

LCDT240128B-MT-SR Matrix-Touch-Screen

Softw. V3.0
Hardw. V3.1

Vtec Electronics GmbH
Schenkstrasse 1
CH-3380 Wangen a.A.
Tel. 032 631 11 54



Das LCD – Terminal LCDT2401218B-MT-SR ist eine universelle Anzeigeneinheit mit einer Auflösung von 240X128 Punkten und einem Touch Screen mit 10 X6 Pads.

Die Ansteuerung erfolgt über eine RS232 – Schnittstelle oder RS485.

Es besteht die Möglichkeit zur Darstellung von 16 Zeilen x 30 Zeichen Text und 128X 240 Punkten Graphik. Zwei unabhängige Layer für Text und Graphik stehen zur Verfügung. Diese Layer können im OR – , EXOR – oder AND - Mode gleichzeitig dargestellt werden. Bis zu 255 Bilder sind im FLASH Speicher abgespeicherbar.

Das Windows – Programm „ **PIXLOAD**“ ermöglicht die Aufbereitung und Speicherung der Bit – Map – Files.

Eigenschaften:

- Auflösung Graphik 240 X 128, Text: 16 Zeilen x 30 Zeichen, sichtbarer Bereich 144 X 64mm
- Serielle Schnittstelle RS232 2400 .. 115200 Baud. Optional RS485
- Getaktete Stromversorgung für 8 .. 32V Versorgungsspannung
- Touch Screen mit 10 X 6 Pads und akustischer Rückmeldung
- 8M Bit EEPROM zur Speicherung von bis 255 Pixel – Graphiken
- LED Hintergrundbeleuchtung. Intensität per Software wählbar
- Windows – Bedienungssoftware „ **PIXLOAD**“ als Option
- Abmessung: 144 x 104 mm
- Strombedarf ca. 180 mA @ 12V bei voller Beleuchtung
- EEPROM zur Abspeicherung der Konfiguration

Inhaltsverzeichnis

| | Seite |
|---|-------|
| Hintergrundbeleuchtung | 3 |
| Text – Befehle | 3 |
| Buzzer | 3 |
| Display – Mode | 4 |
| Start – Bild | 4 |
| Set Baudrate | 4 |
| Graphik Screen löschen | 5 |
| Graphik Bitmap übertragen | 5 |
| Graphik Bitmap in RAM – Buffer laden | 5 |
| Graphik Bitmap aus RAM – Buffer anzeigen | 5 |
| Graphik Display – Mode | 6 |
| Graphik – Bereich invertieren | 6 |
| Graphik – Bereich füllen bzw. löschen (für z.B Balkenanzeige) | 6 |
| Graphik – Text senden | 7 |
| Graphik – Font wählen | 7 |
| Graphik – Cursor setzten | 8 |
| Linie Zeichnen | 8 |
| Pixel Zeichnen | 8 |
| EEPROM Bitmap abspeichern | 9 |
| EEPROM Bitmap anzeigen | 9 |
| EEPROM Bitmap senden | 10 |
| Terminal – Konfiguration in EEPROM abspeichern | 10 |
| Ganzes EEPROM mit „PixLoad“ sichern | 10 |
| Ganzes EEPROM mit „PixLoad“ programmieren | 10 |
| SD Card Befehle | 11 |
| Users Register | 13 |
| „Touch Screen“ | 14 |
| General Reset | 15 |
| Bestückungsplan | 15 |

| Hintergrundbeleuchtung | | | |
|------------------------|---------|---|--|
| ESC 'B' | '0...9' | Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung 0 = aus, 9 = Maximum. (EEPROM) | |
| Beispiel: ESC B5 | | Helligkeit 50%, entspr. 25% Stromverbrauch | |
| TEXT – Befehle | | | |
| ESC 'T' | 'C' | Clear Text Screen | |
| ESC 'T' | 'H' | Text Home | |
| ESC 'T' | 'P' | X,Y; Text on Position X= SPALTE, Y= ZEILE (0= erste Pos.) | |
| Beispiel: ESC TP5,0; | | Text auf Position 6. Spalte, 1. Zeile | |
| ESC 'T' | 'A' | 'N' | Setzt Text – Attribute 0 = Normal 1 = Reverse 2 = Blinkend / Normal 3 = Blinkend / Reverse 4 = Inhibit Text Attribute sind nur im reinen Text – Betrieb anwendbar. Dazu muss der Text Attribute Mode gesetzt sein, Text und Graphik ein. Der Cursor ist in dieser Betriebsart nicht sichtbar ! |
| ESC 'T' | 'c' | 'N' | Cursor setzen N= 0 .. 7 Cursor - Höhe 1 Linie bis 8 Linien Beispiel Achtung: Cursor funktioniert nicht im Attribute - Mode |
| Beispiel: ESC T c 3 | | Cursor – Höhe 4 Linien | |

