



**GIROPUC** EVASION

SISTEMAS DE CONTROL INTEGRAL

[www.giropuc.com](http://www.giropuc.com)

# Dynamic Plus

Software Gestión Pantallas



Dynamic Plus es un software de edición para pantallas led de gran formato.



## 1.1 Configuración mínima del PC

La aplicación Dynamic Plus está concebida para funcionar sobre los **sistemas Windows 32 y 64 bits**. Windows 7 y posteriores.

La configuración mínima del PC es:

- Sistema operativo **Windows 7**
- Microsoft.NET Framework 4.0\*
- Package redistribuible Microsoft Visual C++ 2010\*

**\*Nota:** El fichero rar entregado incluye Framework 4.0 (*dotNetFx40\_Full\_setup*) y Visual C++ 2010 (*vc\_redist\_x86*). Si su PC no dispone de alguno de estos componentes, habrá que instalarlos antes del Software. (En Windows 8 ya están instalados)

## 1.2 Instalación del Software Dynamic Plus

Póngase en contacto con su distribuidor para la instalación del Software.

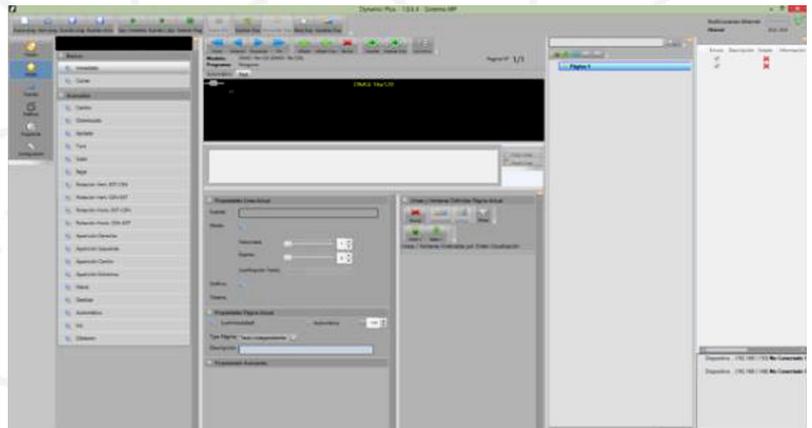
Para instalar el programa debemos ejecutar *Setup.exe*

Al instalarlo el asistente ofrece la opción del idioma de instalación así como del directorio (por defecto *C:\Program Files\Dynamic Plus\...*)

## 2. CONEXIÓN

Al ejecutar el programa aparecerá una pantalla como esta.

A continuación veremos su funcionamiento.

