

GRAPHIC UNIT 128x64

MIT ZEICHENSÄTZEN UND GRAFIKBEFEHLEN

Touch Panel
optional



Gehäuseabmessungen:
102 x 80 x 36mm

TECHNISCHE DATEN

- * 128x64 PIXEL SUPERTWIST-LCD MIT LED-BELEUCHTUNG (GRÜN)
- * IM SCHWARZEN SNAP-IN GEHÄUSE MIT ENTSPIEGELTER SCHEIBE
- * TEXTMODE MIT SCROLLFUNKTION UND CR/LF AUSWERTUNG
- * 10 FONTS VON 3,1mm (8x32 ZEICHEN) ÜBER 4,2mm (8x21) BIS 16,6mm (2x8)
- * GERADEN ZEICHNEN, BEREICHE LÖSCHEN UND INVERTIEREN
- * ANSCHLUSS FÜR 8x8 MATRIXTASTATUR (NUR EA KIT128-V24 UND -422)
- * VERSORGUNGSSPANNUNG: +5V / typ. 45mA (EA KIT128-422 TYP. 160mA)
- * BAUDRATEN 1200,2400,4800,9600, 19200BD (NUR EA KIT128-V24,-422,-GXT)
- * ADRESSIERBAR: MEHRERE DISPLAYS AN EINER SCHNITTSTELLE
- * VERSION -GXT: ANZEIGE VON BIS ZU 256 FESTTEXTEN ODER FESTGRAFIKEN AUS DEM EPROM
- * VERSION -GXT: AUSWAHL ÜBER 8 LEITUNGEN (8 SCHRAUBKLEMMEN)

OPTIONEN

- * FÜR 24V VERSORGUNG (+18..+36V) z.B. BEI SPS ANWENDUNG (OPT-18/36V)
- * ON BOARD PROGRAMMIERUNG FÜR -V24 UND -422 (OPT-FLASH128)

BESTELLBEZEICHNUNG

GRAPHIC UNIT FÜR V.24/RS-232 MIT TASTATURANSCHLUß	EA KIT128-V24
FÜR V.24/RS-232 MIT INTEGR. TOUCH PANEL 8x4	EA KIT128-V24TP
FÜR RS-422 MIT TASTATURANSCHLUß	EA KIT128-422
FÜR RS-422 MIT INTEGR. TOUCH PANEL 8x4	EA KIT128-422TP
MIT SYNCHRONER SERIELLER SCHNITTSTELLE	EA KIT128-SYNC
FÜR 8-BIT DATENBUS ODER CENTRONICS	EA KIT128-BUS
TEXT-/GRAFIKANZEIGE FÜR 256 TEXTE / GRAFIKEN	EA KIT128-GXT
KABEL MIT SUB-D STECKER ZUM ANSCHLUß AN PC (-V24)	EA KV24-9B
DISKETTE (PC) MIT HILFSPROGRAMMEN FÜR MAKROS U. -GXT	EA DISK9719

WEGWEISER	gültig für Version	Seite
Bestellbezeichnungen	alle	1
Versionen / Unterschiede	alle	3
Terminal, Befehle	alle	4,5
Makros	alle	5
Zeichensätze, selbstdefinierte Zeichen	alle	6
Anschluß an 8-Bit Bus	-BUS	7
Anschluß an serielle, synchrone Schnittstelle	-SYNC	7
Anschluß an RS-232C / V.24	-V24, -V24TP	8
Anschluß an RS-422	-422, -422TP	8
Tastaturanschluß 8x8	-V24, -422	9
Touch Panel 8x4	-V24TP, -422TP	9
Festtextversion	-GXT	10
Compiler für Makros + -GXT	alle	11
Adressierung	alle	11
Zusätzliche Ausgänge	alle	11
Abmessungen	alle	12
Lötbrücken / Reset	alle	12

EINFÜHRUNG

Die Displaybaugruppe EA KIT-128 bildet eine kompakte und extrem leicht zu programmierende Anzeigeeinheit. Es können auf dem Display gleichzeitig mit komfortabelsten Befehlen verschiedene Schriften in unterschiedlichen Größen dargestellt werden. Grafikelemente wie Firmenlogos, Icons und Symbole können schnell in Grafikprogrammen wie z.B. Windows Paint erstellt und angezeigt werden. Auch Meßkurven, Diagramme und Tendenzanzeigen sind mit den vielfältigen Grafikbefehlen schnell zu erstellen.

Hervorzuheben ist auch der standardmäßig enthaltene kyrillische Zeichensatz in 2 Größen, sowie die Anschlußmöglichkeit einer Matrixtastatur bzw. eines Touchpanels (den Tastatureingang besitzen nur die Versionen -V24 und -422).

INBETRIEBNAHME, SCHNELLSTART

Bitte beachten Sie vor dem Anschluß des Moduls die auf der Rückseite des Datenblattes befindlichen Hinweise zum Betrieb und zur Handhabung!

Als Versorgungsspannung für das Modul werden +5V / max. 410mA benötigt. Diese wird über 2 Schraubklemmen eingespeist. Nach dem Anlegen der Versorgungsspannung blinkt links oben der Cursor. Der Kontrast kann mit einem Schraubendreher über das eingebaute Potentiometer nachgestellt werden.

Je nach Version wird nun das Display mit dem Hauptrechner verbunden (Anschluß siehe Seite 7-10). Für die Verbindung des Displays EA KIT128-V24 liefert ELECTRONIC ASSEMBLY als Zubehör ein fertig konfektioniertes Kabel EA KV24-9B, welches direkt an den 9-pol. SUB-D Stecker (z.B. COM1) eines PCs angesteckt wird. Das Kabel wird am Display so eingesteckt, daß es zur Innenseite zeigt.

Bei korrekter Verbindung lassen sich sofort Texte auf dem Display anzeigen (z.B. mit Hilfe des unter der Bestellbezeichnung EA DISK9719 lieferbaren PC-Programms TERM9719.EXE. Wenn der DOS Befehl COPY xxxxx COM1 verwendet wird, sollte zuvor die Schnittstelle mit MODE COM1:12,N,8,2 initialisiert werden). Cursorsteuerungen wie z.B. CR-LF können verwendet werden. Das Umschalten auf die verschiedenen Schriftgrößen oder die Verwendung von Grafikbefehlen ist auf den Seiten 6 und 7 beschrieben.

ELECTRONIC ASSEMBLY

ÜBERSICHT, UNTERSCHIEDE

EA KIT128-V24 mit RS-232C Schnittstelle und Tastaturabfrage

Diese Grafikeinheit ist über das Kabel EA KV24-9B direkt an eine serielle Schnittstelle eines PC's anschließbar. Die Baudrate ist einstellbar (1200, 2400, 4800, 9600, 19200). Eine Tastatur (max. 8x8 Matrix) kann angeschlossen werden.

EA KIT128-422 für große Entfernungen mit Tastaturabfrage

Diese Grafikeinheit ist an eine RS-422-Schnittstelle anschließbar; Entfernungen sind bis 1200m möglich. Die Baudrate ist einstellbar (1200, 2400, 4800, 9600, 19200). Eine Tastatur (max. 8x8 Matrix) kann angeschlossen werden.

EA KIT128-BUS für einen 8 Bit Prozessorbus oder Centronics Anschluß

Diese Grafikeinheit ist an einen schnellen Prozessorbus anschließbar. Es steht ein LOW- sowie ein HIGH-aktiver CS zur Verfügung. Acht zusätzliche Ausgänge für Steuerungszwecke können über Befehle genutzt werden.

EA KIT128-SYNC seriell getaktet für direkten Anschluß an einen µC

Diese Grafikeinheit ist speziell für Mikrokontroller mit wenigen Ausgängen konzipiert. Über eine Takt- und Datenleitung können die Befehle in den Kontroller geschoben werden. Es steht ein LOW- sowie ein HIGH-aktiver CS zur Verfügung. Acht zusätzliche Ausgänge für Steuerungszwecke können über Befehle genutzt werden.

EA KIT128-GXT Text- und Grafikkontroller mit 8 Eingängen und RS-232C

Als Festtext- bzw. Festbildspeicher können bis zu 256 Texte/Bilder über 8 Leitungen abgerufen werden. Die Texte/Bilder werden im EPROM gespeichert. Die Leitungen sind High-aktiv und besitzen interne Pull-Down's (100 kΩ), Vorwiderstände und Z-Dioden. Es ist somit möglich, die Eingänge über potentialfreie Schalter zu bedienen. Aber auch der direkte Anschluß an +5V oder +24V (SPS) Pegel ist erlaubt. Acht zusätzliche Ausgänge können für Steuerungszwecke genutzt werden. Für das EA KIT128-GXT wird die Diskette EA DISK9719 benötigt.