| Akustischer Signalgeber „BUZZER“ | |
|---|--------------------------------------|
| Auf dem Terminal – Board befindet sich ein Piezo – Signalgeber. Dieser kann automatisch, durch das Berühren des Touch – Screens oder durch eine Kontroll – Sequenz kurzzeitig aktiviert werden. Genauere Angaben über die automatische Aktivierung unter „TochScreen“ auf Seite 11 | |
| ESC 'P''Z''; | Aktiviert den Signalgeber kurzzeitig |
| Kontrast Einstellung | |
| ESC 'C' 'A' 00-31 | |
| Verstellt den Ablesewinkel oder Kontrast der Anzeige in Stufen von 0 - 31. Nach "Power Up" ist der Wert 15 gesetzt. Die Grundeinstellung erfolgt mittels Potentiometer "CONTRAST" | |

| Display – Mode | | |
|---|-----|--|
| ESC 'D' | X | ; X=0..15 Kombination von folgenden Bits: D0= Cursor on D1= Cursor blinkend D2=Text Display on D3=Graphic Display on |
| Beispiel: ESC D12; Text – und Graphik Layer aktiv | | |
| Start – Bild | | |
| ESC 'S' | X | ; Aktiviert ein Start – Bild aus dem EEPROM X = Nr. des EEPROM – Speicherplatz |
| ESC 'S' | 255 | ; Start – Bild wird deaktiviert |
| Set Baudrate | | |
| ESC 'b'xx; | | xx= 24 für 2400 Baud 96 für 9600 Baud 19 für 19200 Baud 57 für 57600 Baud 115 für 115200 Baud |
| Das Uebertragungsformat ist wie folgt eingestellt: 8 Bit, no parity, 1 Stop Bit Bei „General Reset“ wird 9600 Baude eingestellt Beispiel: ESC b19; | | |
| Firmware Version abfragen | | |
| ESC 'I' 'V' | | Sendet Firmware Version |
| Version der geladenen Bilder abfragen (Kundenspezifische Version abfragen) | | |
| ESC 'I' 'P' | | Sendet einen mittels ESC I p gespeicherten Code von 0 bis 255 |
| Version der geladenen Bilder speichern. Bzw. kundenspezifische Version speichern | | |
| ESC 'I' 'p' 0..255; | | Speichert einen Code zwischen 0 und 255 im FLASH PROM |

| | |
|---|----------------------|
| Graphic Screen Clear | |
| ESC 'G''C' | Clear Graphic Screen |
| Graphik Bitmap | |
| ESC 'G''B' 'X','Y','B','H', Bitmapdaten; | |
| <p>Beschreibung: Zeichnet ein Bitmap – Muster an Position X,Y in der Breite B und Höhe H. X: Horizontale Position ab linkem Rand. Muss ein vielfaches von 8 sein. Erste Position links = 0 Y: Verikale Position ab oberem Rand. Erste Position oben = 0 B: Breite des Bitmaps in Byte (= 8 Pixel) H: Höhe des Bitmaps in Pixel Bitmapdaten: Sring im HEX – Format ohne Trennungszeichen zwischen den Bytes</p> <p>Beispiel (ein Kästchen mit einer diagonalen Linie): ESC GB16,10,2,8,FFFFB001BC01830180C18031800DFFFF;</p> | |
| Graphik Bitmap in RAM – Buffer laden | |
| ESC 'G''b''L' 'B','H', Bitmapdaten; | |
| <p>Beschreibung: Lädt ein Bitmap – Muster mit der Breite B und Höhe H in den Zwischenbuffer. B: Breite des Bitmaps in Byte (= 8 Pixel) H: Höhe des Bitmaps in Pixel Bitmapdaten: Sring im HEX – Format ohne Trennungszeichen zwischen den Bytes Das gespeicherte Muster wird mit der Funktion „Display Graphic Buffer“ in die Anzeige trãnsferiert.</p> <p>Beispiel (ein Kästchen mit einer diagonalen Linie): ESC GbL16,10,2,8,FFFFB001BC01830180C18031800DFFFF;</p> | |
| Graphik Bitmap aus RAM – Buffer anzeigen | |
| ESC 'G''b''S' 'X','Y'; | |
| <p>Beschreibung: Zeichnet das Bitmap aus dem RAM – Buffer auf Position X,Y. Die Bitmap – Daten müssen zuvor mit dem Befehl „Graphik Bitmap in RAM – Buffer laden“ geladen worden sein. X: Horizontale Position (muss ein vielfaches von 8 sein) Y: Vertikale Position</p> <p>Beispiel: ESC GbS0,0; Bitmap auf pos. 0,0, linke obere Ecke</p> | |