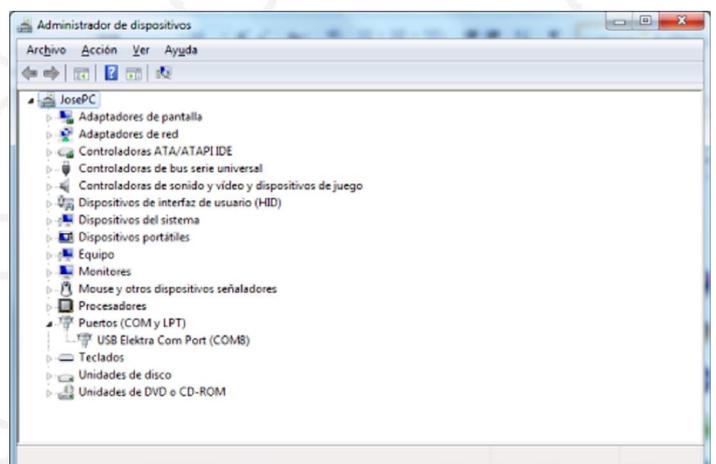


### 2.1 Configuración de la comunicación

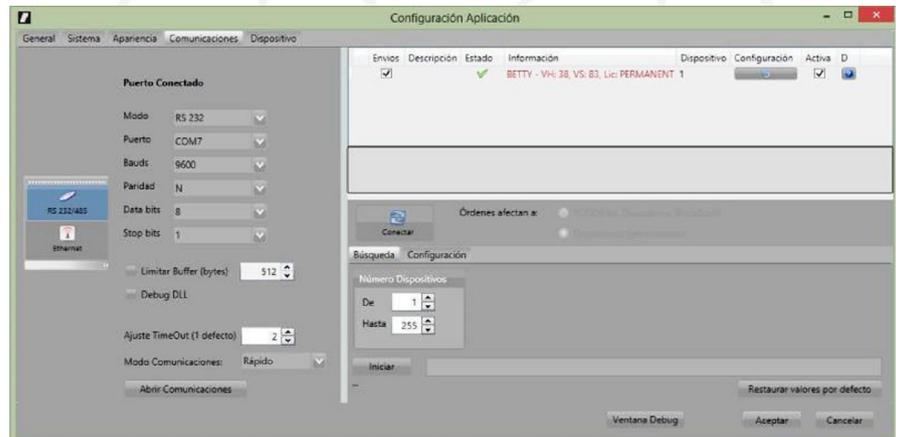
Para que el programa reconozca la pantalla en Dynamic + vamos a "Configuración" del panel izquierdo (Menú acciones), pestaña "Comunicaciones" y seleccionamos nuestro tipo de conexión (RS 232/485 o Ethernet).

Si es RS232/485, debemos seleccionar el COM correcto.

Para saberlo tendremos que ir a "Administrador de dispositivos" de Windows y así veremos el COM que estamos utilizando.



En el caso que sea Ethernet, sólo hay que seleccionar “Ethernet”  
Una vez configurada correctamente la comunicación, aparecerá un “visto” en el estado



