza usando l'opzione di programmazione che si trova in (**Tools/Scheduler**).

Lists	Date	Time	Method
List1	18.08.2007	14:00:00	Set active
List1	18.08.2007	14:00:00	Insert

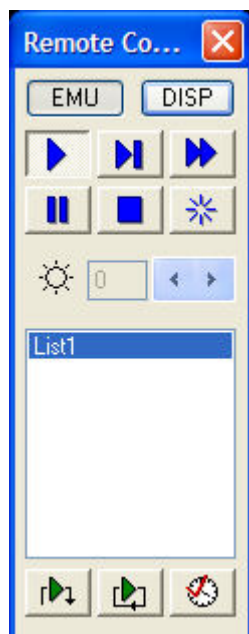
La procedura per la programmazione è la seguente:

- Immettere la data di attivazione del file nel campo **Date** nel formato gg.mm.aaaa. Se viene attivato il pulsante **Everyday**, l'elenco sarà attivato/inserito ogni giorno all'ora impostata.
- Immettere l'ora di attivazione del file nel campo **Time** nel formato hh:mm:ss
- Scegliere un elenco nel campo List name
- Scegliere il metodo di attivazione della lista:
  - Insert selected list: il contenuto della lista viene visualizzato una volta, per continuare poi con le liste mostrate in precedenza
  - Set selected list as active: il contenuto viene visualizzato in continuazione (loop) finché non viene attivata un'altra lista


Premere il pulsante **Add**. Le informazioni relative all'attivazione delle liste appaiono nella finestra inferiore. Con il tasto **Remove** è possibile cancellare una lista dalla programmazione.

## 9 Remote control (telecomando)

La finestra Remote control viene utilizzata per controllare il display di emulazione oppure uno reale a LED. Possiede le seguenti funzioni:



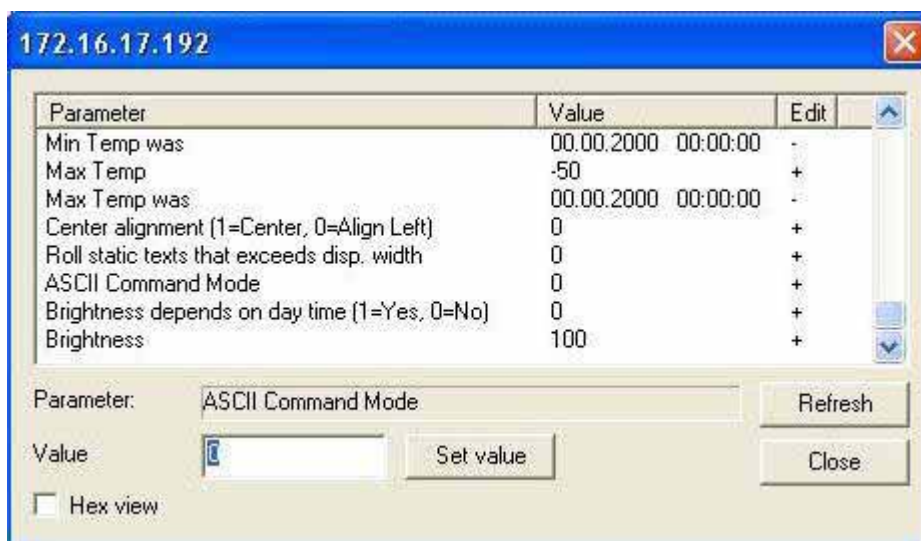
- **EMU** – passa alla modalità emulatore, ossia il contenuto del display è mostrato in una finestra di emulazione (con sfondo nero)
- **DISP** – passa alla modalità display
- **Play** – avvia la programmazione
- **Stop** – arresta la programmazione e spegne il display
- **Pause** – mette in pausa la programmazione
- **Frame by frame** – riproduzione fotogramma per fotogramma. In questa modalità, **Play** mostra il fotogramma successive.
- **Skip** – passa al pannello successivo (non funziona in modalità emulatore)
- **Reset** – simula la cancellazione del display.
- **Show lists** – estende il dialogo per mostrare le liste disponibili
- **Insert selected list** – avvia la riproduzione della lista selezionata, al termine della quale la riproduzione continua con la lista attiva
- **Set active list** – imposta la lista selezionata come attiva
- **Set time** – regola l'orologio del display su quello del PC (non funziona in modalità emulatore))

La finestra Remote control si attiva attraverso il menu **Tools/Remote control** o con il pulsante  sulla barra delle applicazioni.

## 10 Parametri del display

(solo per utenti esperti)

Gli operatori possono vedere ma anche editare alcuni parametri del display. La lista dei parametri appare nel menu **Tools/Parameters**. Alcuni dei parametri si riferiscono al funzionamento del display (come ore di lavoro e numero di reset o anche l'ora dell'ultimo reset), alcuni alla configurazione fisica del display stesso (altezza, larghezza, dimensione del disco Flash,...) altri ancora specifici del software (come 'CR force LF', 'Special start number') ecc. Il numero dei parametri ed il loro valore è strettamente legato al tipo di display installato.





## 11 Pannelli attivi

Ciascuna lista contiene “**pannelli**”. I pannelli sono di solo testo o animazioni e possono essere **fissati** o **controllati**. I pannelli di animazione sono solo fissati, definiti in ‘Display studio’. Quelli di testo possono essere fissati (definite in ‘Display studio’) oppure controllati , così detti “**pannelli attivi**”. I pannelli attivi sono posizionati nelle liste come pannelli testuali che contengono solo testo statico \$Rxx o \$Cxx. xx sono 2 cifre che indicano il numero del pannello e \$R e \$C sono comandi che si riferiscono a pannelli RAM o Code (nella CPU). Quando il display, interpretando il pannello, arriva al testo \$Rxx o \$Cxx, visualizzerà il contenuto definito dai valori delle corrispondenti proprietà del pannello. Quindi, in quel momento non sarà visualizzato \$R(C)xx bensì il testo definito dalle proprietà in \$R(C)xx Text, l’effetto definito dalle proprietà in \$R(C)xx Effect , il font definito dalle proprietà in \$R(C)xx Font ecc.

Ogni lista comprende un numero libero di pannelli ripetuti secondo le esigenze dell’operatore. Per esempio, nella list4, potete inserire 2 pannelli di animazione, 4 di testo fisso e 3 controllati. Il numero e l’ordine di visualizzazione dei pannelli nella lista viene stabilito solo attraverso il programma ‘Display studio’.