| Graphik Mode | |
|---|--|
| ESC 'G''M' | 0..3 0 = OR Mode 1 = XOR Mode 2 = AND Mode 3 = Text Attribute Mode |
| Beschreibung: Bestimmt die Betriebsart bei gleichzeitiger Darstellung des Text – und Graphik – Layer | |
| OR Mode = | Pixel wird angezeigt, wenn in mindestens einem Layer gesetzt |
| XOR Mode= | Pixel wird angezeigt, wenn in nur einem Layer gesetzt. Wird nicht angezeigt wenn in beiden Layern gesetzt oder gelöscht |
| AND Mode= | Pixel wird angezeigt, wenn in beiden Layern gesetzt |
| Text Attribute Mode | Ermöglicht die Darstellung von Attribute wie Reverse, Blinkend, Rverse Blinkend im reinen Text – Mode Dazu müssen im Display – Mode (ESC D) die Bits D2 und D3 gesetzt sein |
| Graphik – Bereich invertieren | |
| ESC 'G''I' | 'X','Y','B','H'; |
| Beschreibung: Invertiert einen Bitmap – Bereich ab Position X,Y in der Breite B und Höhe H. X: Horizontale Position ab linkem Rand. Muss ein vielfaches von 8 sein. Erste Position links = 0 Y: Vertikale Position ab oberem Rand. Erste Position oben = 0 B: Breite des Bitmaps in Byte (= 8 Pixel) H: Höhe des Bitmaps in Pixel | |
| Graphik – Bereich füllen bzw. löschen (für z.B Balkenanzeige) Pixelgenau! | |
| ESC 'G''R' | X','Y','B','H','V'; |
| Beschreibung: Füllt oder löscht einen Bitmap – Bereich ab Position X,Y in der Breite B und Höhe H. X: Horizontale Position ab linkem Rand. Erste Position links = 0 Y: Vertikale Position ab oberem Rand. Erste Position oben = 0 B: Breite des Bitmaps in Pixel H: Höhe des Bitmaps in Pixel V: muss 1 oder 0 sein. 1 setzt die Pixel, 0 löscht den Bereich Es wird geprüft ob B+X oder H+Y innerhalb des gültigen Bereichs des Displays liegen. Falls dieser überschritten ist, wird die Funktion nicht ausgeführt. Maximaler X – Wert 139, maximaler Y – Wert 127. | |

| Graphik Text senden | |
|---|----------------------------------|
| ESC 'G''T' 'X','Y', (Text – String) | |
| <p>Beschreibung: Sendet einen Text – String an Position X Y im Graphic – Mode. D.h. in den Graphic – Layer. Es wird der aktuell angewählte Graphik – Font verwendet. Das String – Ende wird mit ESC (27 dec.) bestimmt. X: Horizontale Position ab linkem Rand. Muss ein vielfaches von 8 sein. Erste Position links = 0 Y: Verikale Position ab oberem Rand. Erste Position oben = 0</p> <p>Beispiel : ESC GT16,40,abcdefg Sendet den String „abcdefg“ auf Position X 16 Y 40</p> | |
| Graphik Font wählen | |
| ESC 'G''F' 0 .. 1 | |
| <p>Beschreibung: Es wird der Graphik – Font 0 bis 1 angewählt.</p> <p>Beispiel: ESC GF1 Font 1 wird angewählt</p> | |
| Beschreibung Fonts | |
| Font 0 | 16X16 Pixels, „Terminal“ 16 X 16 |
| Font 1 | 24X36 Pixels, „Corrier“ 24X36 |

