

uDspT03R

JEDNOTKA IMPLEMENTUJÍCÍ DISPLEJ VZDÁLENÉ VARIANTY TERMINÁLU TERM03

Příručka uživatele a programátora



SofCon[®] spol. s r.o.
Střešovická 49
162 00 Praha 6
tel/fax: +420 220 180 454
E-mail: sofcon@sofcon.cz
www: <http://www.sofcon.cz>

Informace v tomto dokumentu byly pečlivě zkontrolovány a SofCon věří, že jsou spolehlivé, přesto SofCon nenese odpovědnost za případné nepřesnosti nebo nesprávnosti zde uvedených informací.

SofCon negarantuje bezchybnost tohoto dokumentu ani programového vybavení, které je v tomto dokumentu popsáno. Uživatel přebírá informace z tohoto dokumentu a odpovídající programové vybavení ve stavu, jak byly vytvořeny a sám je povinen provést validaci bezchybnosti produktu, který s použitím zde popsaného programového vybavení vytvořil.

SofCon si vyhrazuje právo změny obsahu tohoto dokumentu bez předchozího oznámení a nenese žádnou odpovědnost za důsledky, které z toho mohou vyplynout pro uživatele.

Datum vydání: 16.05.2003

Datum posledního uložení dokumentu: 16.05.2003

(Datum vydání a posledního uložení dokumentu musí být stejné)

Upozornění:

V dokumentu použité názvy výrobků, firem apod. mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Obsah :

1.O dokumentu	5
1.1. Revize dokumentu	5
1.2. Účel dokumentu	5
1.3. Rozsah platnosti	5
1.4. Související dokumenty	5
2.Termíny a definice	5
3.Úvod	6
4.Popis konstant a typů	6
5.Popis objektu tDispT10R	6
5.1. Proměnné	6
5.2. Metody	6
5.2.1. Init	6
5.2.2. DTickRefreshScr	7
5.2.3. MoveVideoRWM_ToHw	7

1. O dokumentu

1.1. Revize dokumentu

Verze dokumentu	Verze SW	Autor	Datum vydání	Popis změn
1.00	1.XX	Če		První vydání
1.10	2.XX	Tu	16.05.2003	Úprava dokumentu dle ISO9000

1.2. Účel dokumentu

Tento dokument slouží jako popis jednotky implementující displej vzdálené varianty terminálu.

1.3. Rozsah platnosti

Určen pro programátory a uživatele programového vybavení SofCon.

1.4. Související dokumenty

Pro čtení tohoto dokumentu je potřeba seznámit se s manuálem uATerm a uDispT03.

Popis formátu verze knihovny a souvisejících funkcí je popsán v manuálu LibVer.

2. Termíny a definice

Používané termíny a definice jsou popsány v samostatném dokumentu Termíny a definice.

3. Úvod

Jednotka implementuje objekt displeje pro vzdálenou variantu terminálu TERM03 **tDispT03R**.

Veškeré funkce displeje jsou uživateli dostupné prostřednictvím objektu terminálu. Uživatele tak bude nejvíce zajímat pouze vytvoření instance objektu displeje, jejíž odkaz se předává objektu terminálu.

Zděděné metody jsou popsány v dokumentaci k jednotkám **uATerm** a **uDispT03**.

4. Popis konstant a typů

```
cVerNo = např. $0251; { BCD formát }  
cVer   = např. '02.51,07.08.2003';
```

Číslo verze jednotky v BCD tvaru a v textové podobě včetně datumu změny.

5. Popis objektu tDispT10R

```
type  
  pDispT03R=^tDispT03R;  
  tDispT03R=object(tDispT03);
```

Objektový typ **tDispT03R** je potomek objektu displeje terminálu TERM03 **tDispT03**. Implementuje displej pro vzdálenou variantu terminálu TERM03. V objektu jsou vynechány operace nad videopaměťmi a namísto toho jsou textové popisy zobrazení na displeji odvíšány prostřednictvím objektu terminálu na komunikační kanál.

5.1. Proměnné

```
TxDBuff:array [0..1023] of char;
```

Proměnná **TxDBuff** představuje buffer pro obrazová data vysílaná na komunikační kanál.

5.2. Metody

5.2.1. Init

```
constructor Init(TermOwner:pATerm;  
                CharCols,CharRows:Byte;  
                Adresa:Word;EnIniHwProc:Boolean);
```

Konstruktor **Init** inicializuje objekt a nastaví do nových proměnných implicitní hodnoty. Parametr **TermOwner** obsahuje odkaz na vlastníka objektu, objekt terminálu. Parametry **CharCols** a **CharRows** obsahují rozměry znakového rastru displeje. Parametr **Adresa** obsahuje bázovou adresu displeje v I/O prostoru procesoru.

5.2.2. DTickRefreshScr

```
procedure DTickRefreshScr;virtual;
```

Metoda **DTickRefreshScr** zajišťuje periodickou obnovu zobrazení na displeji. Od objektu terminálu převezme data pro zobrazení a prostřednictvím metody **MoveVideoRWM_ToHw** vyše data na komunikační linku. V této variantě displeje jsou data ponechána v textové podobě. Vykreslení obrazů do videopaměti je zde záměrně vynecháno.

5.2.3. MoveVideoRWM_ToHw

```
procedure MoveVideoRWM_ToHw;virtual;
```

Metoda **MoveVideoRWM_ToHw** přesouvá data pro zobrazení na fyzický hardware displeje. V této variantě displeje poskládá textové popisy obrazovky do ESC sekvence, kterou odvysílá prostřednictvím metody **SendDataToRemoteTerm** objektu terminálu na komunikační linku.

Syntaxe vysílaných dat je popsána v dokumentaci k jednotce **uTerm03R**.