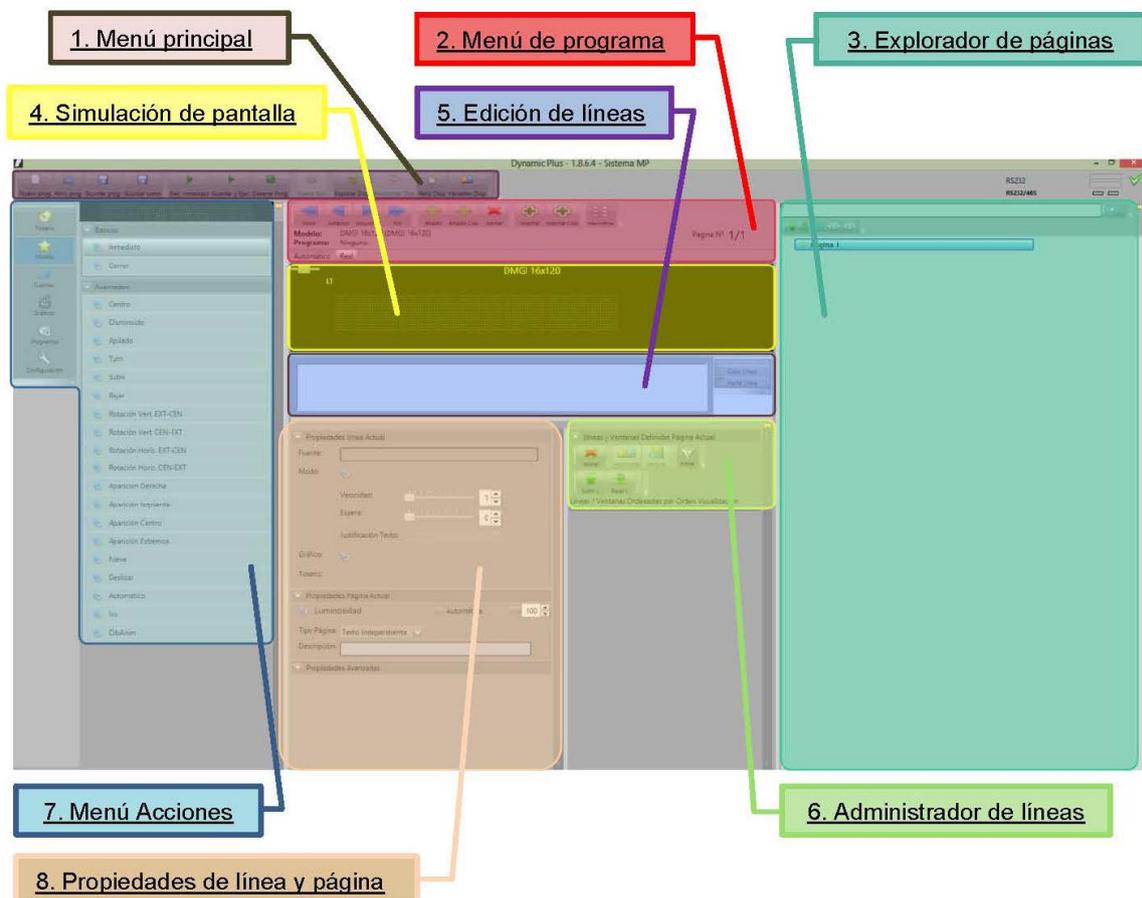
## 2.2 Selección del modelo de pantalla

Para seleccionar nuestro modelo, en “Configuración”, “Sistema”, “Pantalla por defecto”, seleccionaremos nuestro modelo de pantalla  
Aquí también podemos seleccionar la fuente, el gráfico, el efecto y el tipo de página que queremos por defecto.

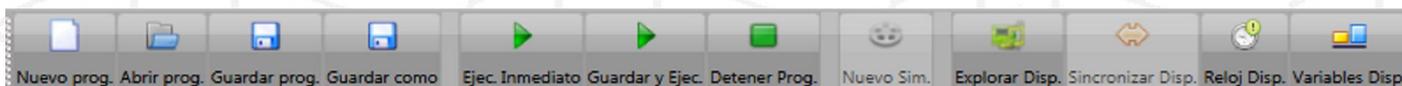
## 3. SOFTWARE “DYNAMIC PLUS”

Estas son las diferentes partes que forman el programa Dynamic Plus.

A continuación veremos en detalle cada una de ellas. (Puede clicar encima para ir directamente al apartado).



### 3.1 Menú Principal



- **Nuevo Programa:** Crea un programa nuevo según la configuración del sistema y los valores por defecto.

Un nuevo programa se genera automáticamente cuando se abre Dynamic Plus.

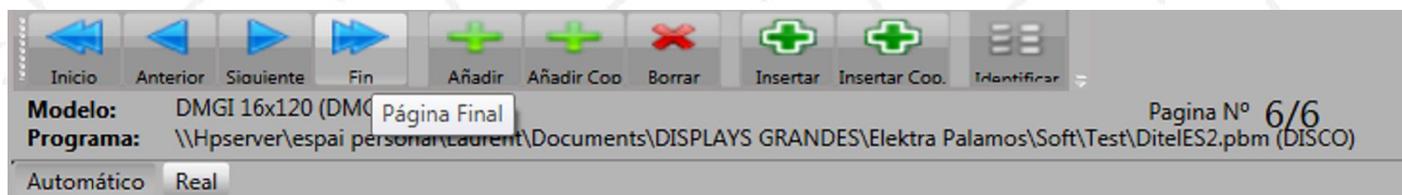
- **Abrir Programa:** Abre un programa existente, guardado en un disco duro y accesible desde el PC local.
- **Guardar prog:** Guarda las modificaciones hechas en el programa previamente abierto.
- **Guardar como:** Crea un fichero “.pbm” del nuevo programa en un disco duro accesible desde el PC local. El nombre del programa debe ser de 8 caracteres máximo.
- **Ejecución inmediata:** Envía el programa a la pantalla(s) conectada y seleccionada para su ejecución inmediata. El programa no se memoriza en la pantalla. (Nota2) (Nota3)
- **Guardar y Ejecutar:** Envía el programa a la pantalla, para su ejecución inmediata y una copia del programa se guarda en la memoria de la pantalla con el nombre escogido por el usuario. El nombre del programa debe ser de 8 caracteres máximo.
- **Detener Programa:** Detiene la ejecución del programa en la pantalla conectada y seleccionada. Esta se apaga y queda en estado de espera. (Nota3)
- **Explorador Dispositivos:** Explorador de disco duros del PC local y del display conectado y seleccionado que permite una gestión fácil y rápida de los diferentes programas (ejecución, traspaso de un disco a otro, borrado).

Nota2: En la práctica para su funcionamiento, crea una copia temporal del programa que se memoriza automáticamente en la pantalla con un nombre por defecto.

Nota3: Si la pantalla se desconecta en este estado, volverá a arrancar en el mismo estado.