| |
|---|
| Graphik – Cursor setzen |
| <p>ESC 'G''S' `X';`Y';</p> <p>Beschreibung: Setzt den virtuellen Graphik - Cursor auf die Position X, Y Position X=0 und Y=0 ist oben links. Der Graphik – Cursor ist nicht sichtbar und dient als Anfangspunkt für das Zeichnen von Linien</p> <p>Beispiel : ESC GS16,40; Setzt den Graphik - Cursor auf Position X=16, Y=40</p> |
| Linie Zeichnen oder Löschen |
| <p>ESC 'G''L' `X';`Y';`V';</p> <p>Beschreibung: Es wird eine Linie ab der aktuellen Position des Graphik - Cursors zur Position X,Y gezeichnet. Der Graphik - Cursor wird mitgeführt und befindet sich danach auf Pos. X,Y `V` kann 0 oder 1 sein und bestimmt ob die Linie gezeichnet oder gelöscht wird. 0 = Löschen 1 = Zeichnen</p> <p>Beispiel: ESC GL10,40,1; Linie ab Graphik - Cursor zu Position X=10, Y=40 zeichnen</p> |
| Pixel Zeichnen oder Löschen |
| <p>ESC 'G''P' `X';`Y';`V';</p> <p>Beschreibung: Es wird ein Pixel auf Position X,Y gezeichnet oder gelöscht. `V` kann 0 oder 1 sein und bestimmt ob das Pixel gezeichnet oder gelöscht wird. 0 = Löschen 1 = Zeichnen</p> |

Flash - Speicher

Das LCD – Terminal LCDT240128 hat in der Standard Ausführung ein FLASH mit 8M Bit oder 1M Byte Speicherkapazität.

Es stehen 255 Speicherplätze mit den Adressen 00 .. 254 zur Verfügung.

Dies erlaubt die Speicherung von 255 Voll – Bildern.

| Bitmap in Falsh - Speicher kopieren |
|--|
| ESC 'E' 'W' 'B' 'N', 'B', 'H', Bitmapdaten; |
| <p>Beschreibung: Speichert ein Bitmap – Muster mit der Breite B und Höhe H unter der Adress – Nummer N im FLASH PROM ab. B: Breite des Bitmaps in Byte (= 8 Pixel) H: Höhe des Bitmaps in Pixel Bitmapdaten: String im HEX – Format ohne Trennungszeichen zwischen den Bytes Die max. Länge pro Adress – Nr. ist 400 Byte. Ist der Bitmap – String länger, so werden weitere nachfolgende Speicher – Adressen überschrieben! Die Daten werden im RAM zwischengespeichert. Nach dem das Endezeichen (;) empfangen wurde, wird das EEPROM programmiert. Der Speichervorgang dauert ca. 5 mS pro Byte. Während dieser Zeit kann das Terminal keine weiteren Daten empfangen. Der Abschluss des Programmier – Vorgangs wird durch senden von ACK (6) bestätigt.</p> <p>Beispiel (ein Kästchen mit einer diagonalen Linie auf Adresse 3 abspeichern): ESC EWB3,2,8,FFFFB001BC01830180C18031800DFFFF;</p> |
| Bitmap aus Flash - Speicher anzeigen |
| ESC 'E' 'D' 'B' 'N', 'X', 'Y'; ESC 'E' 'D' 'b' ... wie ESC 'E' 'D' 'B' aber invertierte Darstellung |
| <p>Beschreibung: Lädt das Bitmap – Muster mit der Adresse N aus dem FLASH PROM in den Graphic – Layer des Displays N: Speicheradresse des Bitmap – Musters im EEPROM X: Horizontale Position in Pixel (muss ein vielfaches von 8 sein) Y: Vertikale Position ab oberem Rand in Pixel. Erste Position oben = 0</p> <p>Beispiel : ESC EDB7,0,0; Lädt das Bitmap – Muster aus dem Speicherplatz 7 im EEPROM in die linke obere Ecke des Displays</p> |