Übersicht EA KIT128								
Artikelnummer	Dateneingang	Tastatur-anschluß	integ Font	zusätzliche Ausgänge	Strom ohne LED	Strom mit LED	Anschlüsse	Vorteile
EA KIT128-V24	RS-232C / V.24	Ja	10	auf Anfrage	45 mA	300 mA	2 Stifteleisten 2x5 / 2x8	Weit verbreiteter Standard
EA KIT128-422	RS-422	Ja	10	auf Anfrage	160 mA	410 mA	2 Stifteleisten 2x5 / 2x8	Für große Entfernungen
EA KIT128-SYNC	1-Bit seriell: Data, Clock	Nein	10	Ja	20 mA	270 mA	1x10 pol. Stifteleiste	Für Mikrokontroller
EA KIT128-BUS	8-Bit parallel	Nein	10	Ja	20 mA	270 mA	1x16 pol. Stifteleiste	Für Mikrokontroller
EA KIT128-GXT	Texte/Bilder über 8 Leitungen	Nein	10	Ja	45 mA	300 mA	8 Schraubklemmen	Stand-Alone / SPS

EA DISK9719, HILFSPROGRAMME

Unter der Bestellbezeichnung EA DISK9719 ist eine Diskette für PC's lieferbar, welche Hilfsprogramme zum Entwickeln enthält. Geliefert werden ein Terminalprogramm für DOS, ein Fonteditor mit Beispiel-Zeichensätzen, sowie ein Konvertierprogramm zum Umwandeln der Fonts in das Zeichensatzformat für das EA Kit128. Außerdem befindet sich auch ein Konvertierprogramm zum Umwandeln von Windows Bitmap-Grafiken (*.BMP) in das Bildformat für das EA Kit128 auf der Diskette. Der Compiler zum Erstellen der Makros und Scripts, bzw. der Festtexte und Festgrafiken befindet sich ebenfalls auf der Diskette.

TOUCH PANEL 8x4

Die Versionen EA KIT128-V24TP und -422TP werden mit einer durchsichtigen Touch Tastatur mit 32 Feldern geliefert. Durch Berühren des Displays können somit Daten ausgegeben oder Aktionen ausgelöst werden. Der eingebaute Summer quittiert die Tastendrücke.

EA OPT-18/36V

Alle Versionen mit der Option EA OPT-18/36V können mit einer unstabilierten Versorgung zwischen 18V und 36V betrieben werden. Beachten Sie hierbei bitte, daß die Spannung an allen Eingängen des Displays 5V nicht überschreiten darf (Ausnahme: EA KIT128-GXT (4-50V Eingänge) und alle RS-232C Pegel mit ±12V Pegeln).

EA OPT-FLASH128 (NUR MÖGLICH BEI -V24, -V24TP, -422 UND -422TP)

Durch den Einsatz eines Flash-EPROMs können on Board Makros, Bilder und Fonts programmiert werden. Das Aus- und Einbauen, sowie das Löschen und Brennen des EPROMs entfällt hierbei. Sehr praktisch in der Entwicklungsphase; auch später kann vor Ort eine neue Version eingespielt werden.

TEXT / GRAFIK / BEFEHLSVORRAT

Nach dem Einschalten blinkt der Cursor in der ersten Zeile und das Display ist empfangsbereit. Alle ankommenden Zeichen werden als ASCII's dargestellt (Ausnahme: CR, LF, FF, ESC). Der Zeilenvorschub erfolgt automatisch oder durch das Zeichen 'LF'. Ist das Display voll, scrollt der Bildschirm nach oben. Beim Zeichen 'FF' (Seitenvorschub) wird das Display gelöscht.

Alle zusätzlichen Befehle (Cursor positionieren, Font einstellen, Grafikbefehle, ...) werden über das ESCAPE-Zeichen (dez 27/hex 1B) eingeleitet. Danach folgt ein Befehlsbuchstabe (Groß- und Kleinbuchstaben sind gleichwertig) und evtl. einige Parameter. Die Übergabe der Parameter erfolgt jeweils als 8-Bit Binärwert; z.B. entsprechen die Koordinaten x=65 und y=51 den ASCII-Zeichen 'A' bzw. '3'

Befehlstabelle (alle Versionen)											
Befehl	Codes					Anmerkung					
Befehle für den Textmodus											
Formfeed FF (dez:12)	^L					Bildschirm wird gelöscht und der Cursor nach Pos. (1,1)					
Carriage Return CR (13)	^M					Cursor ganz nach links					
Linefeed LF (dez:10)	^J					Cursor 1 Zeile tiefer mit evtl. scrollen					
Cursor On / Off	ESC	C	n1			n1=0: Cursor ist unsichtbar; n1=1: Cursor blinkt					
Cursor positionieren	ESC	O	n1	n2		n1=Spalte; n2=Zeile; Ursprung links oben ist (1,1)					
Inverse Schrift	ESC	J	n1			n1=0: normale Schrift; n1=1: Inverse Schrift					
Autom. Zeilenumbruch	ESC	W	n1			n1=0: Automatischer Zeilenumbruch AUS; n1=1: EIN					
Grafikbefehle											
Zeichen-Modus	ESC	V	n1			n1: 1=setzen; 2=löschen; 3=invers; 4=Replace; 5=Invers Replace;					
ASCII-Zeichen setzen	ESC	A	x1	y1	n1	Das Zeichen n1 wird an Koordinate gesetzt.					
Zeichenkette ausgeben	ESC	Z	x1	y1	...	NUL	Die Zeichenkette (...) ausgeben; Zeichen 'NUL' (Binär 0) = Ende				
Punkt setzen	ESC	P	x1	y1		Koordinaten (0,0) bis (127,63)					
Gerade zeichnen	ESC	G	x1	y1	x2	y2	Anfangs- und Endkoordinaten (0,0) bis (127,63)				
Gerade weiter zeichnen	ESC	T	x1	y1		Eine Gerade vom letzten Endpunkt bis x1, y1 zeichnen					
Rechteck zeichnen	ESC	R	x1	y1	x2	y2	Gegenüberliegende Eckpunkte (0,0) bis (127,63)				
Bereich löschen	ESC	L	x1	y1	x2	y2	Gegenüberliegende Eckpunkte (0,0) bis (127,63)				
Bereich invertieren	ESC	I	x1	y1	x2	y2	Gegenüberliegende Eckpunkte (0,0) bis (127,63)				
Bereich füllen	ESC	S	x1	y1	x2	y2	Gegenüberliegende Eckpunkte (0,0) bis (127,63)				
Bargraph definieren	ESC	-	L R O U	Nr	x1	y1	x2	y2	AW	EW	Einen Bar nach L(inks),R(echts),O(ben),U(nten) mit der 'Nr' (1..8) definieren. x1,y1,x2,y2 sind das Umschliessende Rechteck des Bargraphs. AW, EW sind die Werte für 0% und 100%.
Bargraph zeichnen	ESC	-	Nr	Wert		Den Bargraph mit der 'Nr' (1..8) auf den neuen Benutzer-'Wert' setzen					
Bildbereich laden	ESC	B	x1	y1	Daten	Einen Bildbereich nach x1,y1 laden; Daten des Bildes siehe Bildaufbau					
Sonstige Steuerbefehle											
Font einstellen	ESC	F	n1			n1=1: Font Nr. n1 (1..8) einstellen					
Breitschrift	ESC	E	n1			n1=0: normale Schrift; n1=1: breite Schrift					
Zeichen definieren	ESC	U	n1	Daten		n1=Zeichen Nr.; Daten=Anzahl Bytes je nach eingest. Font					
Display Befehle	ESC	D	n1			n1=0:Aus;n1=1:Ein;n1=2:Lösch.;n1=3:Invert.;n1=10..20:LED-Helligkeit					
Beleuchtung Ein / Aus	ESC	H	n1			n1=0: Bel. Aus; n1=1: Bel. Ein; n1=2..255: für n1 sek. lang Ein					
Selekt Kontroller	ESC	K	S	n1		Kontroller mit Adresse n1 (n1=0..254; n1=255: alle) aktivieren					
Deselekt Kontroller	ESC	K	D	n1		Kontroller mit Adresse n1 (n1=0..254; n1=255: alle) deaktivieren					
Selekt/Desel. Adresse	ESC	K	A	n1		Neue Adresse n1 für Kontroller definieren (z.B im Power-On Makro)					
Ausgabeport einstellen	ESC	Y	n1	n2		n1=0: Alle 8 Ausgänge entsprechend n2 (=8-Bit Binärwert) einstellen n1=1..8: Ausg. n1 rücksetzen (n2=0); setzen (n2=1); invertieren (n2=2)					
Warten (Pause)	ESC	!	n1			n1 Zehntel-Sekunden abwarten bevor die nächste Ausgabe stattfindet					
Status Check	ESC	?	C	n1		n1=0:Meldung auf RS232/422: 'O'=OK; 'E' od. keine Reaktion=ERROR n1=1..8: OUT1..8 wird invertiert=OK; keine Reaktion=ERROR					
Befehle für Makros											
Script ausführen	ESC	Q	n1			Script n1 abarbeiten (max. 2 Ebenen)					
Makro ausführen	ESC	N	n1			Makro n1 abarbeiten (max. 2 Ebenen)					
Makros autom. ausführ.	ESC	X	n1	n2	n3	Makros von n1 bis n2 zyklisch abarbeiten (n3=Pause in 1/10 s)					