- **Reloj Dispositivo:** Aquí podemos modificar el reloj que se verá en pantalla. Para hacerlo de forma manual, subiremos o bajaremos el valor con las flechas o bien entraremos el valor deseado, pulsaremos “Enter”, pulsaremos “actualizar reloj” y ya podemos cerrar la pantalla. Para hacerlo de forma automática pulsaremos “Sincronizar de reloj Pc”.
- **Variables del Dispositivo:** Permite modificar los valores de las 25 variables numéricas internas. Para introducir el valor, elegimos la letra de la variable, pulsamos “Enter” y “Actualizar”

### 3.2 Menú Programa



En esta barra de menú se han reagrupado los controles para crear las páginas en un nuevo programa, y también para desplazarse en las diferentes páginas existentes.

La nueva página o página seleccionada siempre queda reflejada en “Simulación de pantalla”.

- **Inicio:** Ir a la primera página del programa.
- **Anterior:** Ir a la página anterior a la visualizada.
- **Siguiente:** Ir a la página siguiente a la visualizada.
- **Fin:** Ir a la última página del programa.
- **Añadir:** Añade una nueva página al programa. Se añade a la última página del programa.

- **Añadir copia:** Añade una copia de la página visualizada al programa. Se añade a la última página del programa.
- **Borrar:** Borra la página visualizada.
- **Insertar:** Inserta una nueva página entre la página visualizada y la siguiente.
- **Insertar copia:** Inserta una copia de la página visualizada entre la página visualizada y la siguiente.
- **Identificar:** Permite ver con facilidad en “simulación de pantalla” las ventanas creadas.

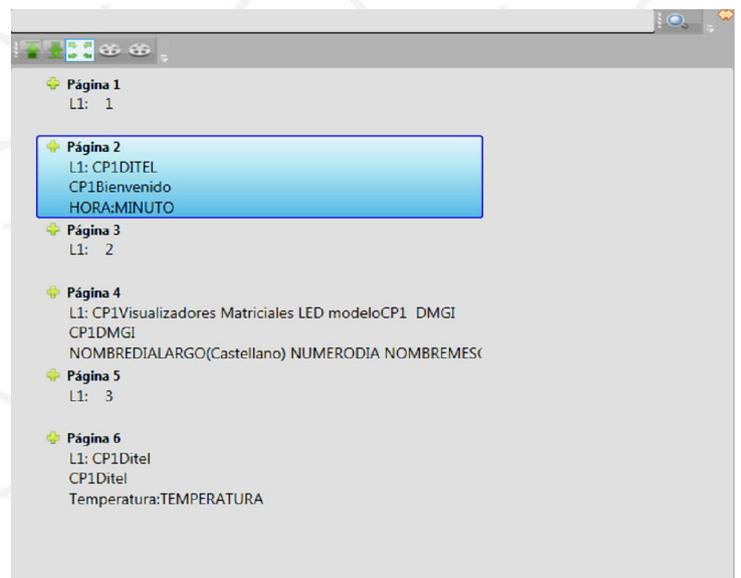
### 3.3 Explorador de páginas

El explorador de páginas proporciona una vista de las páginas creadas.

- **Flechas:** Permiten cambiar el orden de las páginas.
- **Expandir:** Proporciona información sobre lo que está escrito en cada página. (Con el botón “+”, podemos expandir también la información)

#### Activar / Desactivar previsualización página

- **Con cursor:** Al pasar el mouse por encima de la página previsualizamos en simulación de pantalla esa página.
- **Simulación:** Comando sin funcionamiento.



### 3.4 Simulación de pantalla

En esta parte del programa se visualiza lo que posteriormente veremos en la pantalla led.

- **Automático:** Hace un zoom automático.
- **Real:** Permite elegir el zoom de la simulación.

