



Westerstrand Manual till InfoText version 3

Program är inte inkluderat.
Ladda ned från
www.westerstrand.se > Ladda ner

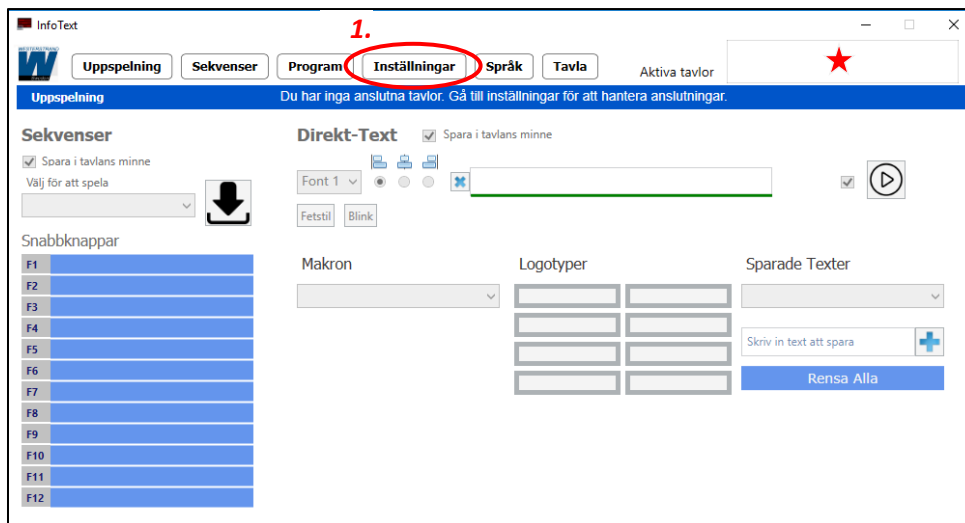
Innehåll

Efter installation	3
Komma igång	3
Byta Språk	3
Lägga till ny tavla	4
Uppspelning: Skicka direkt-text och sekvenser till tavlan	5
Spara i tavlans minne	5
Uppspelning - Sekvenser	8
Sekvenser: Skapa och editera, samt koppla snabbknappar	9
Skapa en sekvens	10
Koppla Snabbknapp	11
Radera alla Sekvenser	11
Program: Skapa program och ladda ned dem till tavlan	12
Skapa ett program	12
Multisekvenser i program	14
Inställningar	15
Logotyper	15
Tavlor	16
Hantera tillagda tavlor	16
Lägga till flera tavlor	16
Tavla som bestämmer gränssnittet	16
Språk	17
Tavla	18

Efter installation

Komma igång

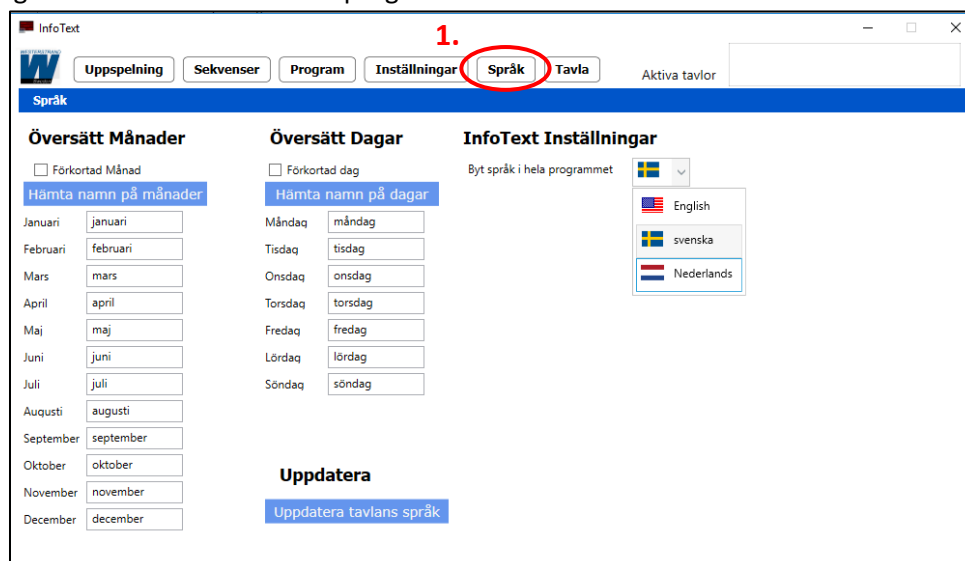
När programmet startas så visas sidan Uppspelning. Ifall inte några tavlor har anslutits tidigare så är fältet Aktiva tavlor tomt [se stjärnan i figur 1]. För att komma igång går du till Inställningar (eng. Setup), [se nr 1 i figur 1].



Figur 1. Uppspelningssidan vid uppstart

Byta Språk

Standard språk efter första installation är engelska. I fall det är önskvärt att byta språk så finns de inställningarna under "Språk" [se nr 1 i figur 2.] (Eng. Language). För att språkinställningarna ska gå igenom krävs en omstart av programmet.



Figur 2. Språksidan för val av språk i programmet

Lägga till ny tavla

Under inställningar kan du lägga till en tavla under rubriken **Lägg till ny tavla**. Ange ett namn som du vill använda för tavlan och välj sedan om du vill ansluta via TCP eller COM.