I pannelli attivi hanno i seguenti **attributi** o proprietà:

<b>Active</b>	1 cifra, <b>0</b> (pannello non è attivo) o <b>1</b> (pannello attivo)
<b>Wipe</b>	1 cifra, numero avvio tendina, <b>0</b> (nessuna tendina), <b>1 - 4</b> (da una a quattro tendine incluse).
<b>Wipe speed</b>	1 cifra, da <b>0</b> (più lento) a <b>9</b> (più veloce)
<b>Effect</b>	1 cifra, modo di comparsa : <b>0</b> (testo statico), <b>1</b> (testo lampeggiante), <b>2</b> (testo a scorrere da sx a dx), <b>3</b> (testo a scorrere da dx a sx)
<b>Rolling speed</b>	Solo per il testo a scorrere. 1 cifra, da <b>0</b> (più lento) a <b>9</b> (più veloce)
<b>Font</b>	Numero di font nell’ordine in cui sono stati caricati da display studio, iniziando da <b>0</b> .
<b>Zoom</b>	1 cifra, <b>0-3</b>
<b>Freeze</b>	Due cifre, da <b>00</b> a <b>99</b> solo per testo “statico”. Tempo di <i>Freeze</i> in 1/10 sec
<b>Loop</b>	Quante volte il pannello sarà visualizzato
<b>Text</b>	Testo del pannello, la stringa che sarà visualizzata.

Attualmente, i pannelli attivi, sono strutture di dati all’interno del display i cui attributi definiscono il modo di visualizzazione. La possibilità di controllare i pannelli attivi significa modificare i loro attributi (come font, tendine, tempo di freez,...) usando uno dei metodi disponibili (come comandi seriali ASCII, Easy Messenger, Tastiera, Auto Upload usando script, oltre al Web usando tecnologie tipo Web Ticker ecc.). A causa della varietà di metodi di modifica disponibili, i pannelli attivi sono i più diffusi e pratici strumenti per interfacciare il display con applicazioni esterne come programmi, hardware dati Web o LAN, tastiera ed altri apparecchi o software. Alcuni di questi metodi saranno descritti in seguito.

La differenza tra pannelli RAM e Code è che quelli nella memoria RAM possono essere programmati velocemente ogni volta che si vuole. Il solo svantaggio è che perdono tutti i dati dopo ogni spegnimento o reset del display.

I pannelli nella memoria CPU FLASH, una volta programmati rimangono nel display fino a quando un nuovo contenuto non viene inserito al loro posto, ma hanno lo svantaggio della lentezza nella programmazione che potrebbe causare un tremolio o rallentamento del display mentre questa è in corso.

Un altro svantaggio è che questo tipo di memoria può essere programmata 100.000 volte. Questo significa che i dati che cambiano frequentemente (per esempio il tempo a scorrere) dovranno essere memorizzati nei pannelli RAM.

I pannelli attivi per l'auto upload del display attraverso file script (txt).

## 12 File Script

La parola chiave '\$Panel' indica i pannelli salvati nella memoria flash (rimane anche dopo il reset) mentre la parola chiave '\$RAMPPanel' è per i pannelli presenti nella RAM.

Dopo le parole chiave '\$Panel' o '\$RAMPPanel' si hanno gli attributi del pannello. Le successive 6 righe sono per le linee di testo del pannello.

All'inizio della linea di testo si può definire l'effetto con il comando \$E(scorrimento, lampeggio o statico) ed il font con \$F.

Se il comando \$E manca, la linea di testo sarà statica e centrata

Se il comando \$F manca, per quella linea sarà applicato il font di sistema 7x6 (le lettere sono 7x5 + 1 spazio)

Le linee che iniziano con // sono di commento e sono escluse dall'analisi

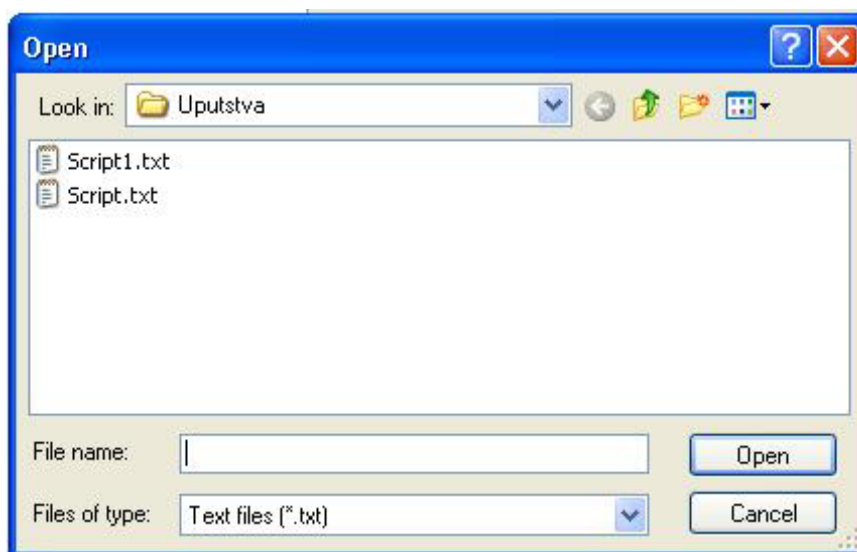
```
$Panel Panel Number Active Wipe Wipe Speed Rolling Speed Blinking Period Freeze Loop
[$Ex,][$Fx,] Linea Testo1
[$Ex,][$Fx,] Linea Testo 2
[$Ex,][$Fx,] Linea Testo 3
[$Ex,][$Fx,] Linea Testo 4
[$Ex,][$Fx,] Linea Testo 5
[$Ex,][$Fx,] Linea Testo 6
```

<b>PanelNumber</b>	2 cifre da 00 a 99
<b>Active</b>	0 (inattivo) o 1 (attivo)
<b>Wipe</b>	transizione dal pannello precedente all'attuale, da 0 a 9 per le tendine incluse
<b>WipeSpeed</b>	da 0 (più lenta) a 9 (più veloce)
<b>RollingSpeed</b>	da 0 (più lenta) a 9 (più veloce), impostata per un pannello ma applicata a tutti i pannelli scorrevoli nel display
<b>BlinkngPeriod</b>	2 cifre da 00 a 99, espressa in 1/10 sec. (da 0 a 9.9sec), impostata per un pannello ma applicata a tutti i pannelli lampeggianti nel display
<b>Freeze</b>	2 cifre, da 00 a 99, espressa in 1/10 sec. (da 0 a 9.9sec). Il conteggio inizia dopo l'ultimo scorrimento
<b>Loop</b>	definisce il conto di interazioni per la linea, 3 cifre da 000 a 999 (000 e 001 indicano 1)
<b>\$Ex</b>	Effetto, x può essere: <b>S</b> statico centrato, <b>B</b> lampeggiante centrato, <b>R</b> Scorrevole, <b>L</b> statico allineato a sinistra o <b>b</b> lampeggiante allineato a sinistra
<b>\$Fx</b>	Font, x da 0 a FC-1, dove FC è <b>FontCount</b> – numero di fonts inclusi nell'attuale progetto di Display Studio (da cui lo script file è caricato) e presenti nel display. x=0 è per il primo font nel progetto, x=1 per il secondo, x=FC-1 per FC nel file di progetto.