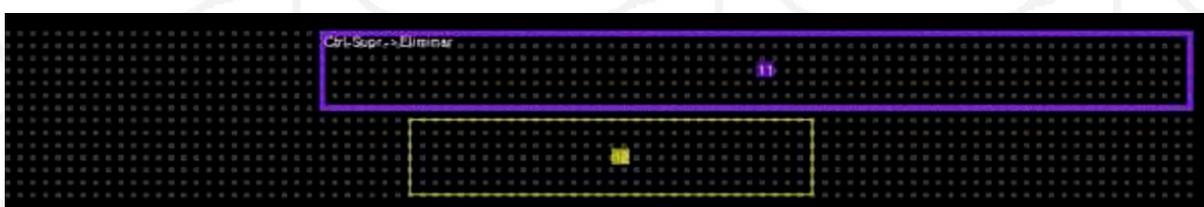
Si el cuadro sale en **rojo** significa que no hay línea creada.

En **verde**, la línea está creada.

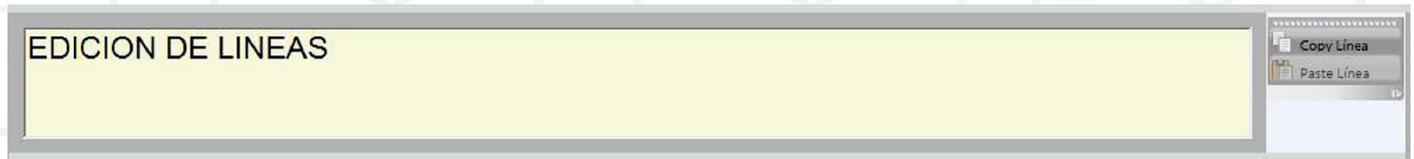
Si desde el cuadro rojo, pulsamos “ctrl + click” crearemos una ventana de color **lila** que podemos hacer más estrecha o más ancha.

Si tenemos muchas ventanas, con la opción “Identificar” podemos verlas todas de modo más fácil. La ventana actual se verá de color **amarillo**.

Con “ctrl + sup” eliminamos la ventana o línea seleccionada.



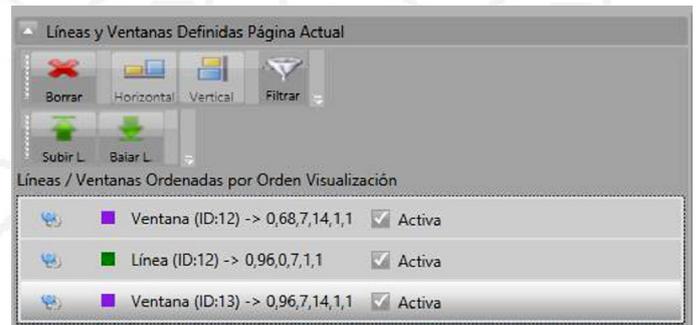
### 3.5 Edición de líneas



Aquí podemos escribir de igual modo que en la ventana seleccionada el texto que queramos o bien insertar un gráfico, hora, tiempo, temperatura... También se ve reflejado los “token” y efectos.

### 3.6 Administrador de líneas

Permite borrar la línea seleccionada, cambiar el orden de aparición de estas con los botones subir y bajar y activar o desactivar la línea seleccionada.



### 3.7 Menú acciones

Dentro de este menú encontramos las opciones que detallamos a continuación:

- Tokens
- Fuentes
- Gráficos
- Programa
- Configuración



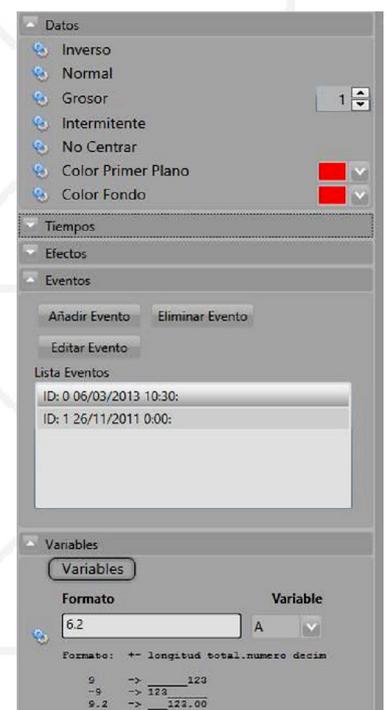
#### 3.7.1 Tokens

Un “token” es una cadena de caracteres que tiene un significado coherente en cierto lenguaje de programación.

