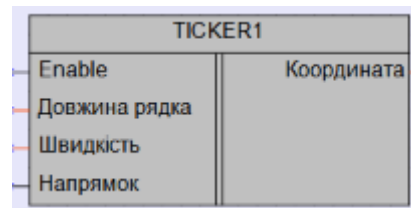


Рухомий рядок (TICKER)



Малюнок 1 – Умовне позначення

Застосування на контролерах		ПР200-xxx, ИПП120	
Входи	Тип даних	Пояснення	Діапазон
Enable	bool	Дозвіл роботи макросу	0/1
Довжина рядка	int	Завдання вихідної потужності	1-100*
Швидкість	int	Період ШІМ сигналу	Прим.1
Напрямок		Напрямок руху рядка: 0-(<-) 1-(>-)	0/1
Виходи	Тип даних	Пояснення	Діапазон
Координата	int	Вихід ШІМ	0/1

*-при розміщенні на екрані елемента керування «текстова мітка» довжина повідомлення не повинна перевищувати 16 символів

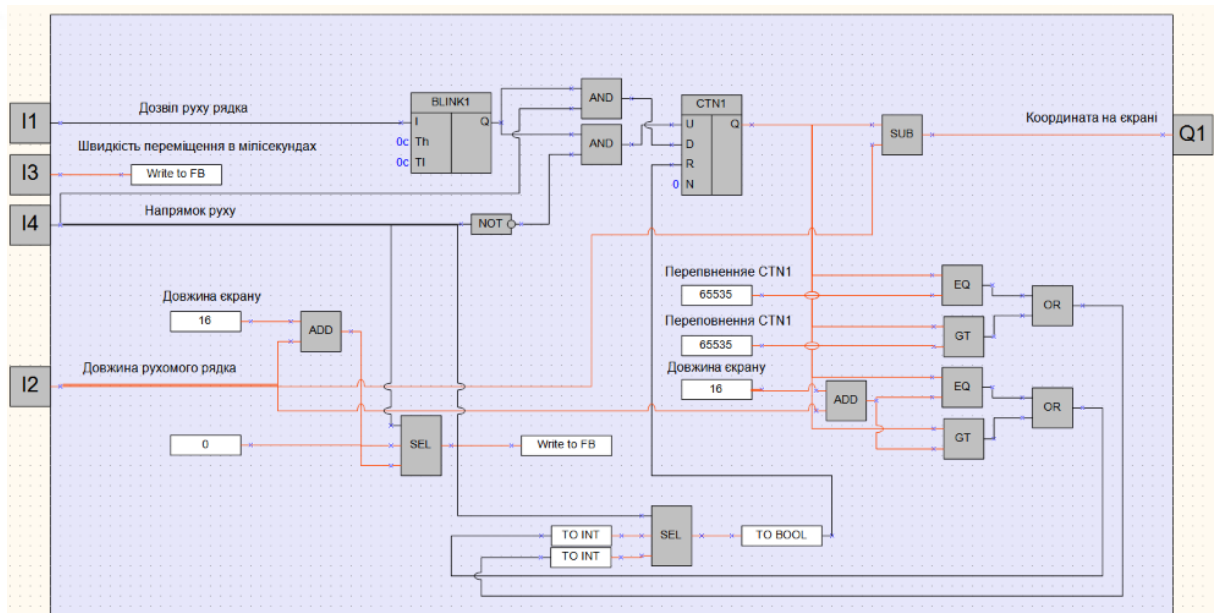
Опис роботи макросу

При подачі на вхід "Enable" логічної "1" блок вводиться в роботу, рядок починає рухатись на екрані із заданою швидкістю та в заданому напрямку. Вхід «Enable» може зупинити рух тексту, після відновлення логічної «1» у ньому, рух тексту продовжиться з тієї позиції, в якій він був зупинений, якщо в момент зупинки змінити напрямок тексту, рух продовжиться з тієї позиції, якому його було зупинено, але в протилежний бік. На вхід «Довжина рядка» необхідно подати змінну, в якій міститься загальна кількість знаків (з урахуванням прогалін) рядка, що рухається, підкреслено зеленою лінією на мал.4

Вхід «Швидкість» приймає число, яке відображає швидкість переміщення рядка по дисплею у мілісекундах. Вхід «Напрямок» визначає, в який бік зміщуватиметься текст, при «0» переміщення здійснюватиметься праворуч наліво, при «1» зліва направо. Напрямок руху тексту можна змінювати «на льоту», при цьому, як тільки зміниться стан входу, текст на екрані змінить свій рух на протилежне. Вихід «Координата», цю змінну необхідно задати як змінну у властивостях рядка параметр Координата X, тобто. змінити з константи на змінну як показано на мал.4 (виділено червоним).