| |
|--|
| <p>Bitmap aus Flash - Speichersenden</p> <p>ESC `E` `R` `B` `N` `;`</p> <p>Beschreibung: Sendet den Inhalt des FLASH PROM – Buffers Nr. N über die Serielle Schnittstelle. Format wie bei FLASH PROM abspeichern</p> |
| <p>Terminal – Konfiguration in EEPROM PROM abspeichern</p> <p>ESC `E` `S` `199` `;`</p> <p>Beschreibung: Speichert die folgenden zur Zeit aktiven Einstellungen im EEPROM ab und verwendet diese beim nächsten „Power Up“ als Default Wert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hintergrundbeleuchtung • Display – Mode • Graphic – Mode • Baudrate |
| <p>Ganzen Inhalt des Flash - Speichers senden. Zum Abspeichern mittels „PixLoad“</p> <p>ESC `E` `M` `D` `;`</p> <p>Beschreibung: Sendet den ganzen Inhalt des FLASH PROM über die Serielle Schnittstelle zum Abspeichern als PC – File mittels „PixLoad“. Es wird das gleiche HEX – Format verwendet wie bei EEPROM Abspeichern. Vorab wird mittels 6 Zeichen die Länge des Files gesandt. File – Ende `;`</p> |
| <p>Programmieren des ganzen Flash - Speichers ab Serieller Schnittstelle mittels „PixLoad“</p> <p>ESC `E` `M` `S` `;`</p> <p>Beschreibung: Ueberschreibt den ganzen Flash - Speicher mit Daten ab der Seriellen Schnittstelle. Es wird jeweils ein Block von 2048 Zeichen (1024 Daten Byte) empfangen und programmiert. Durch das ACK – Zeichen wird der nächste Block angefordert. Dies bis zum File – Ende `;`. Die maximale Baud – Rate beträgt zur Zeit 9600 !</p> |

| |
|--|
| Daten des internen Flash-Speichers auf SD Card kopieren |
| ESC 'E' 'F' 'D'; Beschreibung: Die Daten des internen Flash - Speichers werden in die Datei LCDATA.VTC auf der SD Card kopiert. Falls die Datei "LCDATA.VTC" noch nicht besteht, so wird diese erzeugt. Die SD Card muss aber bereits als FAT formatiert worden sein. Die Aufzeichnung erfolgt im Binär - Format. |
| Internen Flash - Speicher mit Daten der SD Card überschreiben |
| ESC 'E' 'F' 'S'; Beschreibung: Überschreibt den ganzen internen FLASH Speicher mit den Daten der Datei "LCDATA.VTC" der SD Card. |
| Terminal - Konfiguration auf SD Card speichern |
| ESC 'E' 'F' 'C'; Beschreibung: Kopiert die gespeicherte Konfiguration des Terminals (nach ESC 'E' 'S' '199' ';') in die Datei LCDCONF.VTC auf der SD Card. Falls diese Datei auf der SD Card noch nicht besteht, wird diese erzeugt. Die SD Card muss aber bereits als FAT formatiert worden sein. Die Aufzeichnung erfolgt als ASCII - Zeichen und kann mit einem Editor bearbeitet werden. Format: Hintergrundbeleuchtung ; Display Mode ; Graphic - Mode ; Baudrate ; Hintergrundbeleuchtung = 0..9, Display Mode= 0..15, Graphic - Mode= 0..3, Baudrate: 024, 096, 019, 057, 115 Beispiel der Konfigurations - Datei: 9;12;0;096; Erklärung: Hintergrundbeleuchtung = 9, Display Mode=12, Graphic - Mode = 0, Baudrate 9600 |
| Terminal - Konfiguration aus SD Card laden |
| ESC 'E' 'F' 'R'; Beschreibung: Kopiert den Inhalt der Configurations - Datei "LCDCONF.VTC" auf der SD Card in dass EEPROM des Terminals. Die neue Konfiguration wird erst beim nächsten Restart berücksichtigt. |
| SD Card formatieren |
| ESC 'E' 'F' 'F'; Formatiert die SD Card als FAT |

32 – Bit Users – Register in EEPROM

Beschreibung:

Dieses Register besteht aus 2x4 Byte welche durch den Anwender frei benutzt werden können.
Z.B. als Seriennummer, Anlagen – Nummer, Datum usw. Diese Daten bleiben im EEPROM auch ohne Versorgungsspannung erhalten.