Para que el “token” funcione debe estar delante del texto a aplicar en la “edición de líneas”. Si lo colocamos en medio de un texto solo afectará a ese texto. Se aplica con “doble-click”

**Datos:** Se refiere a los datos que saldrán en pantalla.

- Inverso: Los leds que estaba iluminados se apagan y viceversa.
- Normal: Elimina el efecto inverso y deja los caracteres en modo normal.
- Grosor: Grosor de la letra o dato.
- Intermitente: Añade un efecto intermitente. Se puede colocar alrededor de los caracteres que queramos.
- No centrar: Justifica a la izquierda el texto.
- Color primer plano y Color fondo: Para pantallas led de varios colores, elige el color.



**Tiempos:** Añade una fecha o temperatura.

**\*Efectos:** Solo para pantallas especiales

- Negativo: Aplica un efecto contrario al seleccionado.
- Flash: Es un efecto intermitente. Tiene un efecto sobre toda la línea y debe colocarse el “token” al final de la línea.
- Borrado: Borra los caracteres seleccionados.
- Espera: Entre diferentes líneas o páginas añade un tiempo de espera.
- Beep: Emite un sonido.
- Out:

**Eventos:** Añade una cuenta atrás para un evento. Tenemos varios ejemplos para elegir.

**Variables:** Después de haber introducido la variable deseada en “*variables disp.*” Agregaremos la variable seleccionada haciendo “*doble-click*” sobre el texto “*Variables*”.

### 3.7.2 Modos

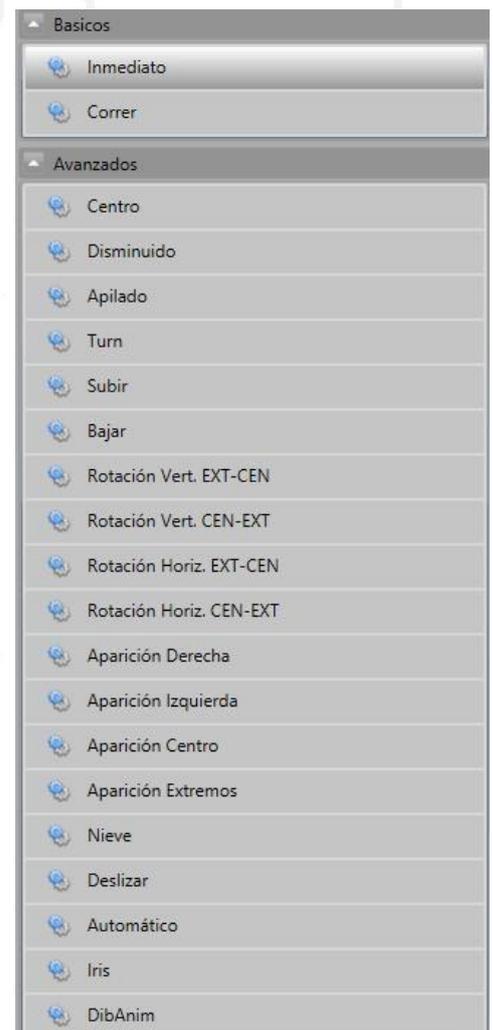
Este es el modo de aparición del texto o los efectos que podemos aplicar a los datos. Para aplicar “*doble-click*”.

**Básicos:**

- Inmediato: Aparece al momento.
- Correr: Se desplaza la ventana de derecha a izquierda.

**Avanzados:**

- Centro: Aplica el efecto desde el centro de la línea.
- Disminuido: Con desplazamiento derecha-izquierda aparecen los caracteres anchos y al llegar a su posición se estrechan al modo normal.
- Apilado: Mueve el texto dígito a dígito.
- Turn: Aparece desde abajo cada dígito.
- Subir: Sube el texto.
- Bajar: Baja el texto.
- Rotación: Tipo de rotación, desde-hacia. Ejemplo: Vertical desde extremo hacia centro.
- Aparición: Por donde aparece el texto.
- Nieve: Aparece el texto punto a punto.
- Deslizar: Mueve todo el texto dentro de la ventana.
- Automático: Alterna diferentes efectos de modo aleatorio.
- Iris: Sólo para pantallas especiales
- DibAnim: Sólo para pantallas especiales



### 3.7.3 Fuentes

Estas son las fuentes que podemos elegir.