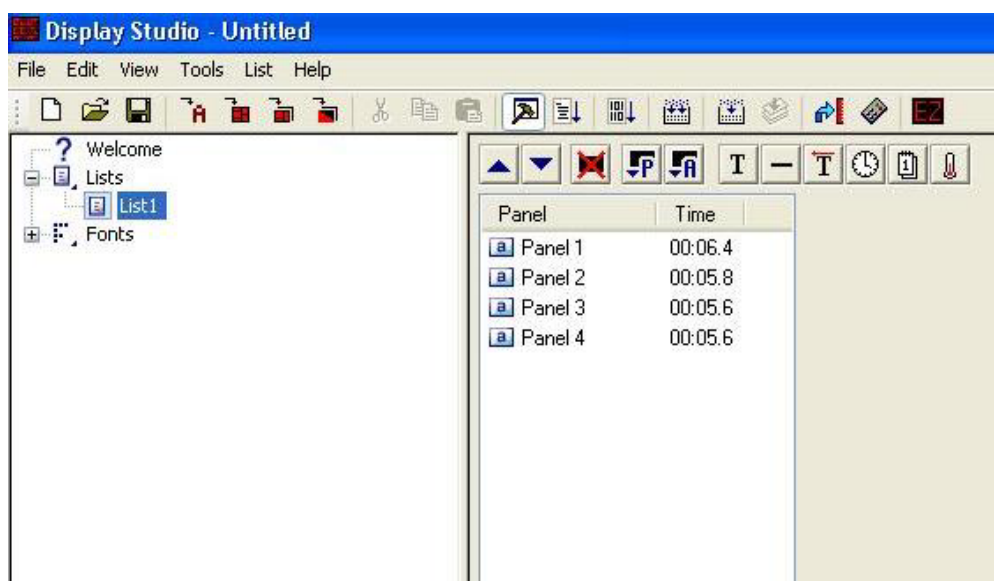
## 13 Auto Upload

L'upload automatico tramite script è molto utile quando si devono gestire molti display dislocati anche in posizioni diverse utilizzando una sola postazione di controllo. Usando un file script per displays l'auto upload fornisce un'eccellente piattaforma per gli utenti finali; questi possono infatti impiegare un software che genera automaticamente un file di testo.

L'opzione **Auto Upload** è attiva se è stata creata almeno una lista nel file di progetto (dds). Si deve quindi prima creare il progetto regolando le dimensioni del display (**Tools/Parameters** per vedere le dimensioni e quindi **Tools/Settings**). Successivamente procedere con l'importazione dei font necessari alla compilazione del file script (txt) (vedere Esempio di File Script). Evidenziare la lista, quindi cliccare su **Tools/ Test script file**

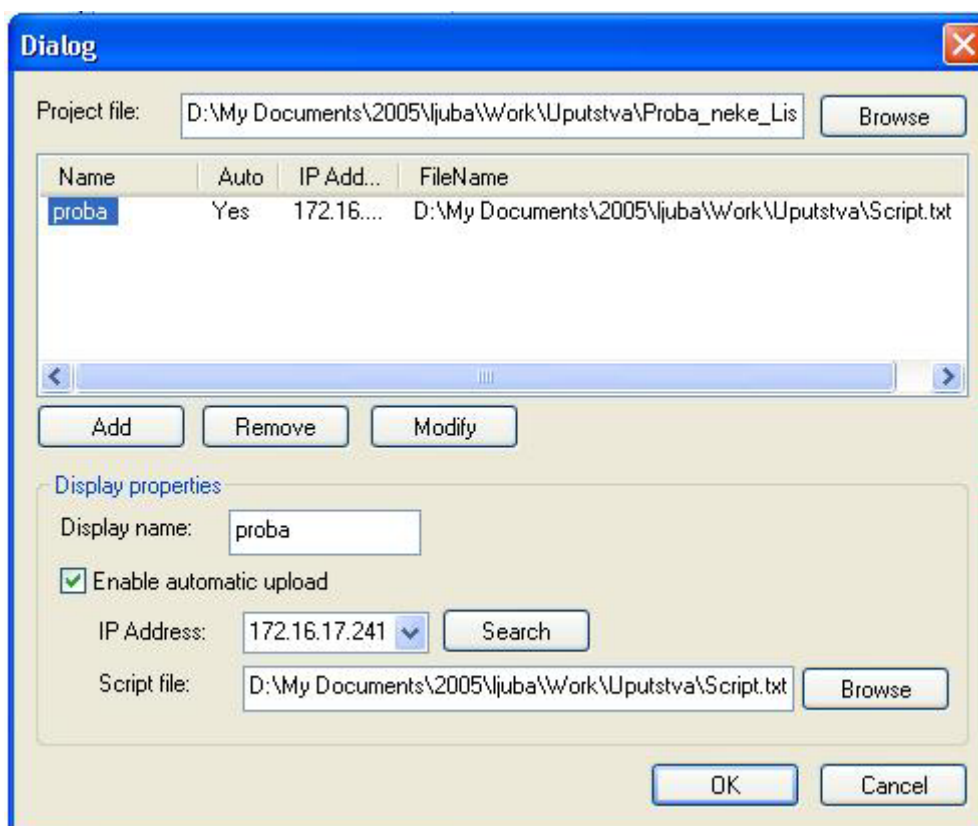


Scegliere il file script. Se è corretto, il progetto aggiunge i pannelli dallo script (vedi figura)



Compilare la lista, quindi fare l'upload sul display. Salvare la lista.

Dal menu **Tools/ Auto upload**



Per il file di progetto sceglierne uno salvato precedentemente.

Premere **Search** e dall'elenco scegliere l'indirizzo IP del display.

Premere **Browse** e scegliere il file script (.txt) dal quale è stato creato il progetto. Selezionare **Enable automatic upload**, nel campo **Display name** impostare il nome del display e cliccare su **Add**. Nella finestra superiore comparirà il nome del display, lo stato di auto upload, l'indirizzo IP ed il path completo dello script.

Cliccare su **OK**.

Le modifiche nel file script saranno riportate sul display solo se Display Studio è attivo (può essere minimizzato sulla barra delle applicazioni). Il contenuto del file script può essere modificato da qualsiasi editor di testo o altra applicazione simile.