zusätzliche Befehle für -V24 und -422								
Matrixtastatur abfragen	ESC	M	n1				n1=0: Automatische Abfrage AUS n1=1: Automatische Abfrage Gesamtzustand EIN n1=2: Automatische Abfrage Einzeltastenmodus EIN n1=3: Aktuellen Zustand der Matrixtastatur senden	
Matrixtastatur ausmaskieren	ESC	M	4	n1			Um mit dem Befehl 'ESC Y' Ausgänge benutzen zu können, dürfen diese nicht mehr für die Matrixtastaturabfrage benutzt werden. Eine '0' in den 8-Bits des Parameter n1 deaktiviert den jeweiligen Ausgang.	
Bild senden	ESC	>					Es wird der gesamte Bildinhalt gesendet. Zur Kennzeichnung wird zuerst ein 'B' gesendet. Danach folgen die Breite und Höhe in Pixel und die eigentlichen Bilddaten	
Bytes senden	ESC	=	n1	...			es werden n1 nachfolgende Bytes auf der V.24 gesendet (z.B zum Ansteuern einer externen seriellen Druckers mit RS232-C Schnittstelle)	
Ausgabeport einlesen	ESC	?	Y	n1			n1=0: Alle 8 Ausgänge OUT1..8 als 8-Bit Binärwert einlesen n1=1..8: Ausgang OUT<n1> einlesen (1=high=5V, 0=low=0V)	
Befehle zur Unterstützung des Touch-Panels (EA TOUCH8x4-A)								
Touch-Taste definieren	ESC	*	f1	f2	Ret. Code	Form	Anz. Text	Die Touch-Felder f1 bis f2 (gegenüberliegenden Eckpunkte), werden zu einer Touch-Taste mit dem Rückgabewert 'Ret. Code' (=1..255) zusammengefasst (Code=0 Touch-Taste nicht aktiv). 'Form': Touch-Taste (=0 nichts; =1 löschen; =2 mit Rahmen) zeichnen 'Anz. Text': es folgen 'Anz. Text' Zeichenketten (mit 0 terminiert) die Zentriert in der Touch-Taste plaziert werden.
Touch-Tasten Reaktion	ESC	*	A B C D					A:= kein Summer beim Berühren einer Touch-Taste B:= Summer piepst kurz beim Berühren einer Touch-Taste C:= Touch-Taste wird beim Berühren nicht invertiert D:= Touch-Taste wird beim Berühren automatisch invertiert
Touch-Taste Invertieren	ESC	*	I		Ret. Code			Die Touch-Taste mit dem zugeordnetem Return-Code wird Invertiert
Touch-Tasten Reset	ESC	*	R					Alle Touch-Tasten werden zurückgesetzt. (= 32 Felder mit Code 1..32)
Summer Ein / Aus	ESC	.	n1					n1=0:Summer Aus; n1=1:Summer Ein; n1=2..255:für n1 1/10s lang Ein

zusätzliche Befehle für -GXT							
Bild senden	ESC	>					Es wird der gesamte Bildinhalt gesendet. Zur Kennzeichnung wird zuerst ein 'B' gesendet. Danach folgen die Breite und Höhe in Pixel und die eigentlichen Bilddaten
Bytes senden	ESC	=	n1	...			es werden n1 nachfolgende Bytes auf der V.24 gesendet (z.B zum Ansteuern einer externen seriellen Druckers mit RS232-C Schnittstelle)
Ausgabeport einlesen	ESC	?	Y	n1			n1=0: Alle 8 Ausgänge OUT1..8 als 8-Bit Binärwert einlesen n1=1..8: Ausgang OUT<n1> einlesen (1=high=5V, 0=low=0V)

BEISPIEL ZUR BEFEHLSANWENDUNG

Im folgenden Beispiel wird für verschiedene Programmiersprachen ein Rechteck auf dem Display gezeichnet.

Beispiel	Auszugebende Codes					
für Compiler	#R 0, 0, 127, 63					
in Hex	\$1B	\$52	\$00	\$00	\$7F	\$3F
in Dezimal	27	82	0	0	127	63
für Turbo-Pascal	write(aux, chr(27), 'R', chr(0), chr(0), chr(127), chr(63));					
für 'C'	fprintf(stdaux, "%c%c%c%c%c%c", 27, 'R', 0, 0, 127, 63);					
für Q-Basic	OPEN "COM1:1200,N,8,2,BIN" FOR RANDOM AS #1 PRINT #1,CHR\$(27)+"R"+CHR\$(0)+CHR\$(0)+CHR\$(127)+CHR\$(63)					



MAKROS

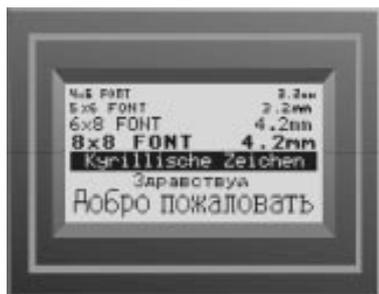
Mehrere Befehle können zu einem Makro zusammengefasst werden und über den Befehl *Makro ausführen* gestartet werden. Die Makros werden mit Hilfe eines Compilers erstellt (Diskette EA DISK9719 erforderlich) und werden über einen EPROMer in das EPROM des EA KIT128 gebrannt. Alternativ ermöglicht die Option EA OPT-FLASH128 die on-Board Programmierung von Makros ohne zusätzlichem EPROMmer. In dieser Version werden die Makros direkt über die serielle Schnittstelle innerhalb von 10-40 Sekunden in das Display geladen. Es muß kein EPROM mehr ausgewechselt werden (nur möglich bei den Versionen -V24(TP), -422(TP) und -GXT).

Das sog. Power-On-Makro wird z.B. sofort nach dem Anlegen der Versorgungsspannung automatisch ausgeführt. Hier können z.B. Befehle stehen wie *Cursor aus* (ESC C 0), *Font 3 einstellen* (ESC F 3), *Baudrate 9600 Baud* (ESC + 3"). Eine kurze Beschreibung dazu befindet sich auf der Seite 11.

ZEICHENSÄTZE

In der Displayeinheit EA KIT128 sind 10 Zeichensätze vorhanden. Alle Zeichensätze werden im Textmode und im Grafikmode unterstützt. Im Grafikmode (Befehle 'ESC A' und 'ESC Z') können die Zeichen pixelweise positioniert werden, dabei bezieht sich die Koordinatenangabe auf die linke obere Ecke.