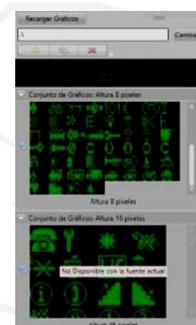
Para aplicar la fuente seleccionada sobre la caja de texto, debemos hacer “*doble click*”.

### 3.7.4 Gráficos

Aquí están algunos gráficos que podemos añadir en nuestra pantalla.

También se pueden crear gráficos personalizados.

Según la altura de línea podremos elegir entre los de la primera o segunda fila.



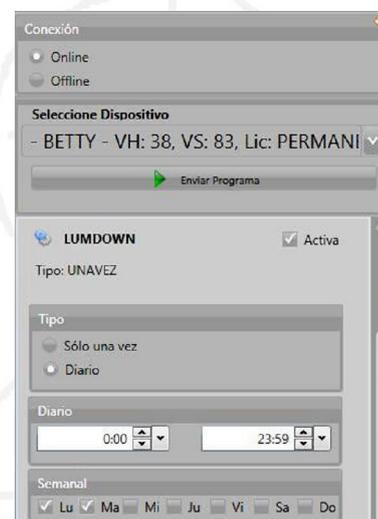
### 3.7.5 Programas

En este apartado podemos combinar diferentes programas creados para que aparezca como uno solo.

En modo “*online*” seleccionamos la pantalla y los programas que queramos ejecutar (“*activa*”). El orden será siempre de arriba abajo según la fecha de creación.

Si desplegamos el menú edición vemos dos tipos de programación:

- **Sólo una vez:** Repite continuamente el programa seleccionado. Si seleccionamos más de un programa los alterna. Ejemplo: Indicamos que el programa 1 se ejecute de 9:00 a 10:00 y el 2 de 9:00 a 9:30. Entonces la primera media hora, se alternarán los programas 1 y 2 y la segunda, solo se verá el programa 2.
- **Diario:** Aquí podemos seleccionar las horas y días de la semana que funcionará el programa.



Una vez creada la combinación de programas, sólo hay que “*enviar programa*”.

El modo offline es por si no tenemos la pantalla conectada y queremos hacer pruebas.

### 3.7.6 Configuración

**General:** Permite seleccionar el idioma del programa, modo de conexión de pantalla, tipo de simulación, si queremos las ayudas Led, su tipo y el tipo de depuración.

**Sistema:** Permite seleccionar el tipo de sistema a usar, el modelo de la pantalla, la fuente, el gráfico, el efecto y el tipo de página por defecto.

**Apariencia:** Aquí podemos cambiar los colores de la “simulación de pantalla”, su tipo de letra y tamaño.

**Comunicaciones:** Aquí elegimos el tipo de conexión (RS232/485 o Ethernet) y podemos configurar cada tipo de conexión.

**Dispositivo:** Para conexiones Ethernet, aquí podemos cambiar las direcciones host, terminal y máscara.

### 3.8 Propiedades de línea y página

Permite modificar las propiedades de línea, página y crear personalizadas. Básicamente aquí controlaremos los tiempos de los efectos y las características de la línea y página.

- **Propiedades línea actual**

Permite ver o modifica la línea seleccionada.

**Fuente:** Fuente actual.

**Modo:** Efecto seleccionado.

Velocidad: El tiempo del efecto.

Espera: El tiempo que tarda en aparecer la siguiente línea (segundos).

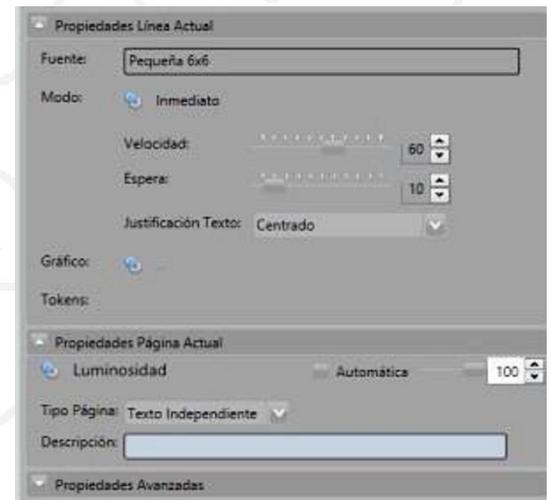
Justificación texto: Posición del texto.