Grazie alla funzione **Auto Upload** potrete usare quanti display volete, impiegando lo stesso o differenti script. Unico accorgimento: ciascun display dovrà essere caricato con Auto Upload, come descritto in questa sezione.

## 14 Esempio di File Script

```
// Inizio dello script
//la parola chiave '$Panel' indica un pannello salvato nella memoria flash (rimane anche
dopo il reset) mentre la parola chiave '$RAMPanel' è per i pannelli presenti nella RAM.
// dopo le parole chiave '$Panel' o '$RAMPanel' si hanno gli attributi del pannello. Le
successive 6 righe sono per le linee di testo del pannello.
// all'inizio della linea di testo si può definire l'effetto con il comando $E (scorrimento,
lampeggio o statico) ed il font con $F.
// se il comando $E manca, la linea di testo sarà statica e centrata
// se il comando $F manca, per quella linea sarà applicato il font di sistema 7x6 (le lettere
sono 7x5 + 1 spazio)
//le linee che iniziano con // sono di commento e sono escluse dall'analisi

//$Panel PanelNumber Active Wipe Wipe Speed Rolling Speed Blinking Period Freeze Loop
// [$Ex,][$Fx,] Linea Testo1
// [$Ex,][$Fx,] Linea Testo 2
// [$Ex,][$Fx,] Linea Testo 3
// [$Ex,][$Fx,] Linea Testo 4
// [$Ex,][$Fx,] Linea Testo 5
// [$Ex,][$Fx,] Linea Testo 6
```

<b>PanelNumber</b>	2 cifre da 00 a 99
<b>Active</b>	0 (inattivo) o 1 (attivo)
<b>Wipe</b>	transizione dal pannello precedente all'attuale, da 0 a 9 per le tendine incluse
<b>WipeSpeed</b>	da 0 (più lenta) a 9 (più veloce)
<b>RollingSpeed</b>	da 0 (più lenta) a 9 (più veloce), impostata per un pannello ma applicata a tutti i pannelli scorrevoli nel display
<b>BlinkngPeriod</b>	2 cifre da 00 a 99, espressa in 1/10 sec. (da 0 a 9.9sec), impostata per un pannello ma applicata a tutti i pannelli lampeggianti nel display
<b>Freeze</b>	2 cifre, da 00 a 99, espressa in 1/10 sec. (da 0 a 9.9sec). Il conteggio inizia dopo l'ultimo scorrimento
<b>Loop</b>	definisce il conto di interazioni per la linea, 3 cifre da 000 a 999 (000 e 001 indicano 1)
<b>\$Ex</b>	Effetto, x può essere: <b>S</b> statico centrato, <b>B</b> lampeggiante centrato, <b>R</b> Scorrevole, <b>L</b> statico allineato a sinistra o <b>b</b> lampeggiante allineato a sinistra
<b>\$Fx</b>	Font, x da 0 a FC-1, dove FC è <b>FontCount</b> – numero di fonts inclusi nell'attuale progetto di Display Studio (da cui lo script file è caricato) e presenti nel display. x=0 è per il primo font nel progetto, x=1 per il secondo, x=FC-1 per FC nel file di progetto.



**Esempio per IP 30, display con 6 linee di testo**

```
$Panel 01 1 1 9 10 20 000
$ER $F0 Welcome to Atlas Bank
*****

$ER $F0 Interessi per risparmi in USD
$F0 a vista 9.2%
$F0 tempo di deposito:
$ER $F0 1 anno 10.2 %, 2 anni 11.4%, 3 anni 12.7%
$Panel 02 1 1 9 10 20 000
$ER $F1 Welcome to Atlas Bank
*****

$ER $F1 Interessi per risparmi in EUR
$F1 a vista 2.2%
$F2 tempo di deposito:
$ER $F2 1 anno 3.2 %, 2 anni 4.4%, 3 anni 4.7%
$Panel 03 1 1 9 10 20 000
$ER $F3 Welcome to Atlas Bank
*****

$F3 Mutui per
$F3 immobili
$F3 Interesse 8.2%
// End of script file
```

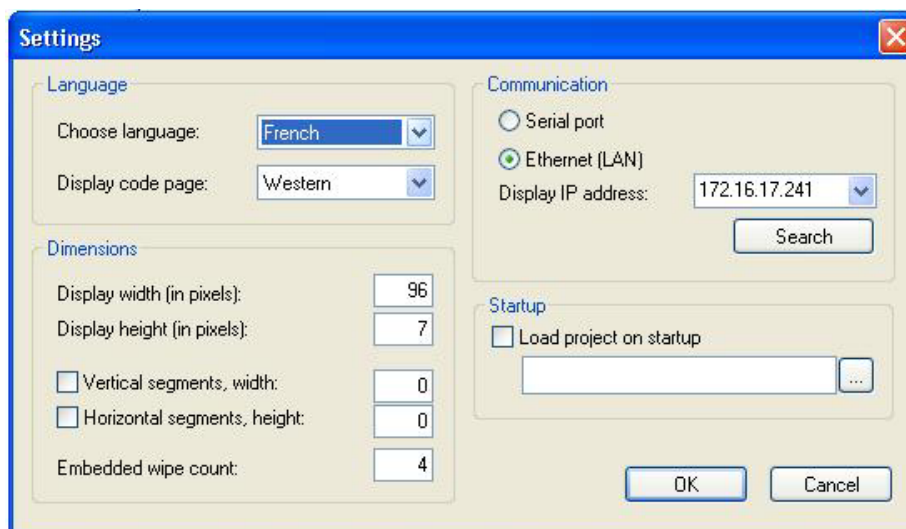
## 15 Aggiungere una nuova lingua

(Solo per utenti esperti)

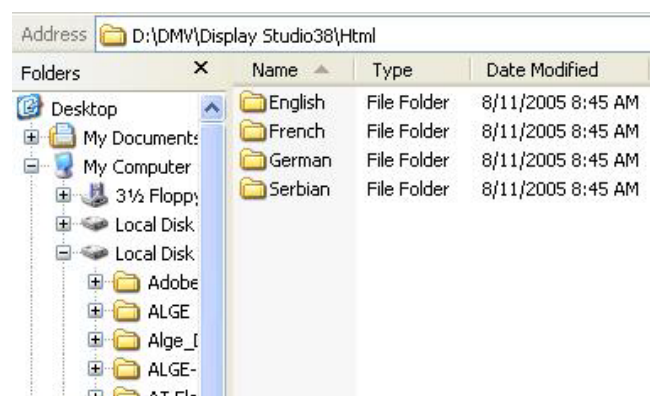
Al momento dell'installazione, Display Studio è disponibile in 2 lingue: Inglese e Tedesco. Nella cartella Display Studio si trovano 2 files che descrivono direttamente le lingue disponibili: **Ing\_english.ini** per l'inglese e **Ing\_german.ini** per la lingua tedesca. Per una nuova lingua, è sufficiente aggiungere un file ini (**Ing\_lingua.ini**) nella cartella Display Studio.