Nr.	Zeichenhöhe	Zeilen x Zeichen	Größe in Pixel	ASCII-Bereich	Frei def. ASCII-Code(s)	Bemerkung
1	4,2 mm	8 x 21	6 x 8	32 - 255	0..9	erweiterter ASCII-Code
2	4,2 mm	8 x 16	8 x 8	32 - 255	0..7	erweiterter ASCII-Code
3	8,3 mm	4 x 16	8 x 16	32 - 255	0..3	erweiterter ASCII-Code
4	3,1 mm	8 x 32	4 x 6	32 - 158	0..15	Microschrift
5	3,1 mm	8 x 25	5 x 6	32 - 158	0..11	Minischrift
6	16,6 mm	2 x 8	16 x 32	42 - 58	0	Große Ziffern '0'-'9', '*', '-./'
7	16,6 mm	2 x 8	16 x 32	32 - 127	0	ASCII-Code
8	25 mm	1 x 5	24 x 48	45 - 58	-	Sehr große Ziffern '0'-'9', '-./'
9	4,2 mm	8 x 21	6 x 8	64 - 128	0..9	Kyrillische Zeichen
10	8,3 mm	4 x 16	8 x 16	64 - 128	0..3	Kyrillische Zeichen



SELBSTDEFINIERTER ZEICHEN

Es ist möglich, für einen Zeichensatz bis zu 16 Zeichen selbst zu definieren (je nach Zeichengröße). Diese Zeichen haben dann die ASCII Codes 0..15 und bleiben bis zum Abschalten der Versorgungsspannung in einem 64 Byte großem internen RAM-Bereich erhalten. **Achtung:** Werden eigene Zeichen definiert, so darf der Bargraph-Befehl nicht mehr ausgeführt werden.

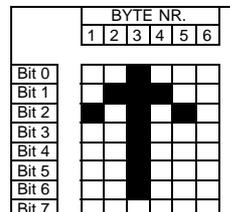
Beispiel 1:

Mit dem Befehl

ESC U \$03

\$04 \$02 \$7F \$02 \$04 \$00

wird für ASCII-Nr. 3, bei eingestelltem 6x8 Zeichensatz, ein Pfeil nach oben definiert.



Beispiel 2:

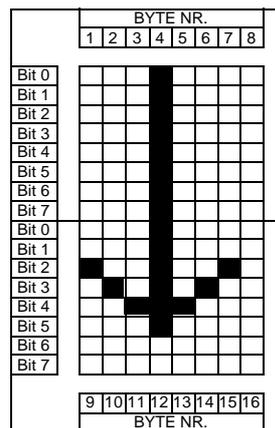
Mit dem Befehl

ESC U \$02

\$00 \$00 \$00 \$FF \$00 \$00 \$00 \$00

\$04 \$08 \$10 \$3F \$10 \$08 \$04 \$00

wird für ASCII-Nr. 2, bei eingestelltem 8x16 Zeichensatz, ein Pfeil nach unten definiert.



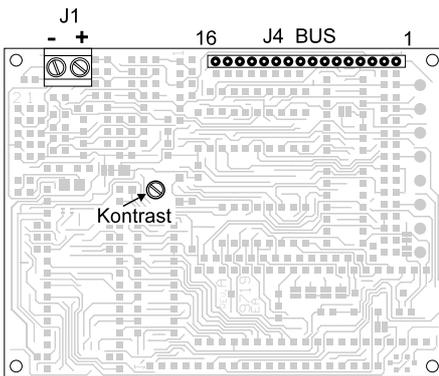
+ Lower	\$0	\$1	\$2	\$3	\$4	\$5	\$6	\$7	\$8	\$9	\$A	\$B	\$C	\$D	\$E	\$F
Upper	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)
\$20 (dez: 32)		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
\$30 (dez: 48)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
\$40 (dez: 64)	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	
\$50 (dez: 80)	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	[\]	^	_
\$60 (dez: 96)	`	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
\$70 (dez: 112)	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	[\]	^	_
\$80 (dez: 128)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
\$90 (dez: 144)	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	
\$A0 (dez: 160)	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	[\]	^	_
\$B0 (dez: 176)	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
\$C0 (dez: 192)	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
\$D0 (dez: 208)	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
\$E0 (dez: 224)	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
\$F0 (dez: 240)	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~

Font 3

+ Lower	\$0	\$1	\$2	\$3	\$4	\$5	\$6	\$7	\$8	\$9	\$A	\$B	\$C	\$D	\$E	\$F
Upper	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)
\$20 (dez: 32)											x	+	,	-	.	÷
\$30 (dez: 48)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?

Font 6

ANSCHLUSS AN 8-BIT DATENBUS EA KIT128-BUS



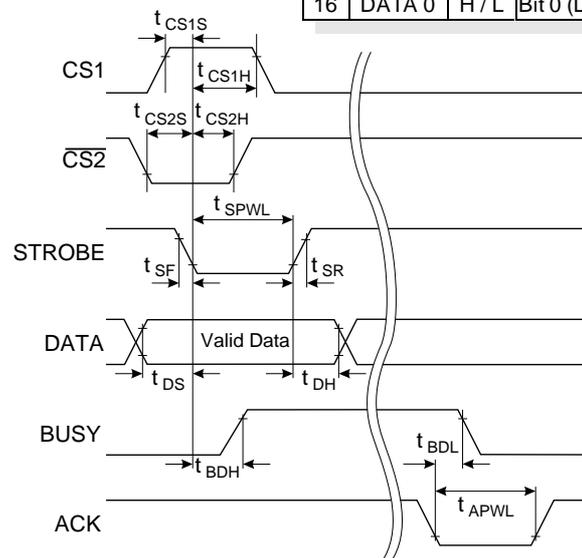
Ansicht von hinten

Die Displayeinheit EA KIT128-BUS ist für den direkten Anschluß an den 8-Bit Datenbus eines Mikroprozessorsystems geeignet. Die Datenübernahme erfolgt an der L-H Flanke des Pins "STROBE". Der Ausgang "BUSY" kennzeichnet durch einen H-Pegel daß keine weiteren Befehle angenommen werden können. Ist das Display EA KIT128-BUS mit der Bearbeitung fertig, erscheint am Pin "ACK" ein kurzer Low-Pegel, welcher z.B. einen Interrupt auslösen kann. Die beiden Eingänge CS1 und CS2 können vom Adressdecoder bedient werden oder auch fest mit VDD bzw. GND verbunden werden. Der Stromverbrauch beträgt typ. 20mA, und mit eingeschalteter LED-Beleuchtung typ. 270mA.

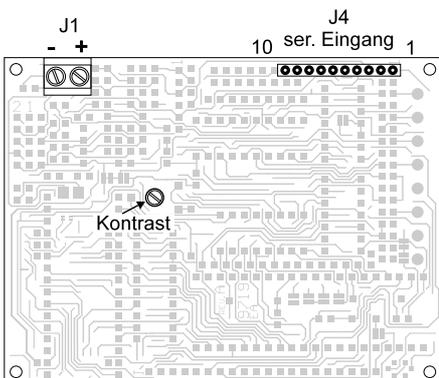
BUS Anschluß J4			
Pin	Symbol	Pegel	Funktion
1	CS1	H	Chip Selekt High
2	/CS2	L	Chip Selekt Low
3	ACK	L	Bestätigung
4	NC	-	nicht verbinden
5	BUSY	H	wird bearbeitet
6	STROBE	L	Datenübernahme
7	VDD	H	+ 5V
8	GND	L	0V Masse
9	DATA 7	H / L	Bit 7 (MSB)
10	DATA 6	H / L	Bit 6
11	DATA 5	H / L	Bit 5
12	DATA 4	H / L	Bit 4
13	DATA 3	H / L	Bit 3
14	DATA 2	H / L	Bit 2
15	DATA 1	H / L	Bit 1
16	DATA 0	H / L	Bit 0 (LSB)

Timing -BUS und -SYNC					
Item	Symbol	Standard Value			Unit
		min.	typ.	max.	
Chip Select 1 Setup Time	t_{CS1S}	25			ns
Chip Select 1 Hold Time	t_{CS1H}	0			ns
Chip Select 2 Setup Time	t_{CS2S}	34			ns
Chip Select 2 Hold Time	t_{CS2H}	0			ns
Strobe Pulse Width Low	t_{SPWL}	20			ns
Strobe Fall Time	t_{SF}		5		ns
Strobe Rise Time	t_{SR}		5		ns
Data Setup Time	t_{DS}	6	12		ns
Data Hold Time	t_{DH}	0	4		ns
Busy Delay Time High	t_{BDH}	20			ns
Busy Delay Time Low	t_{BDL}	20			ns
Acknowledge Pulse Width Low	t_{APWL}	1100			ns

