

uSimT05

JEDNOTKA IMPLEMENTUJÍCÍ OBJEKTY PRO SIMULACI TERMINÁLU TERM05 NA PC

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: 11.06.2003

Datum posledního uložení dokumentu: 11.06.2003

(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 tSimDispT05	6
5.1. Proměnné	6
5.2. Metody	7
5.2.1. Init	7
5.2.2. Done	7
5.2.3. DispClrScr	7
5.2.4. DTickRefreshScr;	7
6.Popis objektu tSimKeybT05	7
6.1. Proměnné	7
6.2. Metody	8
6.2.1. Init	8
6.2.2. KTick	8
6.2.3. mBellOn	8
6.2.4. mBellOff	8

1. O dokumentu

1.1. Revize dokumentu

Verze dokumentu	Verze SW	Autor	Datum vydání	Popis změn
1.00	1.XX	Tu	11.06.2003	První vydání.

1.2. Účel dokumentu

Tento dokument slouží jako popis jednotky implementující objekty pro simulaci terminálu Term05 na PC.

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, uTermChr, uTermT05 a CrtWin.

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 objekty pro simulaci klávesnice a displeje terminálu TERM01 na PC **tSimKeybT05** a **tSimDispT05**. Objekty jsou potomky objektových typů **tKeybT05** a **tADispT05**. Pro simulaci terminálu na PC stačí vytvořit jejich instance a předat je objektu terminálu **tTermT05** místo instancí objektů **tAKeyb** a **tDispT05**.

Klávesnice terminálu je nahrazena klávesnicí počítače PC. Jednotlivá tlačítka terminálu jsou nahrazena příslušnými tlačítky klávesnice. Dále je zavedena kombinace tlačítek Alt - X, která je určena k ukončení programu.

Displej terminálu je nahrazen okénkem na monitoru PC.

Zděděné metody jsou popsány v dokumentacích k jednotce **uTermT05**.

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.

```
type
```

```
  tAAtr5 = array[1..5] of Byte;
```

Tento typ definuje následující pole:

[1] - hodnota atributu použitá při výpisu textů

[2] - hodnota atributu použitá při orámování okna

[3] - barva výpisu v okně

[4], [5] - velikost kurzoru v okně

5. Popis objektu tSimDispT05

```
type
```

```
  pSimDispT05 = ^tSimDispT05;
```

```
  tSimDispT05 = object(tADispT05);
```

Objektový typ **tSimDispT05** je potomkem objektového typu abstraktního displeje terminálu TERM05 **tADispT05**. Slouží k simulaci displeje na monitoru PC.

5.1. Proměnné

```
SimT05Rect : tRect;
```

Proměnná **SimT05Rect** obsahuje rámeček okénka displeje na monitoru PC.

```
TerAtr      : tAAtr5;
```

Proměnná **TerAtr** obsahuje informace pro výpis na monitor PC (viz. definice **tAAtr5**)

```
SimT05Win   : pCrtWin;
```

Proměnná **SimT05Win** obsahuje odkaz na okénko, ve kterém je displej zobrazen.

5.2. Metody

5.2.1. Init

```
constructor Init (TermOwner:pATerm; CharColls, CharRows:byte;  
                NewX,NewY,NewW,NewH:integer);
```

Konstruktor **Init** inicializuje objekt, nastavuje jeho proměnné. Parametr **TermOwner** obsahuje odkaz na vlastníka objektu, objekt terminálu, parametry **CharColls** a **CharRows** rozměry znakového rastru displeje, parametry **NewX** a **NewY** určují umístění okna simulátoru na monitoru PC. Parametry **NewW** a **NewH** určují rozměry displeje simulátoru.

5.2.2. Done

```
Destructor Done; virtual;
```

Destruktor **Done** zruší instanci objektu a uvolní paměť.

5.2.3. DispClrScr

```
procedure DispClrScr;
```

Procedura **DispClrScr** vymaže údaje zobrazené na displeji terminálu.

5.2.4. DTickRefreshScr;

```
procedure DTickRefreshScr; virtual;
```

Metoda **DTickRefreshScr** zajistí přesunutí dat pro zobrazení na displej simulátoru.

6. Popis objektu tSimKeybT05

```
type  
  pSimKeybT05=^tSimKeybT05;  
  tSimKeybT05=object (tKeybT05);
```

Objektový typ **tSimKeybT05** je potomkem objektového typu klávesnice **tKeybT05**. Slouží k simulaci klávesnice terminálu TERM05 klávesnicí PC.

6.1. Proměnné

```
FlgEndPtr:^Boolean;
```

Proměnná **FlgEndPtr** je ukazatel na příznak signalizující ukončení programu.

```
OtherChar:char;
```

Do proměnné **OtherChar** jsou ukládány klávesy stisknuté na klávesnici PC, které nejsou obsaženy na reálném terminálu TERM05.

6.2. Metody

6.2.1. Init

```
constructor Init (TermOwner:pATerm;Len:Word;var AFlgEnd:Boolean);
```

Konstruktor **Init** inicializuje objekt a nastavuje jeho proměnné. Parametr **TermOwner** obsahuje odkaz na vlastníka objektu, objekt terminálu, parametr **Len** délku alokovaného vyrovnávacího bufferu klávesnice a **AFlgEnd** je proměnná pro ukončení programu. Tato proměnná bude nastavena na true po stisku kombinace tlačítek Alt - X.

6.2.2. KTick

```
procedure KTick;virtual;
```

Metoda **KTick** zabezpečuje cyklické čtení stisknutých kláves z hardware klávesnice. V tomto objektu čte kódy stisknutých kláves na klávesnici PC.

6.2.3. mBellOn

```
procedure mBellOn;
```

Metoda **mBellOn** zapne nepřetržitý zvukový signál.

6.2.4. mBellOff

```
procedure mBellOff;
```

Metoda **mBellOff** vypne nepřetržitý zvukový signál.