Esempio: un valido **Ing\_french.ini** file nella cartella Display Studio fa apparire una nuova lingua (French) nella finestra di dialogo **Tools/Settings** (vedere figura).

Il formato del file ini è **Ing\_LINGUA.ini**, dove **Ing\_** specifica che si tratta di un file di lingua, mentre **LINGUA** è il nome della lingua che appare nel dialogo **Tools/Settings**



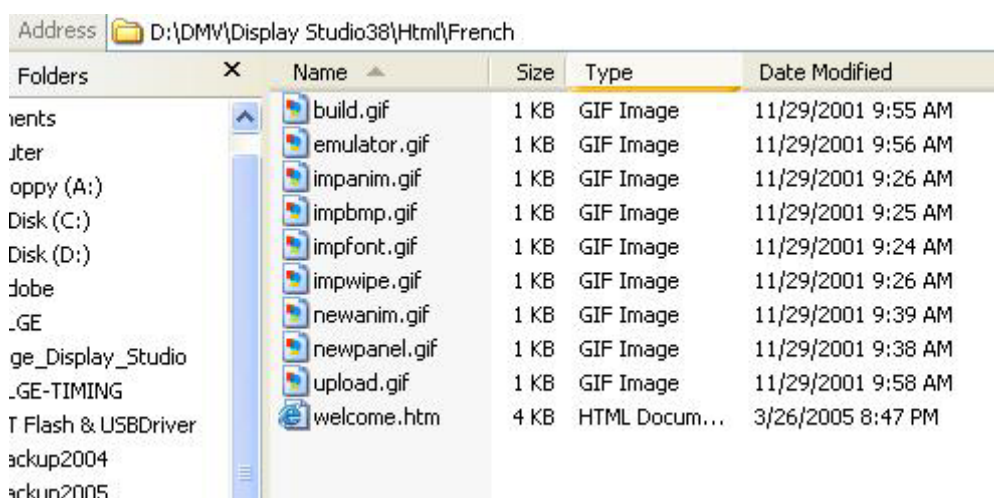
È anche necessario aggiungere una nuova finestra di benvenuto (quick reference o guida rapida) quando si aggiunge una lingua. La sottocartella **Html** si trova nella cartella Display Studio ed all'interno di essa si trovano a loro volta le cartelle di tutte le lingue installate (vedi figura).



Se la nuova lingua è il Francese, aggiungeremo il file **Ing\_french.ini** nella cartella Display Studio , e la cartella **French** in **Html**. Ricapitolando, per aggiungere un nuovo **nome di lingua** e una nuova **lingua** servono:

**Ing\_NOMELINGUA.ini** nella cartella Display Studio, la cartella **NOMELINGUA** nella sottocartella **Html**.

Ciascuna cartella della lingua ha al suo interno anche il file **welcome.htm** (vedi figura) che costituisce la pagina di apertura non appena si avvia Display Studio. La via più facile per generare una cartella di lingua è crearne una con il nome della lingua (es. Italiano nella cartella **Html**) e quindi copiare il contenuto della cartella **English** nella nuova. Dopo aver tradotto la pagina **welcome.htm** page dall'inglese all'italiano, la vostra nuova lingua è disponibile.

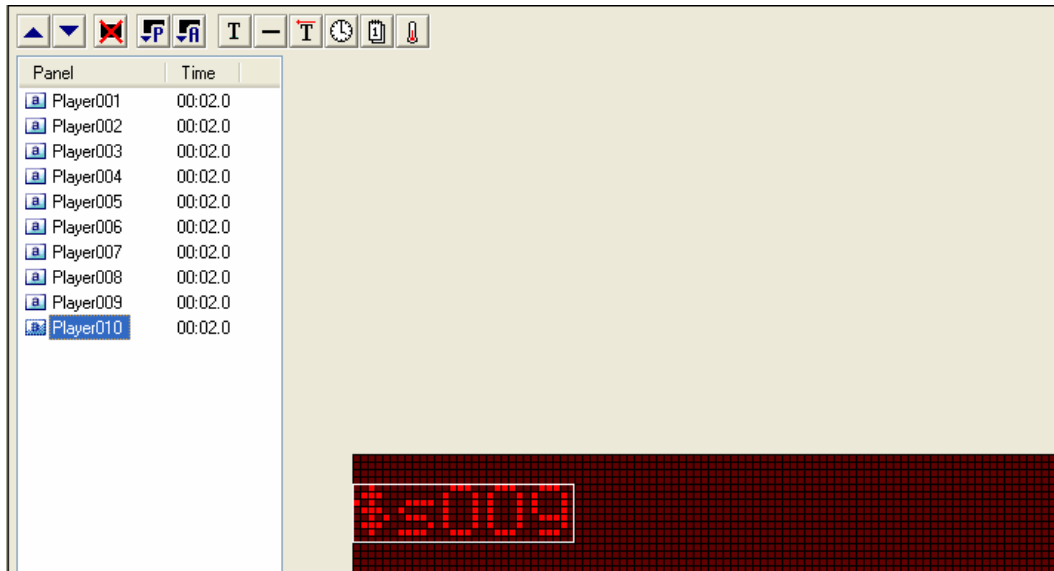


Folders	Name	Size	Type	Date Modified
	build.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:55 AM
	emulator.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:56 AM
	impanim.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:26 AM
	impbmp.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:25 AM
	impfont.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:24 AM
	impwipe.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:26 AM
	newanim.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:39 AM
	newpanel.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:38 AM
	upload.gif	1 KB	GIF Image	11/29/2001 9:58 AM
	welcome.htm	4 KB	HTML Docum...	3/26/2005 8:47 PM

## 16 Programma Excel to Display

(Solo per utenti esperti)

Per prima cosa è necessario una lista con i pannelli che contengono **testo statico** con stringhe \$sxxx, dove xxx è il numero del giocatore.