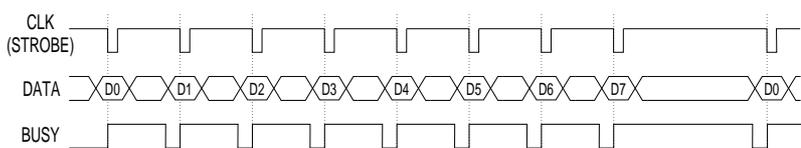
$$VDD=5,0V \pm 5\%, T_a=25^\circ C$$



SYNCHROME VERSION EA KIT128-SYNC



Ansicht von hinten

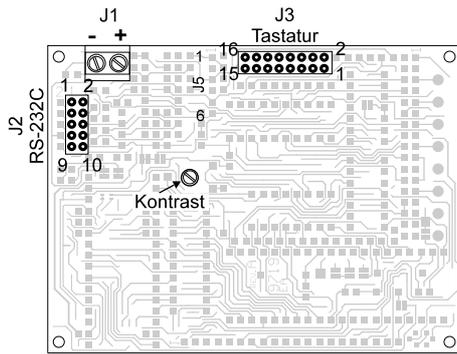


Die Grafikeinheit EA KIT128-SYNC ist für den Anschluß an Mikrokontroller konzipiert. Es steht eine Takt- und eine Datenleitung zur Verfügung. Die Kommunikation erfolgt über 8 serielle Datenbits, welche mit Taktraten von 0..20kHz eingeschoben werden können. Der Ausgang "BUSY" kennzeichnet

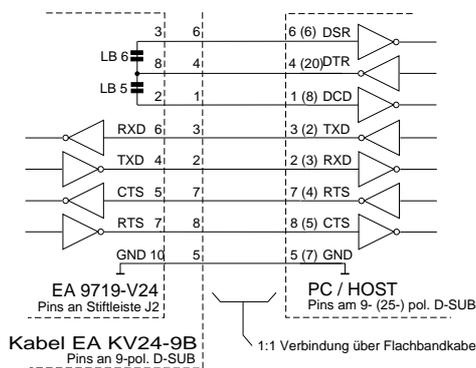
durch einen H-Pegel daß keine weiteren Befehle angenommen werden können. Ist das Display EA KIT128-SYNC mit der Bearbeitung fertig, erscheint am Pin "ACK" ein kurzer Low-Pegel, welcher z.B. einen Interrupt auslösen kann. Das Timing entspricht dem der Version EA KIT128-BUS. Zur Synchronisation des Datenstroms kann durch einen Low Puls (>1µs) am Eingang SYNC der interne Bitzähler zurückgesetzt werden. Die beiden Eingänge CS1 und CS2 können vom Adressdecoder bedient werden oder auch fest mit VDD bzw. GND verbunden werden. Der Stromverbrauch beträgt typ. 20mA, und mit eingeschalteter LED-Beleuchtung typ. 270mA.

Synchrone serieller Anschl. J4			
Pin	Symbol	Pegel	Funktion
1	CS1	H	Chip Selekt High
2	/CS2	L	Chip Selekt Low
3	ACK	L	Bestätigung
4	SYNC	L	Bitzähler Reset
5	BUSY	H	wird bearbeitet
6	CLK	L	Takteingang
7	VDD	H	+ 5V
8	GND	L	0V Masse
9	DATA	H / L	Datenbit
10	NC	-	nicht verbinden

V.24/RS-232C VERSION EA KIT128-V24(TP)



Ansicht von hinten



Kabel EA KV24-9B
Pins an 9-pol. D-SUB

PC / HOST
Pins am 9- (25-) pol. D-SUB

1:1 Verbindung über Flachbandkabel

Die Displayeinheit EA KIT128-V24(TP) wird für den Anschluß an eine bidirektionale serielle Schnittstelle mit echten RS-232C Pegeln ($\pm 10V$) ausgeliefert. Auf die 10-pol. Stiftleiste J2 kann direkt das als Zubehör erhältliche Kabel EA KV24-9B aufgesteckt werden. Dieses Kabel besitzt auf der Gegenseite einen 9-pol. D-SUB Stecker, passend für den Anschluß an die COM1 eines PC's. Das Modul stellt die Handshakeleitungen RTS und CTS zur Verfügung. Durch einen -10V Pegel am Pin RTS zeigt das Modul an, daß solange keine weiteren Daten mehr gesendet werden dürfen, bis RTS wieder +10V Pegel zeigt. Andererseits unterdrückt das EA KIT128-V24 die Datenausgabe falls am Pin CTS ein -10V Pegel anliegt. In diesem Fall können jedoch evtl. Tastaturbetätigungen verloren gehen.

Die Datenübertragungsparameter sind werkseitig auf 8 Datenbits, 1 Stopbit und 1200 Baud eingestellt. Durch Schließen der Lötbrücke 1 bis 4 kann die Baudrate auf 2400, 4800, 9600 oder 19200 Baud erhöht werden. Eine Beschreibung der Lötbrücken befindet sich auf der letzten Seite. **Achtung:** Es darf immer nur max. 1 Lötbrücke geschlossen sein. Niemals dürfen 2 Lötbrücken zugleich gesetzt werden!

An der 6-poligen Lötleiste J5 können die CMOS Pegel der seriellen Schnittstelle benutzt werden, um sie z.B. direkt an ein Mikroprozessor anzuschließen. **Achtung:** Der RS-232 Pegelwandler SP232 (oder ähnlich) muß dann entfernt werden! Der Stromverbrauch beträgt typ. 45mA, und mit eingeschalteter LED-Beleuchtung typ. 300mA

RS-232C Anschluß J2			
Pin	Symbol	In/Out	Funktion
1	VDD	-	+5V Versorgung
2	DCD	-	über LB5 nach DTR
3	DSR	-	über LB6 nach DTR
4	TxD	Out	Transmit Data
5	CTS	In	Clear To Send
6	RxD	In	Receive Data
7	RTS	Out	Request To Send
8	DTR	-	siehe Pin 2, Pin 3
9	NC	-	frei
10	GND	-	0V Masse

CMOS-Pegel Anschluß J5		
Pin	Symbol	Funktion
1	VDD	+5V Versorgung
2	GND	0V Masse
3	TxD	Transmit Data
4	RxD	Receive Data
5	RTS	Request To Send
6	CTS	Clear To Send

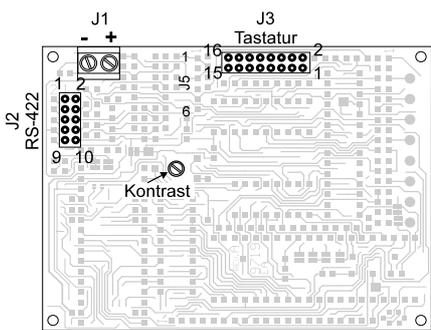
ANSCHLUSS VON EA KIT128-422(TP)

Die RS-422 Treiber on Board erzeugen Differenzspannungen mit ca. $\pm 5V$ Spannungshub. Das gewährleistet eine extrem sichere Übertragung bis hinauf zu 19200 Baud, auch bei größten Leitungslängen (bis zu 1200 m). Die Datenübertragungsparameter sind werkseitig auf 8 Datenbits, 1 Stopbit und 1200 Baud eingestellt. Durch Schließen der Lötbrücke 1 bis 4 kann die Baudrate auf 2400, 4800, 9600 oder 19200 Baud erhöht werden. Eine Beschreibung der Lötbrücken befindet sich auf der letzten Seite.

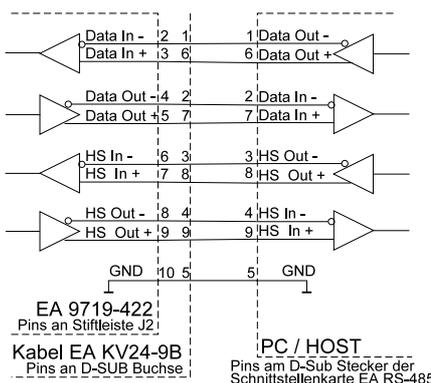
Achtung: Es darf immer nur max. 1 Lötbrücke geschlossen sein. Niemals dürfen 2 Lötbrücken zugleich gesetzt werden!