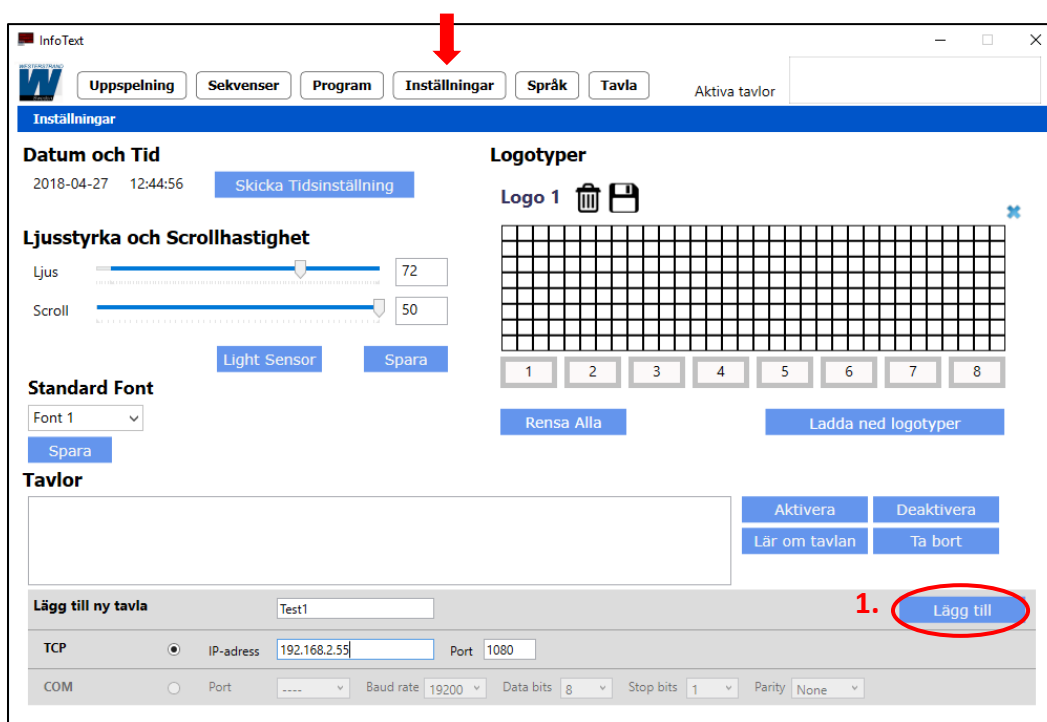
TCP anslutning, ange tavlans IP-adress. Porten är redan förinställd så den ändrar du bara vid eventuellt behov.

COM-ports anslutning, ange vilken COM port du vill använda och ändra de förinställda uppgifterna om anslutningen kräver det.

Tryck på **Lägg till** för att ansluta till tavlan. [se nr 1 i figur 3.]

Innan tavlan har lagts till så ska programmet hämta in information om antal text-rader, fonter och vilka makron tavlan har. När det är klart så syns tavlan i fältet med rubriken **Tavlor**.

När en tavla läggs till sätts den automatiskt som aktiv och du kan börja skicka texter med mera till den.



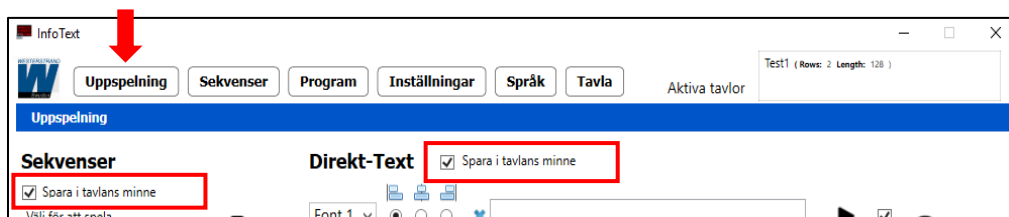
Figur 3. Lägga till tavla.

Uppspelning: Skicka direkt-text och sekvenser till tavla

När en tavla lagts till så syns den i fältet Aktiva tavlor. När du går till Uppspelning så kommer programmet att visa så många textrader som den tillagda tavlan har.

Spara i tavlans minne

Vill du att det du skickar skall sparas i tavlan så kryssar du för det valet innan du skickar [Se checkboxarna i Figur 4]. Vid exempelvis strömbrott så kommer tavlan då att hämta upp det sparade och visa det igen.

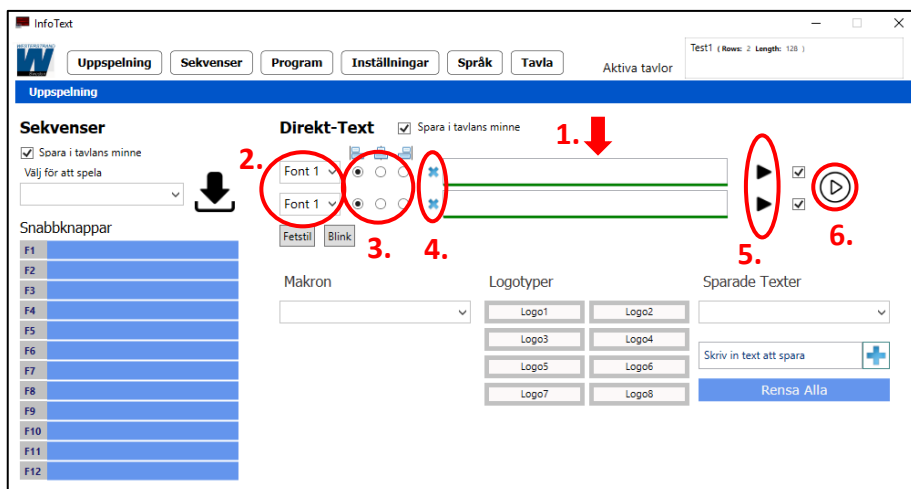


Figur 4 Spara i tavlans minne.

Uppspelning- Direkt-Text

[Se nummer i Figur 5]

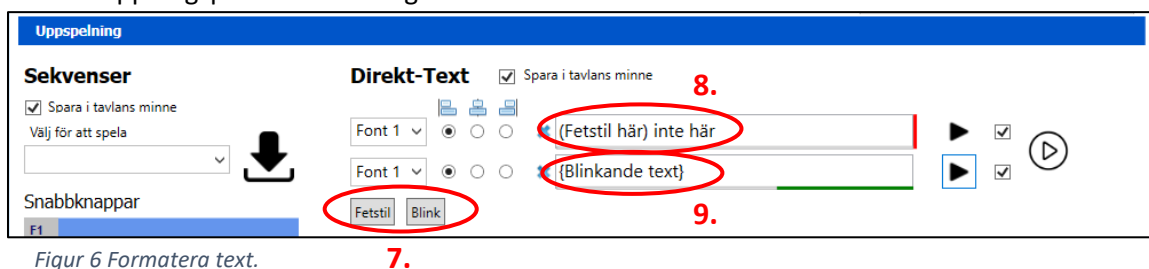
1. Skriv in texten du vill skicka till vardera text-rad.
2. För varje rad går det att ställa in vilken font som skall användas. Exakt hur de ser ut skiljer sig åt beroende på vilken tavla du har.
3. För varje rad kan du också ställa in textjustering, vänsterjusterat är förinställt men du kan också välja att centrera eller högerjustera texten på raden i tavlan.
4. De blå kryssen använder du för att rensa textfältet.
5. De små play-knapparna används för att skicka en(1) textrad till tavlan.
6. Den större play-knappen skickar alla textrader till tavlan. Ifall du kryssar ur någon checkbox här så skickas alla rader utom den.



Figur 5 Skapa, anpassa och skicka textrader.