EEPROM 32 Bit – Register 0 beschreiben

ESC 'R' 'W' '0' 'x' 'x' 'x' 'x';

Beschreibung:

Schreibt 4 Bytes (x x x x) in den Buffer Nr. 0 (null)

EEPROM 32 Bit – Register 1 beschreiben

ESC 'R' 'W' '1' 'x' 'x' 'x' 'x';

Beschreibung:

Schreibt 4 Bytes (x x x x) in den Buffer Nr. 1

EEPROM 32 Bit – Register 0 auslesen

ESC 'R' 'R' '0';

Beschreibung:

Sendet die 4 Bytes des Buffers 0 über die serielle Schnittstelle

EEPROM 32 Bit – Register 1 auslesen

ESC 'R' 'R' '1';

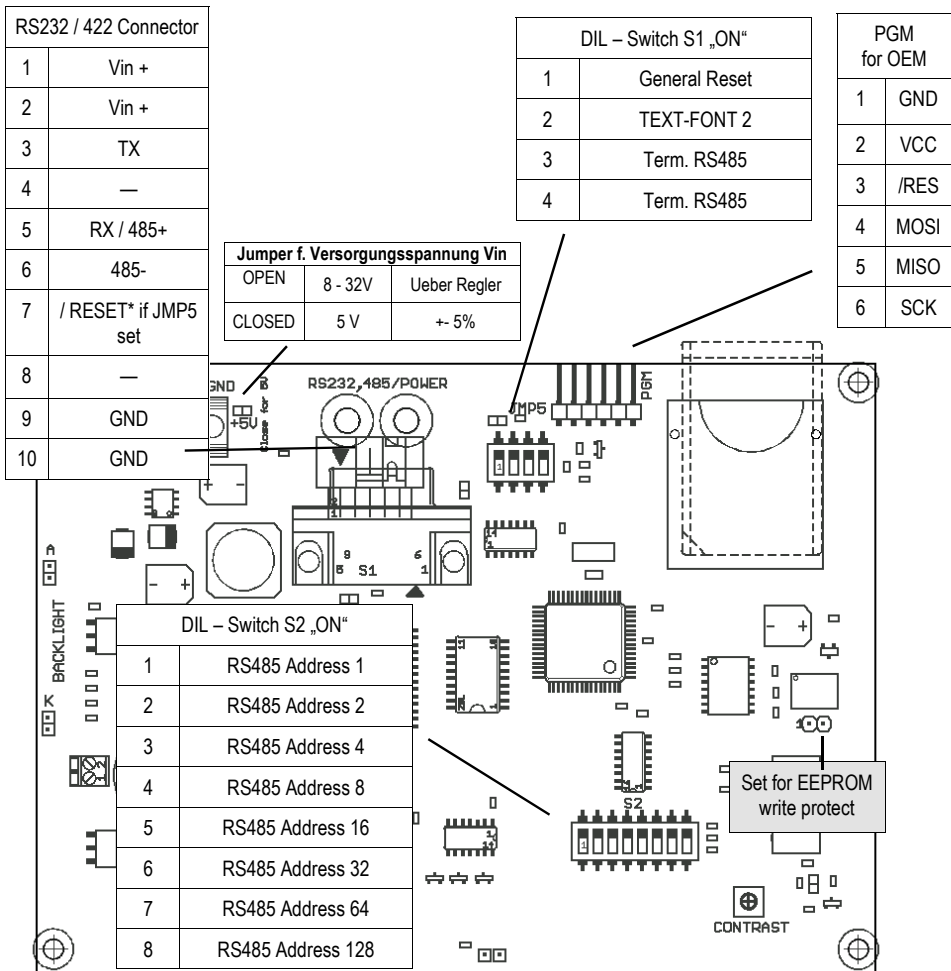
Beschreibung:

Sendet die 4 Bytes des Buffers 1 über die serielle Schnittstelle

| Touch Screen | | | | | | | | | |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|
| Touch – Screen – Matrix 10 x 6 Touch Pads | | | | | | | | | |
| X00, Y00 | X24, Y00 | X48, Y00 | X72, Y00 | X96, Y00 | X120, Y00 | X144, Y00 | X168, Y00 | X192, Y00 | X216, Y00 |
| A0 | | | | | | | | | |
| X00, Y21 | X24, Y21 | X48, Y21 | X72, Y21 | X96, Y21 | X120, Y21 | X144, Y21 | X168, Y21 | X192, Y21 | X216, Y21 |
| | | C1 | | | | | | | |
| X00, Y42 | X24, Y42 | X48, Y42 | X72, Y42 | X96, Y42 | X120, Y42 | X144, Y42 | X168, Y42 | X192, Y42 | X216, Y42 |
| | | C2 | | | | | | | |
| X00, Y64 | X24, Y64 | X48, Y64 | X72, Y64 | X96, Y64 | X120, Y64 | X144, Y64 | X168, Y64 | X192, Y64 | X216, Y64 |
| | | | | E3 | F3 | G3 | H3 | | |
| X00, Y85 | X24, Y85 | X48, Y85 | X72, Y85 | X96, Y85 | X120, Y85 | X144, Y85 | X168, Y85 | X192, Y85 | X216, Y85 |
| | | | D4 | E4 | | | | | |
| X00, Y106 | X24, Y106 | X48, Y106 | X72, Y106 | X96, Y106 | X120, Y106 | X144, Y106 | X168, Y106 | X192, Y106 | X216, Y106 |
| | | | | | | | | | |
| X-Y – bezeichnet die Position der linken oberen Ecke der LCD – Koordinaten | | | | | | | | | |

| | |
|---|---|
| Touch Pad aktivieren (nach dem Einschalten sind alle Pads inaktiv) | |
| ESC 't' 's' 'e' 'x' 'y' 'b' 'n' (mt Akustik) oder ESC 't' 's' 'e' 'x' 'y' 'n' 'n' (ohne Akustik) | |
| Aktiviert den Touch Pad Nummer x,y, mit oder ohne akustischem Signal und dem Rückgabe – Zeichen n | |
| Beschreibung: Ein aktivierter Touch Pad sendet bei Berührung ein Zeichen 'n' (kann ein Wert zwischen 0 und 255 sein) mit oder ohne akustischer Rückmeldung. Wird bei der Aktivierung ein 'n' anstelle von 'b' gesendet, so ist die akustische Signalisation ausgeschaltet. | |
| Beispiel: ESC 't' 's' 'e' 'F' '2' 'b' 'F' | Bei Berührung von F2 wird ein 'F' vom Terminal gesendet. Mit einem akustischem Signal. |
| Touch Pad deaktivieren | |
| ESC 't' 's' 'd' 'x' 'y' | |
| Deaktiviert den Touch Pad Nummer x,y, | |
| Alle Touch Pads aktivieren | |
| ESC 't' 's' 'a' | Aktiviert alle Touch Pads mit Akustik. Rückgabe - Zeichen habe den Wert 0--z |
| ESC 't' 's' 'b' | Aktiviert alle Touch Pads ohne Akustik |
| Alle Touch Pad deaktivieren | |
| ESC 't' 's' 'o' 'd' 'd' | Deaktiviert alle Touch Pads |

| |
|---|
| General Reset (DIL Switch S1 Pos. 1) |
| Ist während dem Einschalten des Terminals der Schalter 6 geschlossen, so wird ein „General Reset“ ausgelöst. Folge: <ul style="list-style-type: none"> • Die Baudrate wird auf 9600 Baud eingestellt • Die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung wird auf 9, d.h. voll eingestellt • Display – Mode Wert C. Graphik und Text on, Cursor off |
| TEXT-FONT 2 (DIL Switch S1 Pos. 2) |
| Wählt alternativen Text – Font. |



Vtec Electronics GmbH

Schenkstrasse 1
Postfach 124
CH-3380 Wangen a.A.
Switzerland

Tel.: +41 32 631 11 54

FAX: +41 32 631 12 16

E-Mail: r.vogel@vtec.ch

www.vtec.ch