Die Daten werden am Stecker J2 des EA KIT128-422(TP) eingespeist. Die Pinbelegung ist aus Tabelle nebenan ersichtlich. Der Stromverbrauch beträgt typ. 160mA, und mit eingeschalteter LED-Beleuchtung typ. 400mA

RS-422 Anschluß J2		
Pin	Symbol	Funktion
1	VDD	+5V, Versorg.
2	Data In -	Receive Data
3	Data In +	Receive Data
4	Data Out -	Transmit Data
5	Data Out +	Transmit Data
6	HS In -	Handshake
7	HS In +	Handshake
8	HS Out -	Handshake
9	HS Out +	Handshake
10	GND	0V, Masse



Ansicht von hinten



Kabel EA KV24-9B
Pins an D-SUB Buchse

PC / HOST
Pins am D-Sub Stecker der Schnittstellenkarte EA RS-485

TASTATURBETRIEB (NUR EA KIT128-V24 UND EA KIT128-422)

Am Steckanschluss J3 kann eine Tastatur (einzelne Tasten bis zur 8x8 Matrix-Tastatur) angeschlossen werden. Die angeschlossenen Tasten werden dabei per Software entprellt. Bitte beachten Sie, daß die Tastaturfunktion nur von der V.24 Version und der RS-422 Version unterstützt wird.

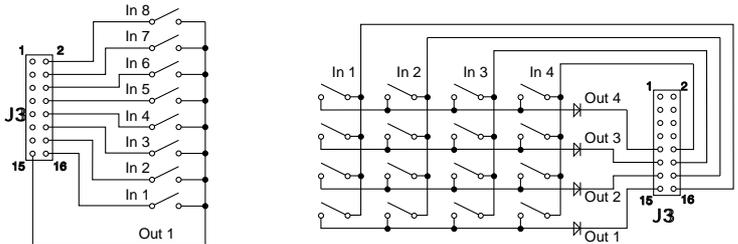
Die Taste wird zwischen einem Ausgang und einem Eingang geschaltet. Jeder Eingang ist mit einem ca. 100kΩ Pullup abgeschlossen. An jeden Ausgang können bis zu 8 Tasten angeschlossen werden.

Um Doppeltastendrucke zu erkennen, müssen die Ausgänge voneinander entkoppelt werden. Dies geht am besten mit Schottky-Dioden (z.B. BAT 43). Bei Mehrfach-Tastendrucken (>2) muß jede Taste mit einer eigenen Diode entkoppelt werden.

Matrix - Tastaturanschluß J3					
Pin	Symbol	Funktion	Pin	Symbol	Funktion
1	OUT 8	Ausgang Zeile 8	2	IN 8	Eingang Spalte 8
3	OUT 7	Ausgang Zeile 7	4	IN 7	Eingang Spalte 7
5	OUT 6	Ausgang Zeile 6	6	IN 6	Eingang Spalte 6
7	OUT 5	Ausgang Zeile 5	8	IN 5	Eingang Spalte 5
9	OUT 4	Ausgang Zeile 4	10	IN 4	Eingang Spalte 4
11	OUT 3	Ausgang Zeile 3	12	IN 3	Eingang Spalte 3
13	OUT 2	Ausgang Zeile 2	14	IN 2	Eingang Spalte 2
15	OUT 1	Ausgang Zeile 1	16	IN 1	Eingang Spalte 1

Senden der Tastendrucke

Modus 0: Mit dem Befehl "ESC M 0" wird die automatische Tastaturabfrage ausgeschaltet. Die Tastendrucke werden nicht mehr automatisch gesendet. Die Tasten können jedoch per Befehl "ESC M 3" abgefragt werden. Nach diesem Befehl wird der aktuelle Zustand der Tastatur wie im Modus 2 gesendet.



Modus 1: Mit dem Befehl "ESC M 1" wird die automatische Abfrage für den Gesamtzustand der Tasten aktiviert. Bei jeder Änderung, Drücken und Loslassen einer Taste, werden alle noch gedrückten Tasten gesendet. Die Tasten werden wie folgt übertragen: Der Kennbuchstabe "T" (\$54), gefolgt von den Tastennummern (1..64) aller gedrückten Tasten. Als Endekennung folgt das Zeichen "NUL" (\$00).

Modus 2: Mit dem Befehl "ESC M 2" wird die automatische Abfrage für Einzeltasten aktiviert. Bei jedem Druck einer Taste wird die dazugehörige Tastennummer (1..64) gesendet. Das Loslassen der Taste wird nicht gesendet.

Die Tastennummer kann folgendermaßen bestimmt werden: **Tastenummer = (Ausgang - 1) * 8 + Eingang** (Ausgang, Eingang: eine Zahl zwischen 1 und 8)

Achtung ! Falls die Handshakleitung (z.B. CTS) das Senden nicht erlaubt, können die Tastendrucke verloren gehen.

TOUCH-PANEL 8x4 (NUR EA KIT128-V24TP UND -422TP)

Für die Versionen EA KIT128-V24TP und -422TP ist anstelle einer externen 8x8 Tastatur, eine durchsichtige Touch-Tastatur mit 32 Feldern eingebaut. Der Controller unterstützt dieses Touchpanel mit komfortablen Befehlen. So können mehrere Touch-Felder zu einer großen Gesamt-Taste zusammengefasst, die Taste gezeichnet und einText(e) in der Taste zentriert werden. Ebenso kann dieser Gesamt-Taste ein Return-Code (1..255) zugewiesen werden. Wird der Return-Code 0 zugewiesen so ist die Taste deaktiviert und wird bei Betätigung nicht gemeldet.

Beim Berühren der Touch-Tasten können diese automatisch invertiert werden und/oder ein Summer die Berührung signalisieren (an OUT2 (Pin 13, J3) liegt für $2/_{10}$ Sek. ein L-Pegel an). Gleichzeitig wird der definierte Return-Code der Taste über die serielle Schnittstelle gesendet oder es kann ein internes SCRIPT mit der Nummer des Return-Codes abgearbeitet werden (dazu muß als Dummy-Befehl das Kommando 'ESC : ' am Anfang dieses Scripts stehen).

Beispiel:

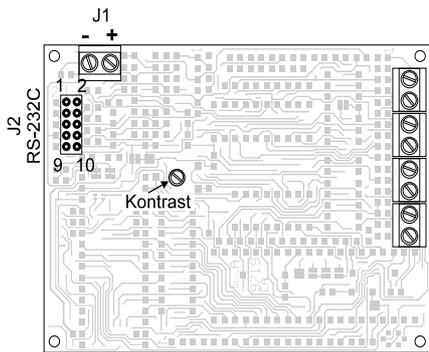
Definieren einer Taste von Feld 11 bis 21, mit dem Return-Code 65='A' und dem Text "STOP"

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

Beispiel	Auszugebende Codes										Bemerkung		
für Compiler	#* 11, 21, 'A', 2, "STOP"										Die Anzahl der Texte wird hier nicht angegeben ! die Punkte '.' stehen für nicht darzustellende ASCII-Zeiche		
als ASCII	ESC	*	.	.	A	.	.	S	T	O		P	.
in Hex	\$1B	\$2A	\$0B	\$15	\$41	\$02	\$01	\$53	\$54	\$4F		\$50	\$00
in Dezimal	27	42	11	21	65	2	1	83	84	79		80	0
Befehlskennung	Eingleitung	Touch-Befehl	linke oberes Touchfeld	rechtes untere Touchfeld	Return Code	Taste zeichnen mit Rahmen	ein 1-zeiliger Text					Text-Ende Kennung	



FESTTEXT-/GRAFIK VERSION EA KIT128-GXT



Ansicht von hinten

Die Displayeinheit EA KIT128-GXT wird über 8 digitale Eingänge gesteuert. Jede Änderung an einem der Eingänge startet ein ins EPROM programmiertes Script. Die Eingänge sind über 8 Schraubklemmen zu erreichen. Hier können sowohl einfache Schalter (Schließer) angeschlossen werden, als auch Spannungen zwischen 0 und +50V. Für die Erstellung der Scripts benötigt man einen PC, die Diskette EA DISK9719 und einen EPROMer.

Auswahl J6		
Pin	Symbol	Funktion
D0	LSB	Bit 0
D1		Bit 1
D2		Bit 2
D3		Bit 3
D4		Bit 4
D5		Bit 5
D6		Bit 6
D7	MSB	Bit 7

1.) Anschluß an 8 Schalter

Der jeweilige Schalter wird zwischen dem Pluspol der Stromversorgung und dem Eingang angeschlossen. Ein offener Eingang bzw. offener Schalter wird als "0" gewertet: Ist kein Schalter angeschlossen, bzw. sind alle Schalter offen, so wird das Script Nr. 0 ausgeführt. Sind alle 8 Schalter geschlossen ("1"), so wird das Script Nr. 255 ausgeführt.