[Se nummer i Figur 6]

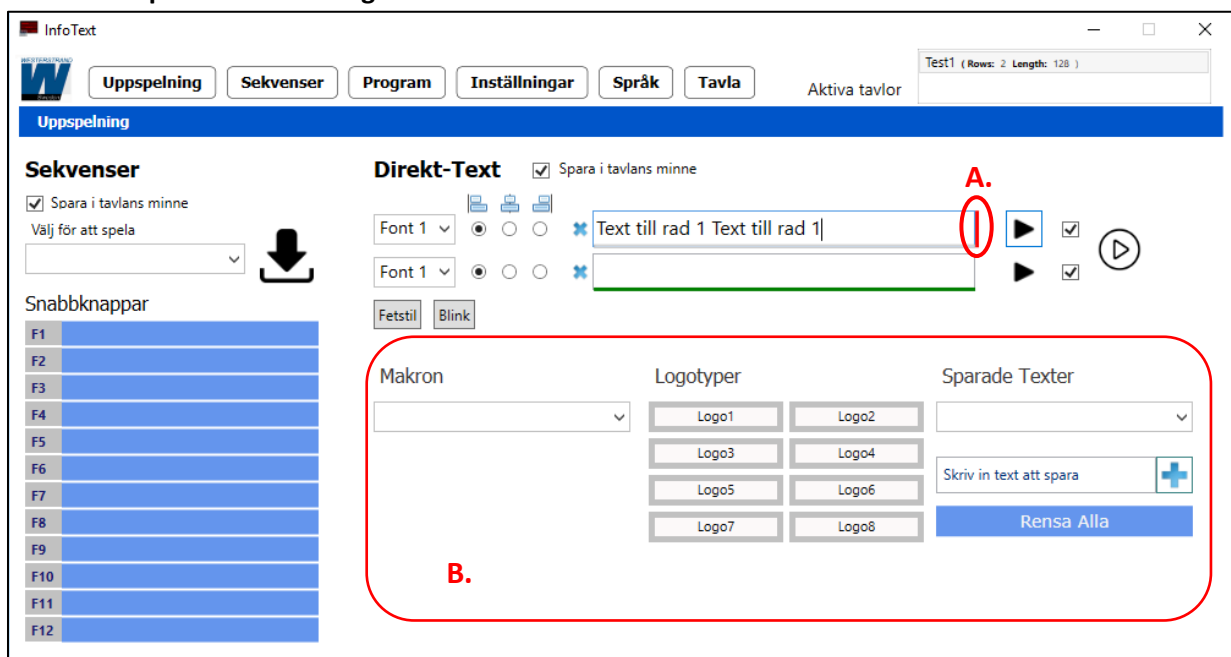
7. Ord-formatering: Det går att formatera text som Fetstil samt Blinkande.
8. Markera den del av texten som ska ha formatet och tryck sedan på **Fetstil** eller **Blink**. Den markerade texten får parenteser kring sig. När du skickar till tavlan så kommer formateringen att synas.
9. Vill du att hela texten ska vara fetstil eller blinkande behöver du inte markera, ställ bara markören i början av texten och klicka på önskad formatering. Där placeras en öppningsparentes som säger att härifrån är det formaterat.



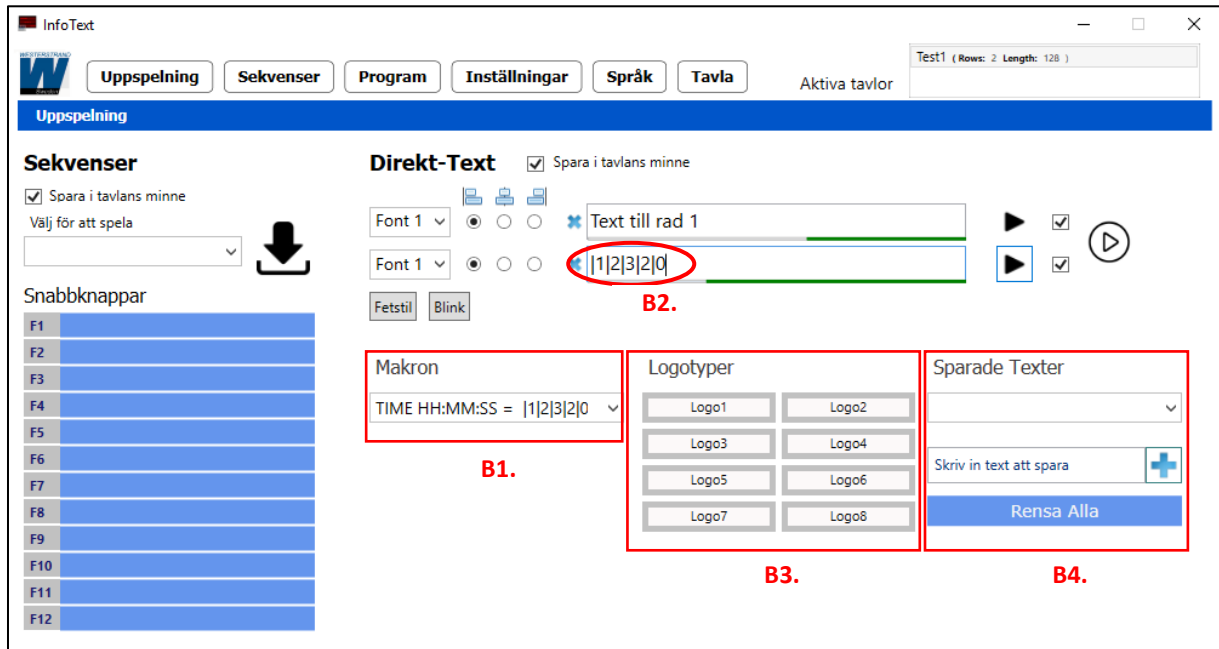
Figur 6 Formatera text.

[Se bokstäver i Figur 7]

- A. **Radlängdsindikator:** Det röda strecket i slutet av textraden dyker upp när texten blir för lång för tavlan. Om detta inträffar på den nedersta raden så kommer texten automatiskt scrolla över tavlan.
- B. **Makron, Logotyper och Sparade texter,** dessa går att infoga i textraderna: **Ställ först markören på den rad och den position där du vill infoga och klicka sedan på det du vill infoga.**



Figur 7 Infoga makron, logos och texter.



Figur 8 Makron, logos och texter.

[Se bokstäver/nummer i Figur 8]

B1. Makron: Vilka makron som finns beror på vilken tavla. Exempel på ett makro är TIME HH:MM:SS.

