

Programación Monitor Ovled95 V:1.1 29-1-99

Modos de funcionamiento Monitor Ovled95:

- a) Monitor/es en red turnos de dos digitos.
- b) Monitor/es en red turnos tres digitos.
- c) Monitor/es en red turnos de mesa de 3-2 digitos.



Funcionamiento general:

Las pantallas de los monitores funcionan en modo esclavo en reposo

Cuando se envia un codigo o un +1, se envia a un turno maestro, por lo que el teclado se comporta como una extensión de turno maestro.

Cuando se envia algun dato a un turno maestro (sobre todo en sistemas de mesa), el turno maestro se bloqueara durante algunos segundos para que no interfiera otro.

La cargabilidad del Unibus es de 31 turnos como máximo, siendo 16 la carga máxima óptima.

La **configuración del monitor** se debera realizar en la puesta en marcha desde el teclado o desde el PC en formato Unibus V4 (no disponible de momento).

Configuración:



Se realizara **segun el contenido de la memoria Eeprom**. Cada direccion de la eeprom tiene un cometido, editandolo se puede consultar o cambiar.

Para enlazar con el PC, solo durante la secuencia de puesta en marcha, se debe indicar en el programa del PC y seguir las instrucciones para ello.

Para editar la eeprom, en la secuencia de puesta en marcha se debe pulsar la tecla '#'. Luego parpadeara el segmento del medio de los digitos para indicar que espera un codigo (password) para acceder a la memoria.

El codigo de acceso fijo es 159 (diagonal en el teclado), independientemente de que exista uno en el futuro programable.

Para que la edicion de la eeprom sea efectiva antes se entrara el Password "15Poner_a_cero" y así poner al valor 255 toda la memoria eeprom. (MUY IMPORTANTE).

Para terminar la programacion del monitor desde el teclado, se debera pulsar la tecla "enviar datos". El monitor volvera al estado de reposo.

Nota sobre la versión 1.1:

Con la version 1.0, por defecto funcionaba con unibus V3 y no en modo compatible con turnos. Ahora por defecto modo compatible y 3 digitos.

Programación Monitor Ovled95 V:1.1

Memorias y uso:

- 1.- Modo funcionamiento: (0=local/test, 1=mesa3d, 2=2d, 3=3d, 4=multi) (No usado)
- 2.- Numero de Sistema. (Identificación en red (1 a 9). (Mesa=1).
- 3.- Numero de Mesa. (1-31)
- 4.- Parpadeo si(1)-no(0)
- 5.- Num digitos (0=2, 1=3)
- 6.- Esclavo selectivo si=0. (parpadeo selectivo si esclavo selectivo, máximo mesa 7 por 7b.)
- 7.- No usada
- 8.- No usada
- 9.- No usada
- 10.- 0=Anulación de teclas desactivada.
- 11.- 0=Tecla "A" anulada
- 12.- 0=Tecla "B" anulada
- 13.-  Tecla "C" anulada
- 14.- 0=Tecla "D" anulada
- 15.- 0=Tecla "Enviar Datos" anulada
- 16.- 0=Teclas numericas anuladas
- 17.- 0=Tecla "Puesta a cero" anulada
- 18.- 0=Tecla "*" anulada 
- 19.- 0=Tecla "#" anulada
- 20.- 0=Tecla "-1" anulada
- 21.- 0=Tecla "+100" anulada
- 22.- 0=Tecla "+1" anulada
- 23.- 0=sonido en recepcion anulado.

Nota:

Las anulaciones de teclas se combinan con las opciones de modo seleccionadas. Para inicializar la memoria, (todas las posiciones 0 1), se procede igual que para programarla, pero al entrar la palabra de paso se teclea "15Puesta_a_cero" y automáticamente todas las posiciones tendrán valor 0FFhex ó 255 decimal.