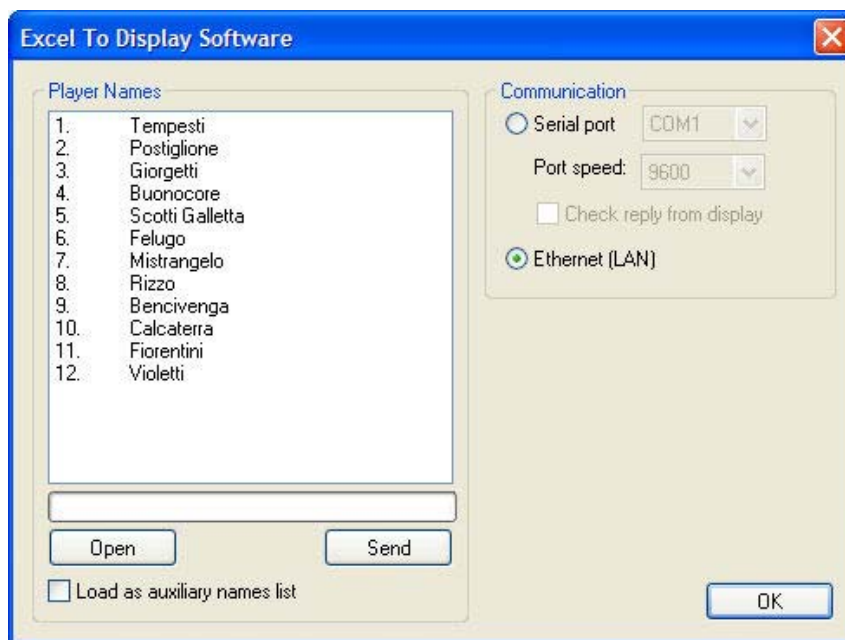


Quindi costruire il progetto e passarlo al display.

Dal menu **Tools** scegliere **Excel to display**, ed appare la finestra riprodotta di seguito.

Cliccare su **Open**. Dalla finestra che si apre scegliere il file xls desiderato e compariranno l'ordine di classifica e il nome dell'atleta.

Cliccare su **Send** per caricare i nomi dei giocatori sul display.



## 16.1 Variabili per Cronometri e Console Multisport

È possibile creare una lista attiva che mostri i dati di cronometraggio ed i nomi direttamente dal cronometro ALGE.

### 16.1.1 Variabili per Cronometri

Ricevuti attraverso porta RS232 o connettori a banana nero/giallo

\$ Variabile	Descrizione
\$D195	Nome dell'ultimo Bib ricevuto dai nomi inseriti con il software del tabellone
\$D196	Tempo attuale ricevuto dal cronometro,format automatico hh:mm:ss.dc
\$D197	Classifica attuale ricevuta dal cronometro
\$D198	Bib attuale ricevuto dal cronometro
\$D199	Nome del Bib attuale ricevuto dall'ordine di partenza in Excel
\$D200	Nazione del Bib attuale ricevuto dall'ordine di partenza in Excel
\$D201	Squadra del Bib attuale ricevuto dall'ordine di partenza in Excel
\$s000	Nome del giocatore con Bib da 001 a 999
\$sA00	Nazionalità del giocatore con Bib A00-A99=000-099; B00-B99=100-199;...
\$sa00	Squadra del giocatore con Bib a00-a99=000-099; b00-b99=100-199;...
\$D000-\$D194	Byte dal pacchetto dati

### 16.1.2 Variabili per Console Multisport D-CKx

Elenco delle variabili il cui contenuto viene visualizzato direttamente sul tabellone

\$ Variabile	Descrizione
\$B00	Punteggio casa, 3 cifre, non considera gli zeri iniziali
\$B01	Punteggio ospiti, 3 cifre, non considera gli zeri iniziali
\$B02	Minuti tempo
\$B03	Secondi tempo
\$B04	1/10 di secondo tempo
\$B05	Tempo rimanente TimeOut
\$B06	Nome squadra casa
\$B07	Nome squadra ospite
\$B08	Nome squadra ospite, allineata a sinistra
\$B09	Numero falli per squadra casa
\$B10	Numero falli per squadra ospite
\$B11	Ultimo giocatore che ha commesso il fallo
\$B12	Numero di falli per quel giocatore
\$B13*	1 punto in percentuale per la squadra di casa
\$B14*	2 punti in percentuale per la squadra di casa

\$B15*	3 punti in percentuale per la squadra di casa
\$B16*	2 e 3 punti (campo) in percentuale per la squadra di casa
\$B17*	Numero di falli per la squadra di casa
\$B18*	1 punto in percentuale per la squadra ospite
\$B19*	2 punti in percentuale per la squadra ospite
\$B20*	2 punti in percentuale per la squadra ospite
\$B21*	2 e 3 punti (campo) in percentuale per la squadra ospite
\$B22*	Numero di falli per la squadra ospite
\$B23*	Nome della squadra che ha cambiato giocatore(i)
\$B24	Penalità 1 casa nel formato PP mm:ss (PP – num.giocatore, mm - minuti, ss – secondi)
\$B25	Penalità 2 casa nel formato PP mm:ss (PP – num.giocatore, mm - minuti, ss – secondi)
\$B26	Penalità 1 ospiti nel formato PP mm:ss (PP – num.giocatore, mm - minuti, ss – secondi)
\$B27	Penalità 2 ospiti nel formato PP mm:ss (PP – num.giocatore, mm - minuti, ss – secondi)
\$B28	Penalità casa per brutalità nel format MPP mm:ss (M – segno per brutalità PP – numero giocatore, mm - minuti, ss – secondi)
\$B29	Penalità ospiti per brutalità nel format MPP mm:ss (M – segno per brutalità PP – numero giocatore, mm - minuti, ss – secondi)
\$B30	Punteggio Casa periodo 1
\$B31	Punteggio Ospiti periodo 1
\$B32	Punteggio Casa periodo 2
\$B33	Punteggio Ospiti periodo 2
\$B34	Punteggio Casa periodo 3
\$B35	Punteggio Ospiti periodo 3
\$B36	Punteggio Casa periodo 4
\$B37	Punteggio Ospiti periodo 4
\$B38	Segno per possesso o set Casa (volleyball)
\$B39	Segno per possesso o set Ospiti (volleyball)
\$B40	Periodo di gioco (segna E per tempi supplementari)
\$B41	Numero di timeouts squadra Casa
\$B42	Numero di timeouts squadra Ospiti
\$B43	Tempo di tiro
\$B44	Tempo di tiro o TimeOut (per visualizzare entrambi contemporaneamente)
\$B45	Penalità Casa iniziata per prima. (quando ne viene mostrata solo una per squadra) (formato: PP mm:ss)
\$B46	Penalità Ospiti iniziata per prima. (quando ne viene mostrata solo una per squadra) (formato: PP mm:ss)
\$B47	Minuti di penalità per brutalità Casa quando ne vengono mostrati solo i minuti ) (formato: Mmm)
\$B48	Minuti di penalità per brutalità Ospiti quando ne vengono mostrati solo i minuti ) (formato: Mmm)
\$B49	Punteggio Casa – due cifre (formato xx)
\$B50	Punteggio Ospiti – due cifre (formato xx)
\$Hxx*	Nome giocatore Casa, xx numero giocatore da 00 a 99
\$H9:*	Nome allenatore Casa
\$H9;*	Nome allenatore Ospiti
\$H9<*	1° arbitro
\$H9=*	2° arbitro
\$H9>*	Delegato ufficiale
\$H9?*	Numero di spettatori
\$Gxx*	Nome giocatore Ospiti, xx numero giocatore da 00 a 99