B2. När det infogats i raden så visas en följd av tecken, när dessa skickas till tavlan så visas tiden med timme, minuter och sekunder.

B3. Logotyper: Tavlan kan hålla åtta logotyper i minnet. När du väljer att infoga en av dem på textraden så blir där en följd av tecken som tavlan sen byter ut till logotypen sparad på den minnesplatsen. Finns ingen logotyp i tavlan så blir det bara tomt på displayen. *Logotyper skapar du själv under Inställningar och laddar ned till tavlan.*

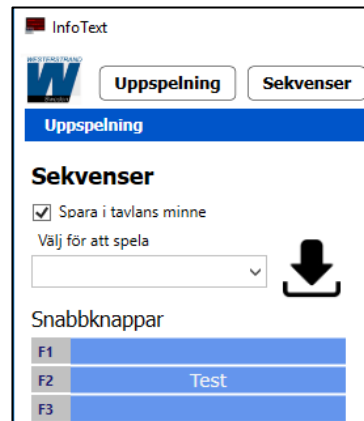
B4. Sparade texter. Här kan du själv spara ord och fraser som du använder ofta. För att spara en text skriver du in den i textfältet och trycker på den blåa plus-knappen. För att ta bort alla texter som du sparar klickar du på **Rensa Alla**.

För att infoga en av texterna, ställ dig på den rad och position där den skall infogas och välj sedan texten i rullistan.

Uppspelning - Sekvenser

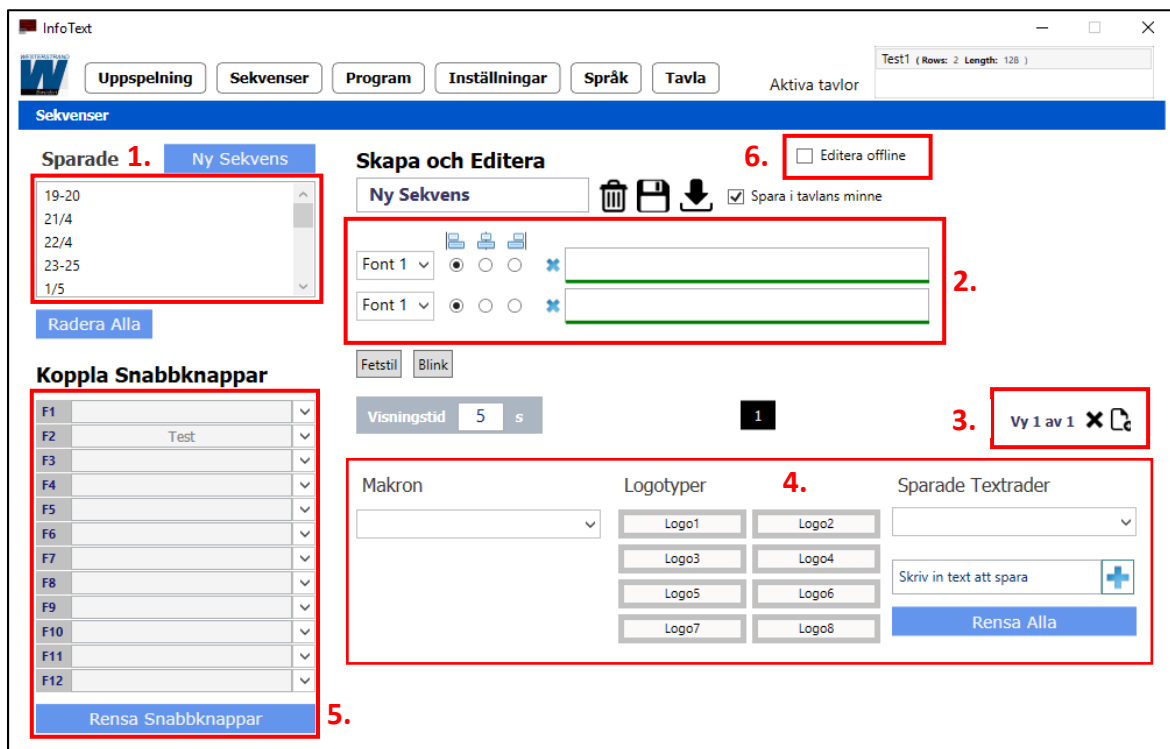
Härifrån skickas sekvenser till tavlan. Sekvenser måste först skapas under menysidan Sekvenser. När de skapats så hamnar de i rullisten **Välj för att spela**.

1. Skicka en sekvens till tavlan genom att välja den i rullisten.
2. **Snabbknappar** Sekvenser kan kopplas till snabbknapparna. Kopplingen görs under menysidan Sekvenser. När en sekvens är kopplad syns det genom att namnet på sekvensen står på snabbknappen. Den kan då sändas genom att klicka här, eller genom att klicka på motsvarande funktionsknapp på tangentbordet (F1,F2,F3 osv.)

The screenshot shows the 'Uppspelning - Sekvenser' (Gameplay - Sequences) interface. At the top, there are two tabs: 'Uppspelning' (Gameplay) and 'Sekvenser' (Sequences). The 'Sekvenser' tab is active. Below the tabs, there is a section titled 'Sekvenser' (Sequences). It contains a checkbox labeled 'Spara i tavlans minne' (Save in board memory) which is checked. Below this is a dropdown menu labeled 'Välj för att spela' (Select to play). To the right of the dropdown is a large black download icon. Below the dropdown is a section titled 'Snabbknappar' (Quick buttons). It contains three buttons labeled F1, F2, and F3. The F2 button has the word 'Test' written on it.

Sekvenser: Skapa och editera, samt koppla snabbknappar

På sekvens-sidan hanteras sekvenser. Här går det att skapa nya, ändra samt ta bort. Det går också att koppla sekvenser till snabbknappar.



Figur 9 Sekvenser

[Se nummer Figur 9]

- Sparat** Här visas alla sparade sekvenser.
- Skapa och Editera** Här editeras själva sekvensen.
- Sekvenser består av vyer, här visas vilken vy som är aktiv.
- Makron, Logos och Sparade texter kan infogas även i sekvenser. Se beskrivning för hur man använder de inställningarna på sidan 6.
- Koppla Snabbknappar** Här kopplas sekvenser till snabbknappar (f-tangenterna på tangentbordet).
- Editera offline.** I vanliga fall visas så många texttrader som antal rader i den anslutna tavlan. Vill du skapa och redigera sekvenser innan du är uppkopplad mot tavlan så kryssar du i Edit in offline mode. Då får du själv välja hur många rader du vill jobba med i sekvenserna. Du kan skapa sekvenser i offline mode med exempelvis fem rader, och sedan skicka dessa till en tavla med exempelvis tre rader.