Примітки

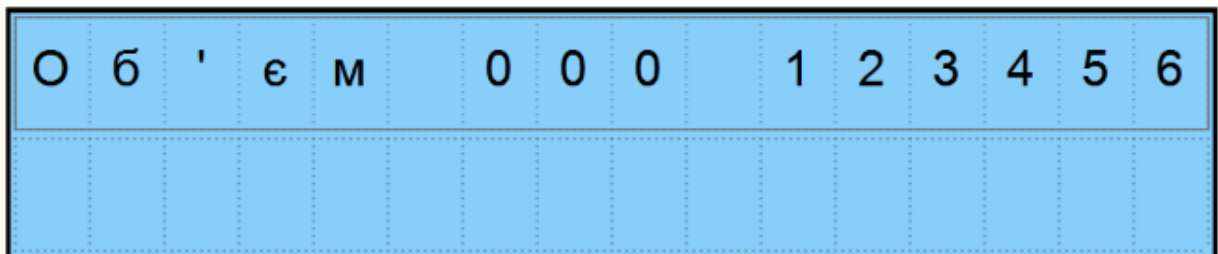
1. Підбирається за бажанням, але при завданні чисел менше 100 буде спостерігатися "змазування" тексту на екрані.



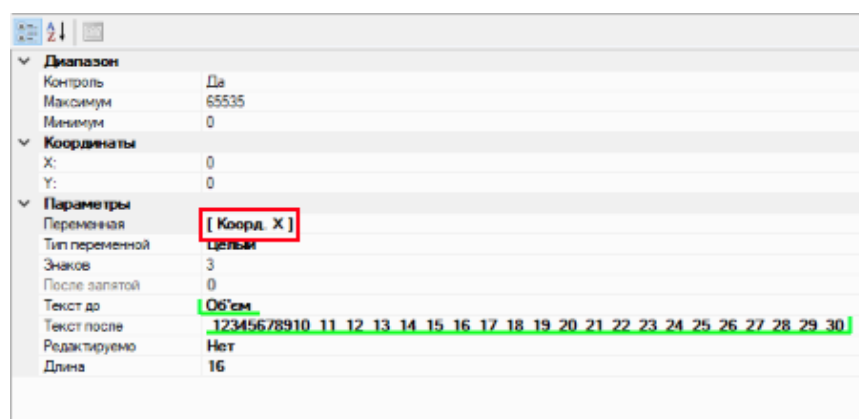
Малюнок 2 – Структурна (функціональна) схема макросу

Приклад роботи

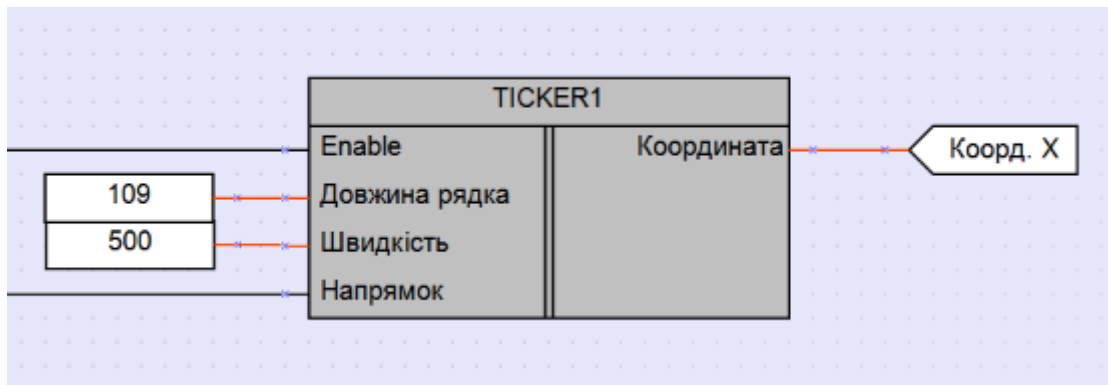
На екран додається повідомлення типу Введення/виведення (int/float), з налаштуваннями представленими на мал.4, при цьому в редакторі екранів повідомлення матиме вигляд як на мал.3 Значення змінної «приклад» відображається на екрані та змінюється відповідно до алгоритму програми. В якості елементів керування для виведення на екран, можна використовувати: «Введення/виведення (int/float)», «Введення/виведення (boolean)», «Динамічний текст», «ComboBox», при виведенні на екран «Текстової мітки», довжина рядка, що рухається не має перевищувати 16 знаків.



Малюнок 3 – Вигляд редактора екрану



Малюнок 4 – Налаштування властивостей екрану



Малюнок 5 – Приклад використання макросу

Область застосування макросу:

- 1) Макрос «Рядок, що рухається» призначений для виведення на екран ПР200 параметрів користувача у випадку, коли довжина повідомлення перевищує розмірність екрану ПР200 16 символів.

Розробник	Версія	Дата зміни
ВО ОВЕН	1.0	19.08.22