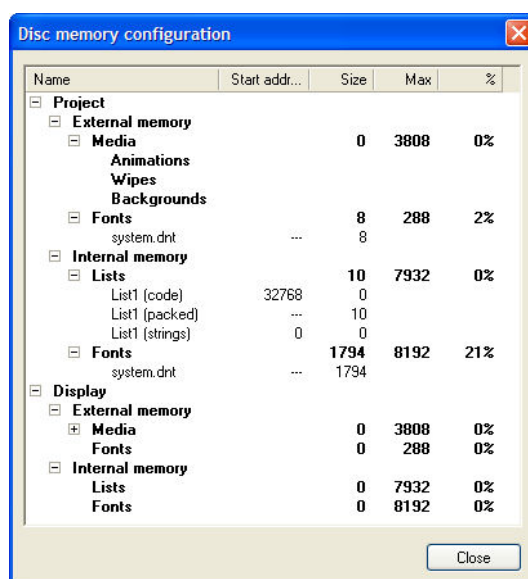
\$Pxx*	Nome del giocatore preceduto dal numero di gioco. In funzione di xx è:
	0-4 5 giocatori squadra casa attualmente in campo
	5-9 5 giocatori squadra ospite attualmente in campo
	10-14 giocatori squadra casa che erano in campo
	15-19 giocatori squadra ospite che erano in campo
	20-24 giocatori squadra casa che erano e che sono attualmente in campo
	25-29 giocatori squadra ospite che erano e che sono attualmente in campo
	30-34 giocatori della squadra che ha cambiato i giocatori attualmente in campo
	40-44 giocatori della squadra che ha cambiato i giocatori che erano in campo
50-54 giocatori della squadra che ha cambiato i giocatori che erano e che sono attualmente in campo	
\$hxx	Nome giocatore squadra di casa digitato dalla console, xx può essere 0-11
\$gxx	Nome giocatore squadra ospite digitato dalla console, xx può essere 0-11
\$ixx	Numero giocatore squadra di casa digitato dalla console, xx può essere 0-11
\$jxx	Numero giocatore squadra ospite digitato dalla console, xx può essere 0-11
\$Mxx	Messaggi digitati dalla console di comando, xx è il numero del messaggio da 00 a 19

\* Queste variabili sono inserite dai software Scoreboard o Statistiche Basket

## 17 Configurazione Mappa della Memoria

(Solo per utenti esperti)

Animazioni, tendine e sfondi, dalla parte del display, sono fisicamente collocate sul disco flash del display stesso, o memoria del display. Questa funzione è usata per definire e gestire la registrazione nella memoria del display. Nella creazione o compilazione delle liste, viene automaticamente attivata la riallocazione della memoria. L'operatore può essere informato riguardo l'indirizzo reale in cui viene collocate nella memoria del display ogni singolo fotogramma. È anche possibile conoscere la quantità di memoria utilizzata. La mappa della memoria è visualizzabile attraverso il menu **View/Memory map**. È riportato un elenco di tutte le liste, animazioni, tendine, sfondi e font con l'esatta posizione nella memoria in cui si trovano e l'intervallo di indirizzi che stanno usando



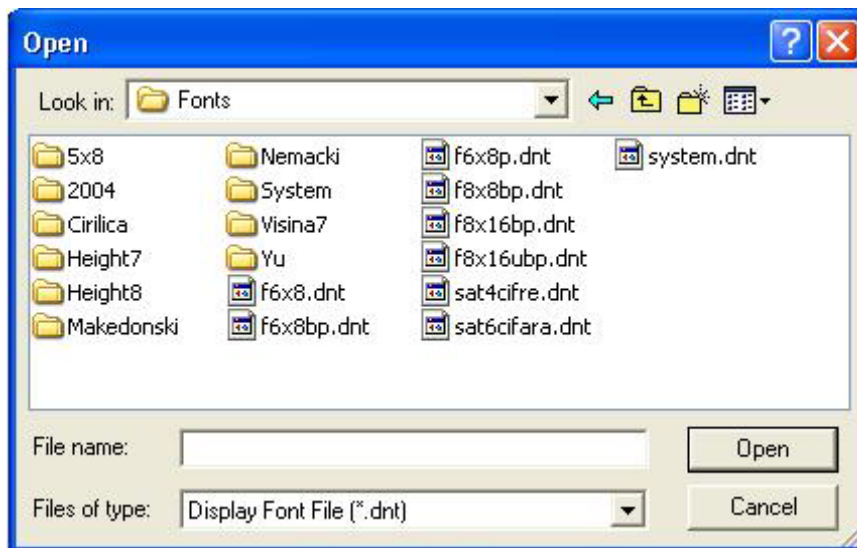
Name	Start addr...	Size	Max	%
Project				
External memory				
Media		0	3808	0%
Animations				
Wipes				
Backgrounds				
Fonts		8	288	2%
system.dnt	...	8		
Internal memory				
Lists		10	7932	0%
List1 (code)	32768	0		
List1 (packed)	...	10		
List1 (strings)	0	0		
Fonts		1794	8192	21%
system.dnt	...	1794		
Display				
External memory				
Media		0	3808	0%
Fonts		0	288	0%
Internal memory				
Lists		0	7932	0%
Fonts		0	8192	0%

## 18 Esercizio

Come breve dimostrazione di tutto quello che è stato descritto nelle pagine precedenti, creeremo i contenuti per un display con 2 pannelli di testo a scorrere, divisi da un effetto a tendina. Dopo di questo, sarà visualizzata un'animazione già creata (salvata in un file .avi). Quindi, procediamo! Questi sono i requisiti del progetto:

1. Il cliente vuole il suo logo aziendale come sfondo e ruotante
2. Il cliente vuole una pubblicità scorrevole sull'intera superficie dello schermo (massima altezza di font)
3. Il Cliente ha preparato un'animazione che desidera visualizzare sul display

Per poter lavorare con il testo abbiamo bisogno di aggiungere font al progetto. Selezionare il menu **File/Import/Font** e scegliere il file del font desiderato (.dnt).