Skapa en sekvens

Först när du kommer till Sekvens-sidan så visas redan en ny, tom sekvens. Annars klickar du på **Ny Sekvens** för att skapa en ny [Se stjärnan i Figur 10]. Alla sekvenser måste ha ett unikt namn, namnet på din sekvens skriver du in i namn-textfältet [Nummer 1 i Figur 10].

[Se nummer i Figur 10]

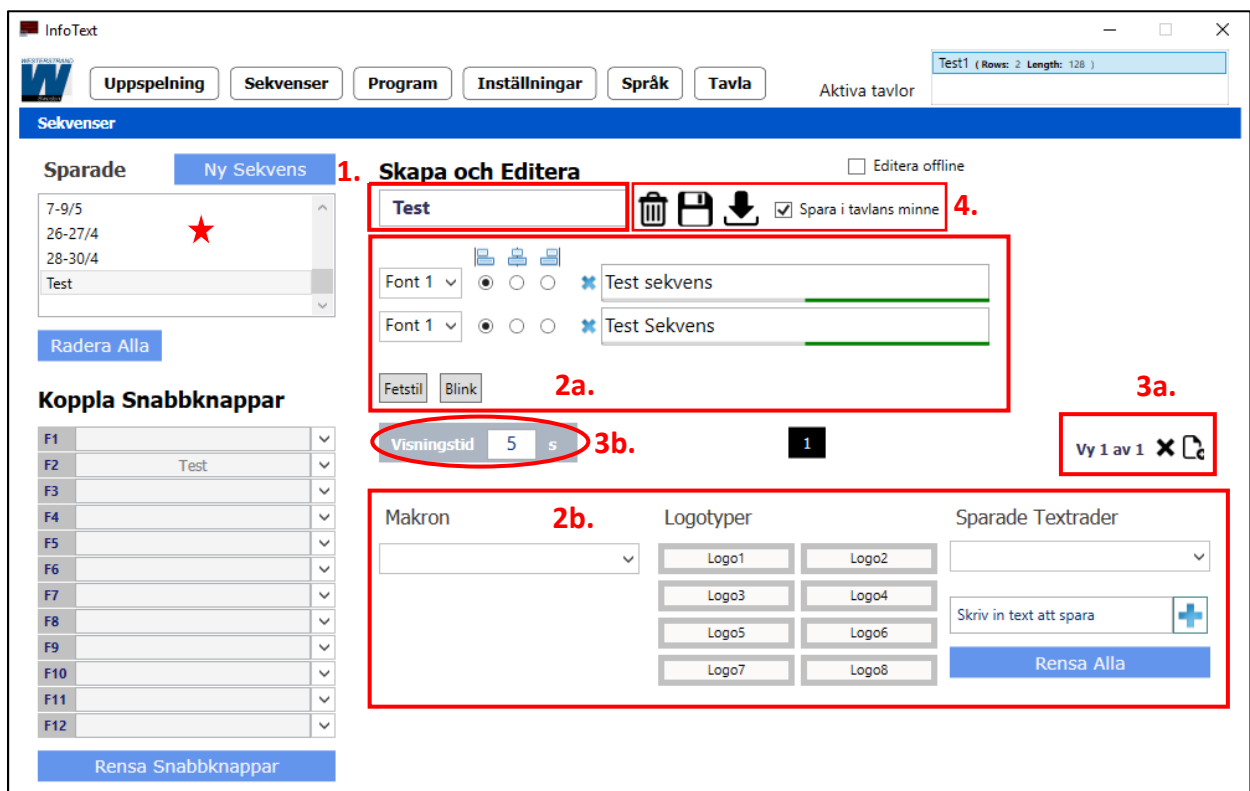
2a: Här skriver du in text till raderna, texten kan justeras och formateras på samma sätt som på uppspelningssidan (Se beskrivning sidan 4).

2b: Här finns makron, logotyper samt sparade texter som går att infoga i sekvenser på samma sätt som på uppspelningssidan (Se beskrivning sidan 4).

3a: Lägg till och Ta bort Vy. En sekvens består av vyer som visas en i taget på tavlan. För att lägga till fler vyer till sekvensen klickar du på **den högra ikonen, Vy+**. För att ta bort aktuell vy klickar du på den vänstra ikonen med det svarta krysset.

3b: Visningstid. Här anges hur lång tid denna vy ska visas på displayen. Du kan ha olika visningstid för olika vyer.

4: Spara, Ta bort sekvens och Skicka till tavla. Papperskorgsikonen används för att radera den aktiva sekvensen. För att spara den aktiva sekvensen klickar du på diskett-ikonen. För att skicka ner sekvensen till tavlan trycker du på ikonen med en pil nedåt.



Figur 10 Skapa ny sekvens.

När flera vyer lagts till kan du gå mellan dem genom att klicka på sifferknapparna, eller pila dig fram och tillbaka.

[Se nummer 1 Figur 11]

Max antal vyer i en sekvens är 40 st.



Figur 11 Navigera mellan vyer.

Koppla Snabbknapp

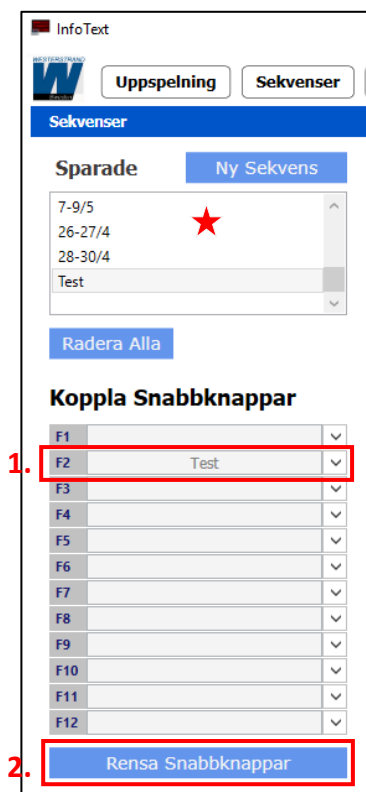
Efter att sekvensen sparats så dyker den upp i listan över sparade [Se stjärnan Figur 12] och då finns den också med i rull-listerna som används för att koppla sekvens till snabbknapp. Vill du koppla en snabbknapp till tangent F2 exempelvis, så klickar du på rull-listen till höger om "F2" och väljer sekvensen i listan. När de är kopplade så står sekvensnamnet i det gråa fältet mellan "F2" och rull-listen [Se nummer 1 i Figur 12].