2.) Anschluß an SPS oder CMOS-Pegel

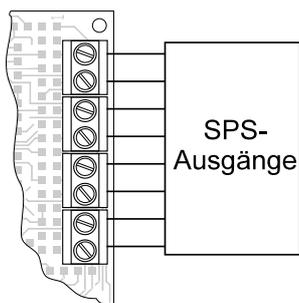
Die 8 Eingänge werden direkt mit dem jeweiligen Spannungsausgang verbunden. Eine gemeinsame Masse (Minuspole) ist erforderlich. Liegt keine Spannung an, wird das Script Nr. 0 ausgeführt, liegt eine Spannung mit mindestens 4V an, wird das Script Nr. 255 ausgeführt.

Alle Befehle und Makros können auch über die serielle Schnittstelle RS-232C aufgerufen werden. Verbindung siehe "V.24/RS-232C VERSION EA KIT128-V24" Seite 8. Der Stromverbrauch beträgt typ. 45mA, und mit eingeschalteter LED-Beleuchtung typ. 300mA

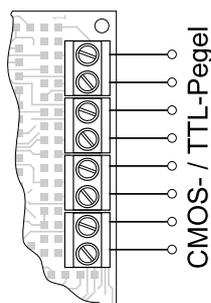
RS-232C Anschluß J2			
Pin	Symbol	In/Out	Funktion
1	VDD	-	+ 5V Versorgung
2	DCD	-	über LB5 nach DTR
3	DSR	-	über LB6 nach DTR
4	TxD	Out	Transmit Data
5	CTS	In	Clear To Send
6	RxD	In	Receive Data
7	RTS	Out	Request To Send
8	DTR	-	siehe Pin 2, Pin 3
9	NC	-	frei
10	GND	-	0V Masse

APPLIKATIONSBEISPIELE

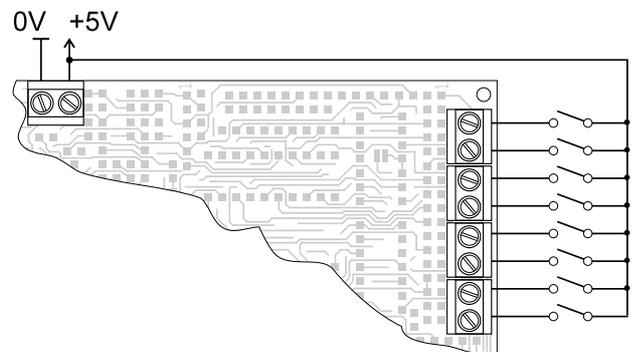
Die 3 häufigsten Anschlußvarianten für SPS-Ansteuerung, für die direkte Anbindung an Logikpegel und für den Anschluß von einfachen Schließern sind unten abgebildet.



Anschluß an SPS



Ansteuerung über CMOS-Pegel



Anschluß an 8 Schalter

ERSTELLEN DER MAKROS

Einzelne oder mehrere Befehlsfolgen können als sog. Makros oder Scripts zusammengefasst und im EPROM fest abgespeichert werden. Diese können dann mit den Befehlen *Makro ausführen* / *Script ausführen* gestartet werden. Bei der Version EA KIT128-GXT können die Scripts auch über die 8 Eingänge aufgerufen und auf dem LC-Display angezeigt werden. Um nun Ihre speziellen Makros erstellen zu können, benötigen Sie folgende Hilfsmittel:

- die Diskette EA DISK9719; sie enthält einen Compiler, Beispiele und Fonts
- einen PC mit serieller Schnittstelle COM1, möglichst 386/486 mit ca. 1MB Platz auf der Festplatte
- einen EPROMer für EPROMs vom Typ 27C512 (DIL, 28-Pins, V_{pp} 12,5V)

Falls Sie keinen EPROMer besitzen, besteht auch die Möglichkeit die Tests im direkten Modus durchzuführen und uns Ihre fertig compilierte EPROM-Datei auf Diskette zu übersenden. Sie erhalten dann gegen eine einmalige Berechnung Ihr individuelles EPROM.

ERSTELLEN DER EPROM-DATEI MIT INDIVIDUELLEN MAKROS

Um eine Befehlsfolge als Script zu programmieren, werden alle Befehle auf dem PC in eine Datei geschrieben. Mit der Dateiendung (Extension) wird die Scriptnummer bestimmt (*.000 bis *.255).

Sind alle benötigten Scriptdateien erstellt, startet man das Programm COMPILER.EXE. Dieses erzeugt eine EPROM-Datei *.EPR, welche dann mit einem EPROMer in das EPROM auf dem Display gebrannt wird.

Während der Erstellung der Makrodateien lassen sich einzelne Scripts durch Anschluß des Displays EA KIT128-GXT (oder -V24(TP) oder -422(TP)) an die serielle Schnittstelle des PCs testen, ohne immer wieder auf's neue ein EPROM brennen zu müssen. Eine ausführliche Beschreibung zur Programmierung der Makros finden Sie auf der Diskette EA DISK9719 unter dem Namen DOKU.DOC (für WORD) bzw. DOKU.TXT (DOS).

DEFINITIONEN

Makro

Ein Makro besteht aus einer Befehlsfolge, welche resident im EPROM gespeichert ist. Es kann über den Befehl *Makro ausführen* aufgerufen werden. Es ist für immer wiederkehrende Befehlsfolgen gedacht; z.B. Display löschen, einen Rahmen zeichnen und das Firmenlogo darstellen. In einem Makro darf wiederum ein Makro aufgerufen werden. Dieses Makro darf dann kein weiteres Makro mehr starten.

Es können bis zu 100 Makros angelegt werden (Dateiendungen *.N00 bis *.N99). Die Makronummerierung darf auch Lücken aufweisen.

Das Makro *.N00 hat eine Sonderstellung: Es wird automatisch beim Anlegen der Versorgungsspannung ausgeführt, kann aber auch per Befehl aufgerufen werden (Power-On Makro).

Script

Ein Script ist wie ein Makro aufgebaut. Es kann jedoch bei der Version EA KIT128-GXT zusätzlich über externe Digitalpegel gestartet werden. Nach jeder Änderung an den Eingängen E0..7 wird das zugehörige Script ausgeführt. Ebenso kann es im Gegensatz zu Makros bei den Versionen mit EA TOUCH8X4 über das Touchpanel gestartet werden. Es können bis zu 256 Scripts angelegt werden (*.000 bis *.255). Die Scriptnummerierung darf auch Lücken aufweisen.

Projektname

Ein Projektname darf aus bis zu 8 Zeichen (DOS-üblich) bestehen. Wenn ein Projekt z.B. "DEMO" genannt wird, müssen die dazugehörigen Scriptdateien DEMO.000 bis DEMO.255 und alle Makros DEMO.N00 bis DEMO.N99 heißen.

Jedem Projekt muß eine eigene Initialisierungsdatei zugeordnet werden, welche je nach Projekt z.B. DEMO.INI heißt. Die vom Compiler erstellte EPROM-Datei bekommt den Namen DEMO.EPR.

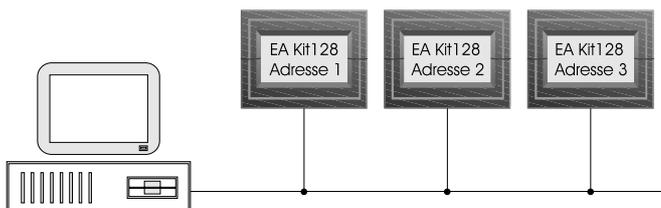
ZUSÄTZLICHE AUSGÄNGE

Die nicht genutzten Ausgänge für die Tastaturabfrage (J3, OUT1..OUT8) können in den Versionen EA KIT128-BUS, -SYNC und -GXT als zusätzliche Ausgänge verwendet werden (C-MOS Pegel). Bei den Versionen EA KIT128-422 und EA KIT128-V24 können die zusätzlichen Ausgänge erst dann benutzt werden, wenn einzelne Ausgänge von der Tastaturabfrage ausgenommen wurden (Befehl "ESC M 4 n1").

Mit dem Befehl "ESC Y" können die 8 Ausgänge geschaltet werden (siehe Befehlstabelle auf Seite 4). Jeder Ausgang kann als H-Pegel 0,25mA Strom liefern (Ausgangswiderstand typ. 20k Ω) und als L-Pegel bis zu 20mA.