È possibile anche importare font di Windows (opzione **File/Import/Windows font**)

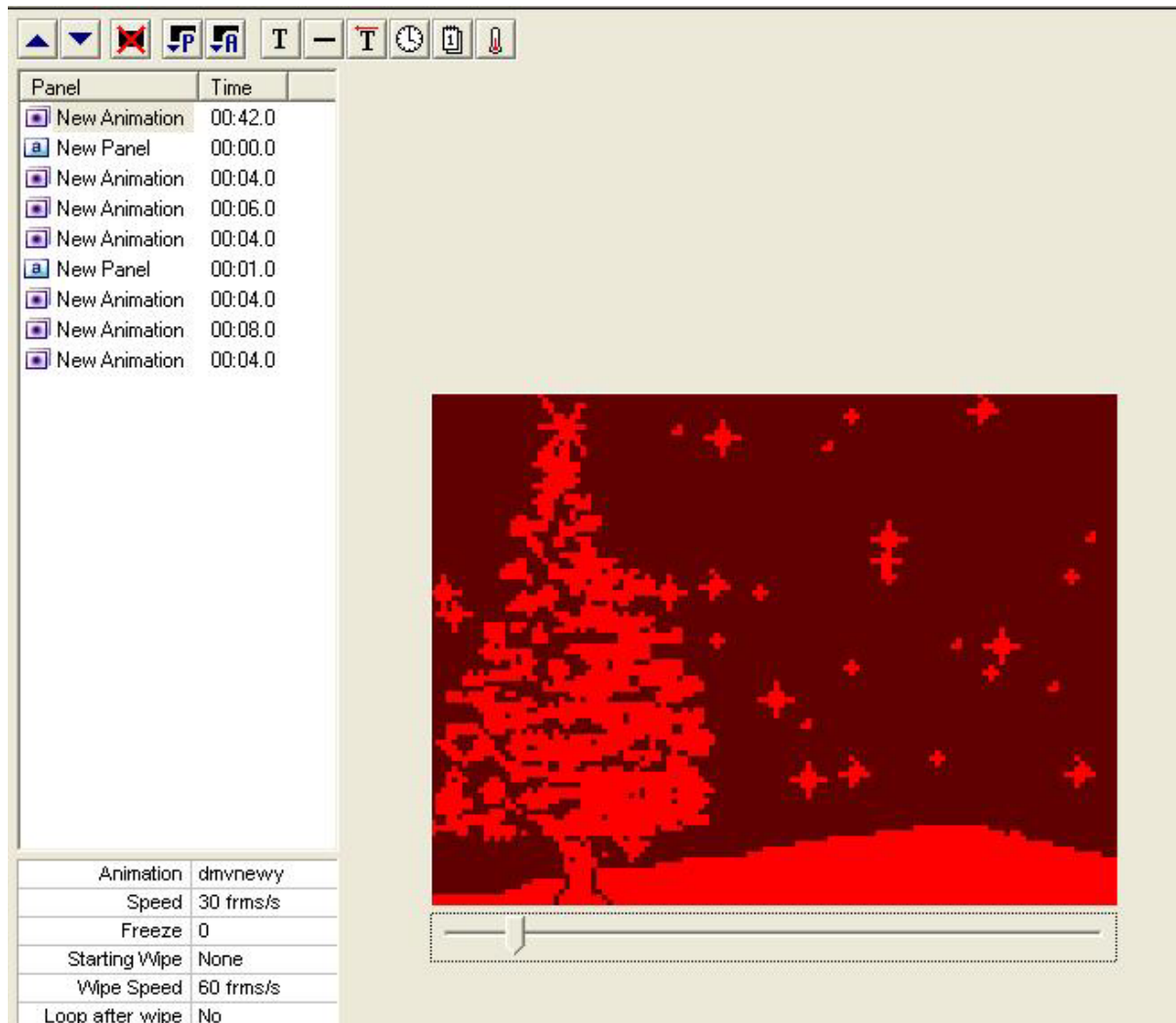
Adesso, per prima cosa importiamo il bitmap del logo aziendale del cliente. Andare al menu **File/Import/Background** e appare una finestra di dialogo simile a quella dei font.

Selezionare il file.bmp desiderato e cliccare su **Open**. Come risultato si avrà un'immagine nella sezione **Backgrounds** nel lato sinistro della struttura ad albero.

Dalla sezione **Lists** della stessa struttura, aprire una lista che vogliamo editare. Il pannello destro mostra le palette degli strumenti e l'elenco dei comandi di edizione

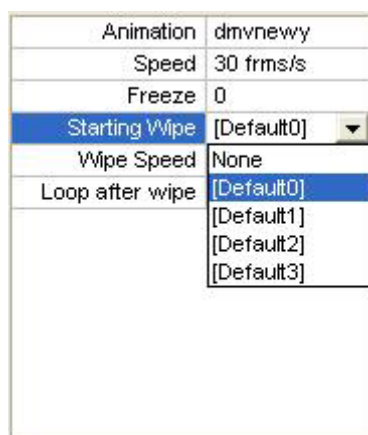
Usare la barra degli strumenti per aggiungere pannelli di testo (4° pulsante da sinistra) Impostare le proprietà del **Background** su Yes e specificare il nome dello sfondo. Per aggiungere il testo scorrevole dobbiamo cliccare sul 4° pulsante da destra. Impostarne le corrispondenti proprietà per come si vuole presentare sull'immagine.

Questo è il lavoro necessario per la preparazione del primo pannello. Il secondo è più facile; non richiede uno sfondo. La sola differenza tra i lavori è che il secondo testo deve essere visualizzato con caratteri grandi. Questo si ottiene facilmente (opzione **Zoom**, vedi figura nella pagina seguente).



Aggiungiamo al progetto l'animazione che abbiamo nel file .avi allo stesso modo degli altri contenuti, usando il menu **File\Import\Animation**. Quindi, passare alla lista editor, cliccare sul bottone con la lettera "A" sulla barra degli strumenti (5° da sinistra) e l'animazione viene aggiunta alla fine della lista.

Per aggiungere una tendina tra il primo ed il secondo pannello, scegliere **File\Import\Wipes**, e selezionare un file dal dialogo **File/Open**.



Quindi tornare alla lista ed impostare la funzione **Starting Wipe** (quando impostiamo questa al secondo pannello, significa che il 1° ed il 2° pannello saranno separati da un effetto a tendina).

Confermare la compilazione con **List/Build**; a questo punto possiamo iniziare a caricare il progetto sul display. Prima di questa operazione è possibile avere un'anteprima della visualizzazione usando **remote control**.