Ta bort alla kopplingar: Klicka på **Rensa Snabbknappar**

[Nummer 2 i Figur 12] för att ta bort alla gjorda kopplingar.

Radera alla Sekvenser

För att ta bort alla sekvenser som skapats, klicka på **Rensa Alla** [Nummer 2 i Figur 12]. När alla sekvenser tas bort så försvinner automatiskt också kopplade snabbknappar samt sparade program (som är bestående av sekvenser).



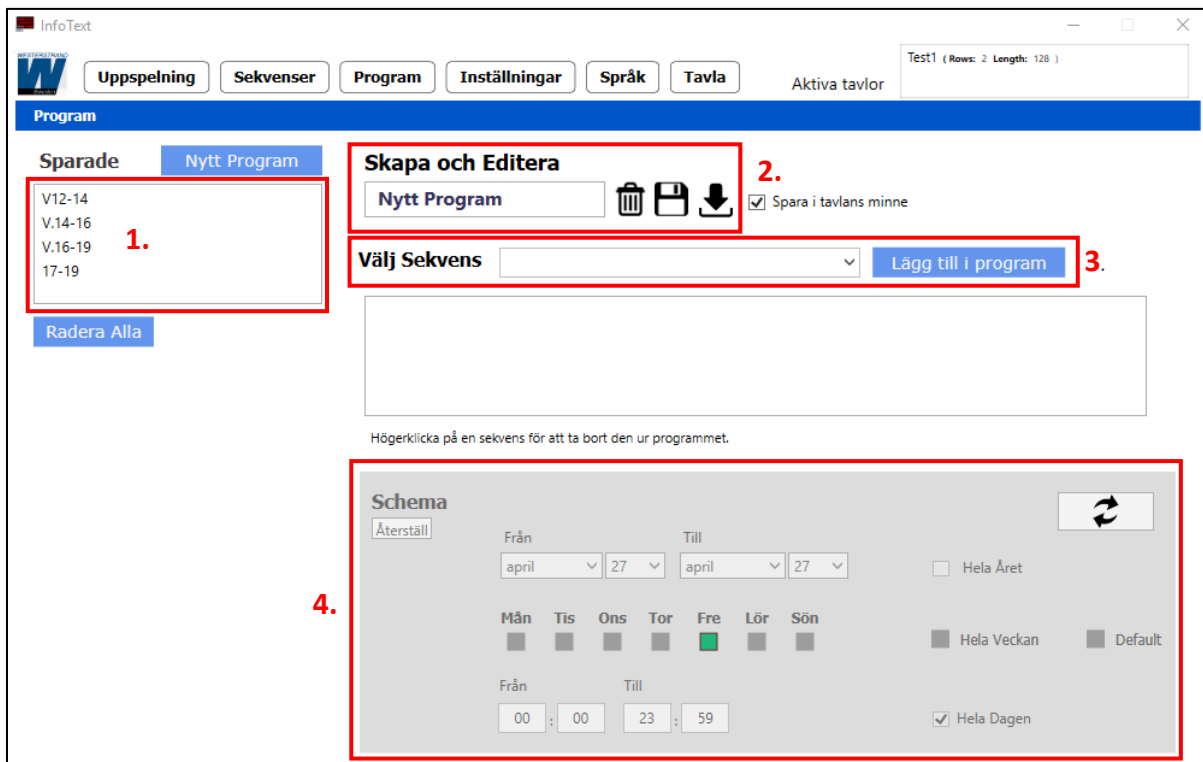
Figur 12 Navigera mellan vyer i sekvensen

Program: Skapa program och ladda ned dem till tavlan

När det finns sparade sekvenser går det här att skapa program. Ett program består av en eller flera sekvenser som schemaläggs. Exempelvis kan du skapa ett program av två sekvenser, där den ena sekvensen spelas på förmiddagen och den andra spelas på eftermiddagen, från 1 Januari till 20 Juni.

[Se nummer i Figur 13]

1. **Sparat** Här visas alla sparade program
2. **Skapa och Editera** Här syns det aktiva programmet. Samt knappar för att radera, spara eller skicka programmet till tavlan.
3. **Välj Sekvens** Här väljer du sekvens att lägga till i programmet.
4. **Schema** Här syns schemat för vald sekvens. När ingen sekvens är vald så är schemat inaktiverat grått som i figur 13.



Figur 13. Hantera Program

Skapa ett program

Först när du kommer till Program-sidan så visas redan ett nytt, tomt program. Annars klickar du på **Nytt Program** för att skapa ett nytt [Se stjärnan i Figur 14]. Alla Program måste ha ett unikt namn, namnet skriver du in i namn-textfältet [Nummer 1 i Figur 14].

[Se nummer i Figur 14]

2a: Här väljer du sekvens att lägga till i programmet.

2b: Klicka på **Lägg till i program** för att lägga till sekvensen.

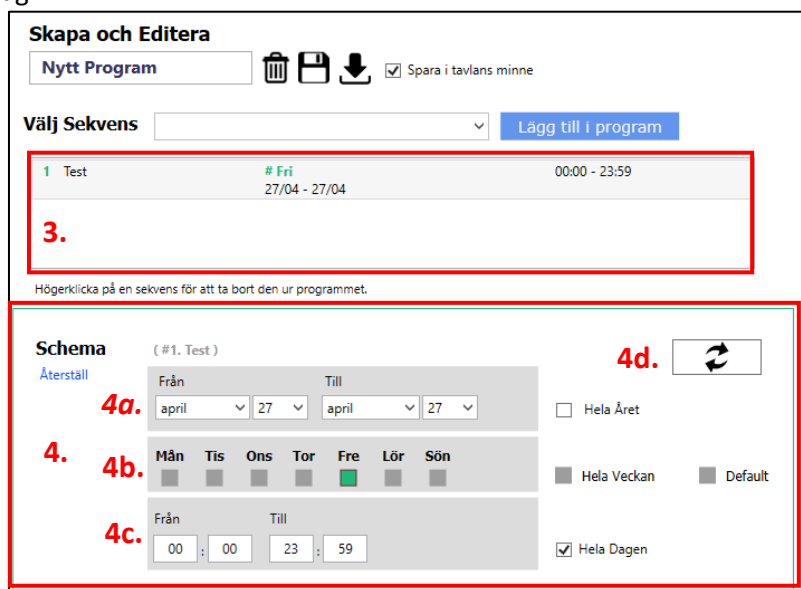


Figur 14 Lägg till sekvens i nytt program

3: När sekvensen lagts till så visas den i listan. Till vänster står sekvensnamnet. I mitten visas schemaläggning- Veckodagar och Datum. Till höger visas schemaläggning- Tidsintervall.