- **Propiedades página actual**

**Luminosidad:** Luminosidad de los leds de 0 a 100%.

- **Propiedades avanzadas**

Opción para usuarios avanzados que quieran crear su propio script.



### 4. EJEMPLO

Una forma rápida de comprender el programa es sin duda con un ejemplo. Vamos a:

- 1- Crear el **programa "abierto"** donde a la izquierda salgan el **logo**; unas letras en grande que tengan intermitencia y que después se vean fijas durante 5 segundos.
- 2- A la derecha haremos un **título**, una línea con un texto que corra de derecha a izquierda y no se mueva durante 10 segundos
- 3- Debajo el gráfico de un **teléfono**.
- 4- A su lado el **número de teléfono** que corra de arriba abajo.
- 5- Crear otra página con el texto "abierto".
- 6- Crearemos un segundo **programa "cerrado"** donde veremos como insertar fecha y luego el texto de cerrado.
- 7- Por último lo configuraremos para que el programa abierto se vea de lunes a viernes y el cerrado los fines de semana.

## 4.1 Pasos a seguir

1- Logo: Vamos a “simulación de pantalla” en la primera línea “ctrl + click” y convertimos la línea en ventana (lila). La ajustamos a la máxima altura y hacia la izquierda.

A continuación escribimos el texto, le aplicamos la fuente que queramos, agregamos el “token” intermitente (delante del texto) y le ponemos espera de 1 segundo.

Creamos una segunda página con “añadir copia al final” nos copia el texto, eliminamos la intermitencia y ajustamos el tiempo de espera a 5 segundos.

2- Título: Con una fuente pequeña seleccionada, creamos una segunda ventana arriba a la derecha, escribimos el texto y en “modos” aplicamos con “doble-click” “correr”. Ahora el texto se moverá de derecha a izquierda. Si queremos añadir un efecto extra, podemos elegir cualquiera de avanzados.

Ajustamos el tiempo de espera a 0 segundos.

(Si nos cuesta ver dónde está la ventana, pulsamos “identificar”).

3- Teléfono: Creamos otra ventana e insertamos el gráfico del teléfono. El asterisco que sale por defecto se puede borrar.

Ajustamos el tiempo de espera a 0 segundos.

4- Número de teléfono: Abajo a la derecha escribimos el número y aplicamos el efecto “bajar”. Ajustamos el tiempo de espera a 10 segundos.

Con estos tiempos de espera, el título y teléfono aparecen inmediatamente y luego las 3 ventanas se quedan visibles durante 10 segundos.

Con tiempos de espera superior a los 0 segundos, si quisiéramos que salga primero el gráfico o número de teléfono, en el administrador de línea, seleccionamos una de las ventanas y clicamos “subir línea”. Si hacemos esto, recordar que la última ventana será la que tenga un tiempo de espera de 10 segundos.

5- Con una fuente grande, creamos una tercera página con el texto “abierto”.

Así pues, ya tenemos creado el programa “abierto”, lo guardamos en el disco duro y pulsamos “guardar y ejecutar” para guardarlo dentro de la pantalla.

6- Creamos un nuevo segundo programa “cerrado”. “click” en la primera línea (verde). En “Fecha” agregamos “nombre día”, “número día”, “número mes” y “año actual”. (Podemos dejar un espacio para que se vea más claro).

Debajo agregamos la hora y la temperatura por ejemplo.

En una segunda página escribimos “Cerrado” con máxima altura. Si lo dejáramos así al volver a escribir la primera página se solaparían los textos, para que no ocurra, creamos una tercera página donde agregamos el “token” “borrado”.

“Guardar y “Guardar y ejecutar”.

7- Para actualizar los programas que hay en pantalla, dentro de “programas”, vamos a “offline” y luego “online”.

Ahora aparecerán los programas “abierto” y “cerrado”.

Para configurar “abierto” de lunes a viernes vamos a “edición”, “Diario” y seleccionamos los días de lunes a viernes, para configurar “cerrado” de igual modo seleccionamos sábado y domingo.

Activamos estos dos programas y pulsamos “enviar programa”.

Ahora abierto funcionará entre semana y cerrado los fines de semana.