Achtung: Die Lötbrücken LB1..LB4 zur Baudrateneinstellung bei den Versionen EA KIT128-GXT, EA KIT128-422 und EA KIT128-V24 liegen an den Ausgängen OUT1..OUT4. Falls eine Lötbrücke geschlossen ist (bei 2400, 4800, 9600 oder 19200 Baud) kann der entsprechende Ausgang nicht mehr verwendet werden! Es empfiehlt sich die Einteilung der Baudrate per Software (Seite 5 unten).

ADRESSIERUNG MEHRERER EA KIT128 ÜBER EINE SCHNITTSTELLE



Mit dem Befehl "Selekt / Deselekt" können mehrere EA KIT128 an einer Schnittstelle adressiert betrieben werden. Die jeweilige Controlleradresse steht im EPROM (27C512) an der Adresse \$0046. Der Wert \$FF im EPROM (Auslieferungszustand) kann jederzeit durch einen anderen Wert überschrieben werden. Man kann aber auch mit dem Power-On Makro und dem Befehl "ESC K A n1" die gewünschte Controlleradresse einstellen.

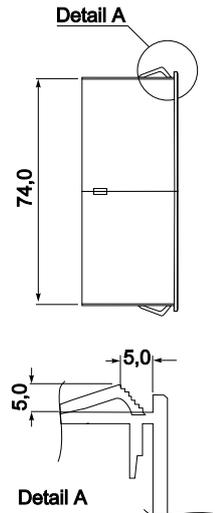
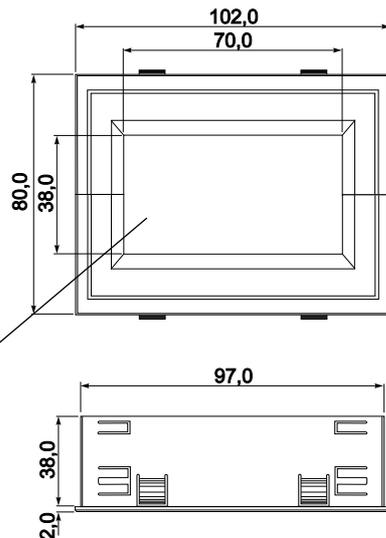
ACHTUNG! Das Ausgangssignal BUSY bei den Versionen EA KIT128-BUS und -SYNC muß dann mit einem ODER-Gatter verknüpft und ausgewertet werden, um bei evtl. gleichzeitigem Schreiben Datenverluste zu verhindern.

ACHTUNG! Die Ausgangssignale (TXD, RTS bei EA KIT128-V24(TP) und EA KIT128-GXT bzw. DataOut+, DataOut-, HsOut+ und HsOut- bei EA KIT128-422(TP)) dürfen nicht parallel geschaltet werden. Falls sie benötigt werden (Handshake, Tastaturabfrage), müssen diese Signale mit einer externer Logik verknüpft werden.

EA KIT128

ABMESSUNGEN

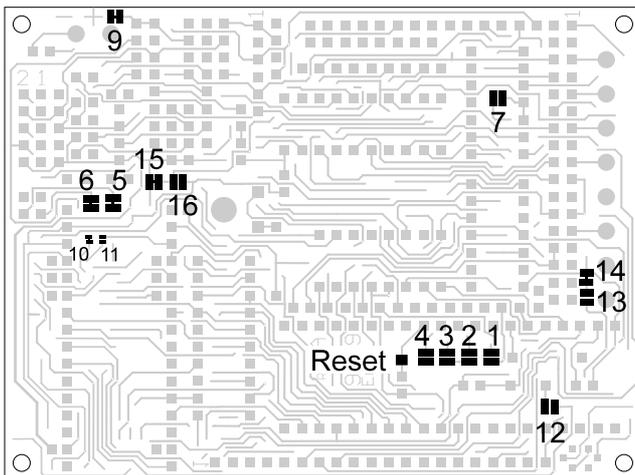
entpiegelte Scheibe oder
Touch Panel (EA TOUCH8X4)



alle Maße in mm
Frontplattendurchbruch 97,5x75,0 mm

LÖTBRÜCKEN / RESET

Auf der Platinerückseite befinden sich einige Lötbrücken zur Anpassung der EA KIT128 an bestimmte Anforderungen. Diese sind bei Auslieferung bereits richtig gesetzt und müssen nicht mehr verändert werden; lediglich bei den Versionen -V24(TP), -422(TP) und -GXT kann bei Bedarf die Baudrate verändert werden (LB1-4, Voreinstellung 1200 Baud).



Lötbr.	Bezeichnung	Beschreibung																														
1-4	Baudrate	Bei der EA KIT128-V24, -422, -GXT wird hier die Baudrate eingestellt. Es darf max. 1 Lötbrücke gesetzt sein! Bei allen anderen Versionen müssen diese Lötbrücken immer alle offen sein. <table border="1"> <thead> <tr> <th>BAUD</th> <th>LB1</th> <th>LB2</th> <th>LB3</th> <th>LB4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1200</td> <td>auf zu</td> <td>auf zu</td> <td>auf zu</td> <td>auf zu</td> </tr> <tr> <td>2400</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4800</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9600</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>19200</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	BAUD	LB1	LB2	LB3	LB4	1200	auf zu	auf zu	auf zu	auf zu	2400					4800					9600					19200				
BAUD	LB1	LB2	LB3	LB4																												
1200	auf zu	auf zu	auf zu	auf zu																												
2400																																
4800																																
9600																																
19200																																
5	DTR - DCD	Nur für die Versionen EA KIT128-V24 und -GXT: Gewisse oft benötigte Verbindungen an der RS-232C Schnittstelle werden hier über Lötbrücken hergestellt.																														
6	DTR - DSR																															
7	STROBE	Diese Lötbrücke muß bei EA KIT128-V24, -422 und -GXT geschlossen und bei dem EA KIT128-BUS und -SYNC offen sein!																														
9	DC / DC	Diese Lötbrücke muß bei der 5V Version geschlossen und bei der 24V Version (Option 18/36V) offen sein!																														
10,11	EPROM	Hier besteht die Möglichkeit verschiedene EPROMs anzupassen																														
12	Prg. Disable	In der Flashversion des EA KIT128-GXT kann durch Öffnen der LB 12 ein versehentliches Umprogrammieren verhindert werden.																														
13,14	Z-Dioden	Nur EA KIT128-GXT: Die Z-Dioden werden auf 0V (LB 14 zu) oder auf +5V bezogen (LB 13 zu, Z-Dioden umdrehen !)																														
15,16	Pullup/down	Das Widerstandsnetzwerk am Eingang wird auf 0V (LB 15 zu) oder auf +5V bezogen (LB 16 zu)																														
-	Reset	An diesen Pin kann man am EA KIT128 einen Hardware Reset auslösen (High-Aktiv)																														

Um während des Betriebs erkennen zu können ob das Display noch einwandfrei funktioniert, empfiehlt es sich in kürzeren Zeitabständen mit dem Befehl 'ESC ? C n1' einen Ausgang n1 zu invertieren. Wenn der entsprechende Ausgang n1 invertiert wird, kann von einer korrekten Funktion des Displays ausgegangen werden. Reagiert der Ausgang n1 nicht, muß über einen High-Pegel (>2µs) am Anschluß "Reset" ein Neustart ausgelöst, und das Display neu beschrieben werden. In einigen Fällen reicht es auch einen Softwarereset durch die Befehlsfolge 'ESC & F 0 0 0 0 J' auszulösen.

HINWEISE ZUR HANDHABUNG UND ZUM BETRIEB

- Zur elektrischen Zerstörung des Moduls kann führen: Verpolung oder Überspannung der Stromversorgung, Überspannung oder Verpolung bzw. statische Entladung an den Eingängen, Kurzschließen der Ausgänge.
- Vor der Demontage des Moduls muß unbedingt die Stromversorgung abgeschaltet sein. Ebenso müssen alle Eingänge stromlos sein.
- Das Display, der Touchscreen und die Frontscheibe bestehen aus Kunststoff und dürfen nicht mit harten Gegenständen in Berührung kommen. Die Oberflächen können mit einem weichen Tuch ohne Verwendung von Lösungsmitteln gereinigt werden.
- Das Modul ist ausschließlich für den Betrieb innerhalb von Gebäuden konzipiert. Für den Betrieb im Freien müssen zusätzliche Vorkehrungen getroffen werden. Der maximale Temperaturbereich von -20..+70°C darf nicht überschritten werden. Bei Einsatz in feuchter Umgebung kann es zu Funktionsstörungen und zum Ausfall des Moduls kommen. Das Display ist vor direkter Sonneneinstrahlung zu schützen.