Ta bort sekvens ur program. För att ta bort en sekvens ur programmet högerklickar du på den i listan och väljer Ta bort Sekvens .

4: **Schema** aktiveras när sekvens har lagts till och är vald i listan. Den förinställda schemaläggningen är att sekvensen ska visas: Dagens datum, Hela dygnet, På dagens veckodag.



Figur 15 Ändra schema för sekvens.

4a: **Datumintervall** Här ändras vilket datum sekvensen ska börja visas och vilket datum den ska sluta visas. Ska sekvensen vara aktiv hela året så kryssa i rutan **Hela Året** , annars välj främånad och från-dag samt till-månad och till-dag.

4b: **Veckodagar** Här ändras vilka veckodagar som sekvensen ska vara aktiv. För aktiva dagar blir rutorna gröna. Kryssa i **Hela vecka** om sekvensen ska vara aktiv alla veckodagar.

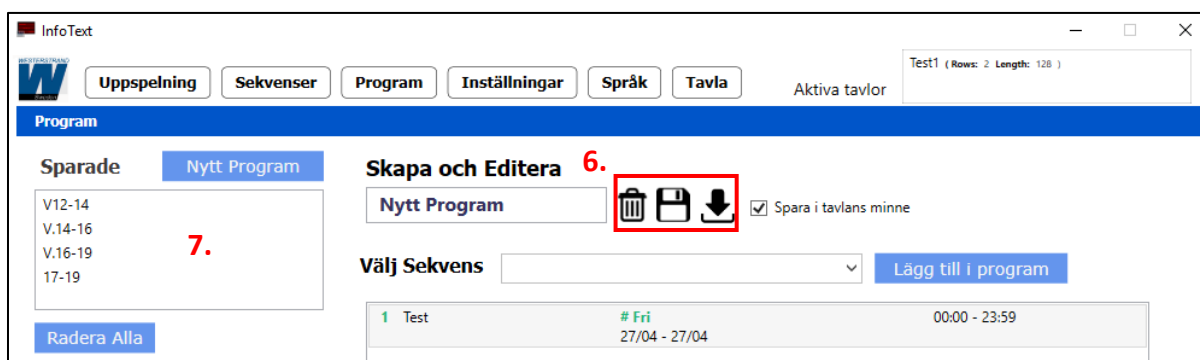
4c. **Tidsintervall** Här ändras vilken tid sekvensen ska börja visas och sluta visas på de datum och veckodagar som har ställts in ovan. För hela dagen, kryssa i Hela Dagen.

4d. **Uppdatera Schema** När schemat är färdiginställt så klicka här för att uppdatera i sekvensen i programmet. Det uppdateras då också i program-listan.

[Se nummer i Figur 16]

6. **Spara och Ta bort program.** Klicka på papperskorgen för att radera det aktiva programmet. Klicka på diskettikonen för att spara. Klicka på ikonen med pil nedåt för att skicka programmet till tavlan.

7. **Sparat** När programmet har sparats så hamnar det i listan över sparade program.

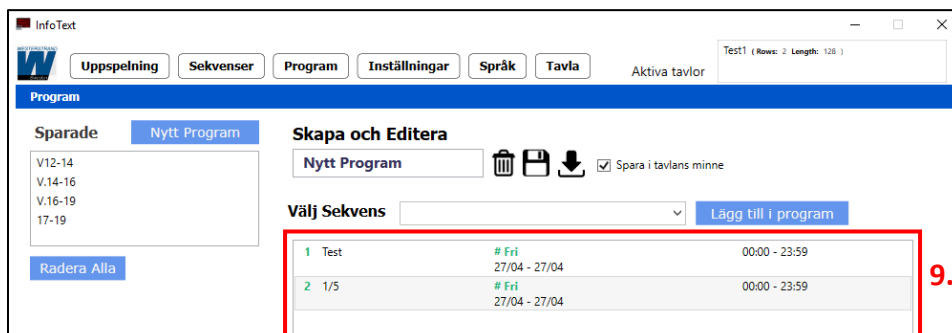


Figur 16 Spara program för att sen ladda ned.

Multisekvenser i program

[Se nummer i Figur 17]

9. Om två eller flera sekvenser ges exakt samma schema-inställning i programmet så blir de en multisekvens. Det vill säga då visas först den som lagts till i schemat först, därefter nästa och så vidare.

