

ANALOG WAY MIDRA

Module: FRAME & LOGO

AMX NETLINX

Date: **16 Avril 2014**
Version du driver: **V1.10**
Testé avec: **Midra Firmware v01.01.03 et v01.02.11**

INTRODUCTION

Ce module est un module optionnel pour le contrôle d'une machine Midra. Il permet le retour des statuts des frames et des logos pour les points suivants :

- Validité
- Dimension



driver powered by



IMPLEMENTATION

Pour interfacer ce module dans un programme AMX, le programmeur doit réaliser les tâches suivantes :

- Modifier le fichier Midra_User_Definitions.axi : Si le module FRAME & LOGO est utilisé dans le programme final alors il est nécessaire d'attribuer la valeur 1 à la variable Midra_Frame_Logo_Usage. Si ce n'est pas le cas, la valeur de cette variable doit rester à 0.
- Inclure le module Midra_Frame_Logo dans le programme principal et modifier les différents paramètres spécifiques du module (cf. programme exemple disponible avec ce package).

COMMANDES

Command Control

Aucun

Channels

Les 'channels' de commande pris en charge par le module FRAME & LOGO sont listés ci-dessous.

Code channel	Description
1..8	Déclenche la lecture des informations de la Frame X (channel 1 pour la frame 1, channel 2 pour la frame 2, ...)
11..18	Déclenche la lecture des informations du logo Y (channel 11 pour le logo 1, channel 12 pour le logo 2 ...)
255	Initialisation du module FRAME & LOGO (réalisée automatiquement après la connexion)



driver powered by



STATUTS

Channels

Les 'channels' de statut pris en charge par le module FRAME & LOGO sont listés ci-dessous.

Code channel	Description
31..38	Validité de la Frame X (channel 31 pour la frame 1, channel 32 pour la frame 2, ...)
51..58	Validité du logo Y (channel 51 pour le logo 1, channel 52 pour le logo 2, ...)
255	Statut de l'initialisation du module

Textes

Les textes pris en charge par le module FRAME & LOGO sont listés ci-dessous.

Code texte	Description
1..8	Hauteur en pixel de la frame X (code texte 1 pour la frame 1, code texte 2 pour la frame 2, ...)
11..18	Largeur en pixel de la frame X (code texte 11 pour la frame 1, code texte 12 pour la frame 2, ...)
31..38	Hauteur en pixel du logo Y (code texte 31 pour le logo 1, code texte 32 pour le logo 2, ...)
41..48	Largeur en pixel du logo Y (code texte 41 pour le logo 1, code texte 42 pour le logo 2, ...)