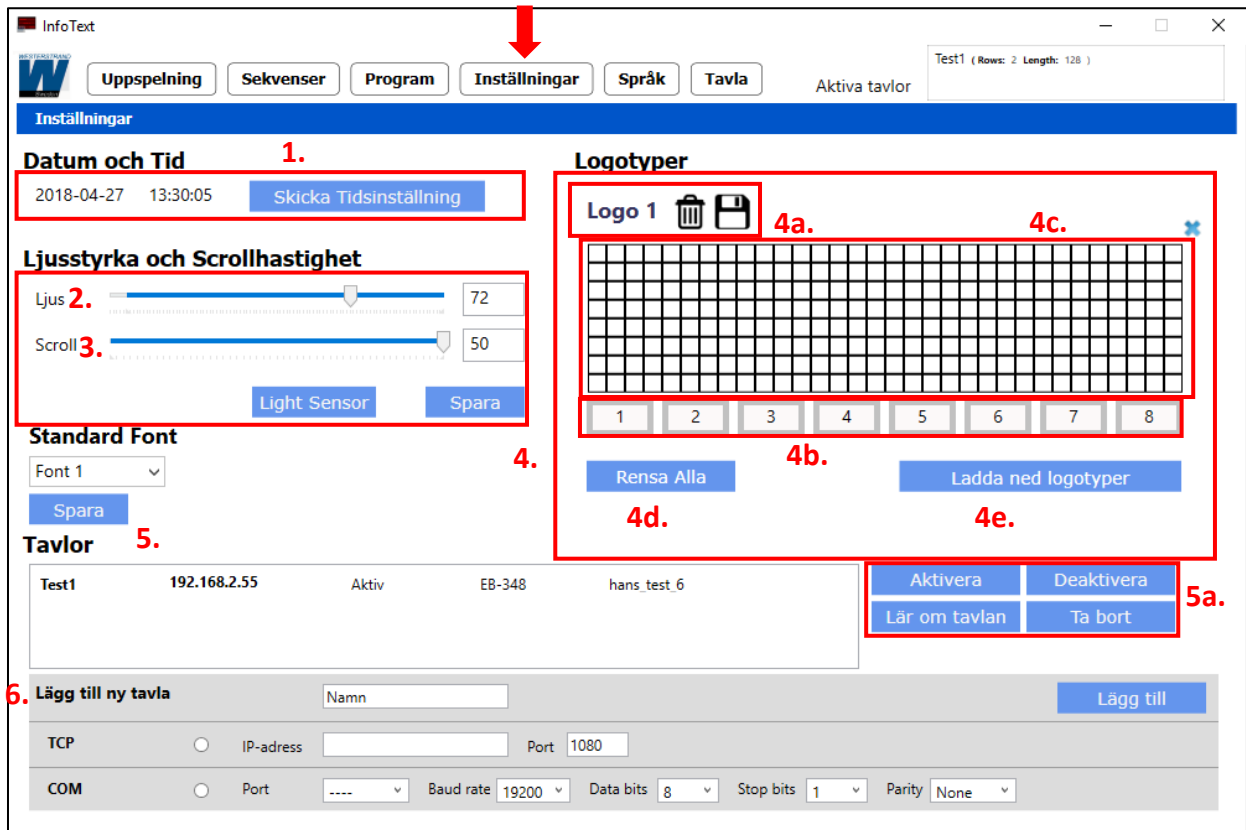


Figur 137 Samma schemainställning ger multisekvens.

Inställningar

[Se nummer i Figur 18]

1. **Skicka Tidsinställning** Klicka för att skicka datum och tidsinställningen från datorn till tavlan.
2. **Ljus** Här justeras ljusstyrkan i tavlan. Dras styrkan ner till 0 så blir den 100 %.
3. **Scroll** Här justeras scrollhastighet på (om tavlan har) en scrollande rad.



The screenshot shows the 'Inställningar' (Settings) window for the InfoText system. A red arrow points to the 'Inställningar' tab. The window is divided into several sections:

- Datum och Tid (1):** Shows the current date and time (2018-04-27 13:30:05) and a 'Skicka Tidsinställning' button.
- Ljustyrka och Scrollhastighet:** Contains sliders for 'Ljus' (2) and 'Scroll' (3), and buttons for 'Light Sensor' and 'Spara'.
- Standard Font:** Shows a font selection dropdown (Font 1) and a 'Spara' button (4).
- Tavlor (5):** A table listing active boards with columns for Name, IP-address, Status, and Board ID.
- Logotyper (4):** A section for managing logos, including a grid (4c) for drawing, buttons for 'Rensa Alla' (4d) and 'Ladda ned logotyper' (4e), and a table of active logos (4a).
- Bottom Section (6):** A 'Lägg till ny tavla' button and a table for adding new boards with fields for TCP/IP, COM, Baud rate, Data bits, Stop bits, and Parity.

Figur 14 Inställningar för tavlan.

Logotyper

4. Logotyper kan användas för att skapa små bilder att skicka till tavlan:
 - 4a. Här syns vilken Logo som är aktiv på ritduken (1 – 8). Klicka på papperskorgen för att radera innehållet i den aktiva logon. Klicka på disketten för att spara.
 - 4b. Välj vilken logotyp att arbeta med.
 - 4c. Ritytan: Här ritas logotypen upp. Klicka en gång för att rita, en gång till för att sudda. Rensa ritytan genom att klicka på det blå krysset.
 - 4d. **Rensa alla** Klicka för att radera alla skapade logotyper.

4e. **Ladda ned logotyper.** Klicka för att ladda ned alla sparade logotyper till tavlans minne. När de har laddats ned går det att använda under Uppspelning samt i Sekvenser.

Tavlor

5. I Listan visas alla tavlor som lagts till. För varje tavla visas: Namn, Ip adress, Om den är aktiv eller inaktiv, vilken Prom som finns i den samt vilken Programvara den har. När en tavla läggs till får den automatiskt status Aktiv.

Hantera tillagda tavlor

- 5a. **Aktivera:** Aktivera tavla genom att markera den i listan och klicka här.
De aktivera: De aktivera tavlan genom att markera den och klicka här.
Lär om: Ifall tavlan har byggts om eller om programvaran uppdaterats så behöver programmet få lära sig de nya inställningarna. Välj tavlan i listan och klicka här.
Ta bort: Välj tavla i listan och klicka här för att ta bort den.

För att kunna skicka till en tavla måste den ha status aktiv.

De-aktivera tavlor som du vill spara i listan men inte vill skicka till för tillfället.

Lägga till flera tavlor

6. Det går bra att lägga till flera tavlor. Se beskrivning för att lägga till tavla på sidan 3. Gör samma för nästa tavla du vill lägga till.

[Se nummer i Figur 19]

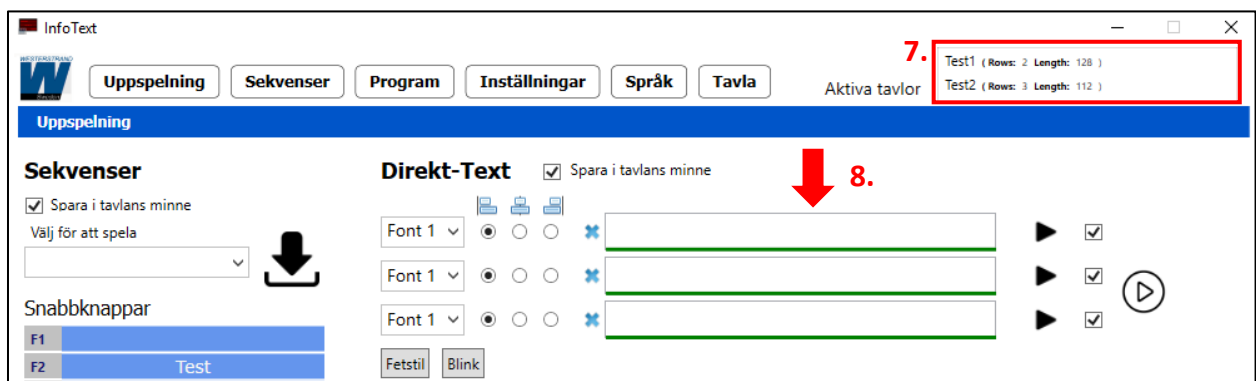
7. Alla tavlor som är aktiva i programmet syns i fältet Active Boards.

Om flera likadana tavlor läggs till så stämmer programmets gränssnitt överens med tavlans utseende (Gällande antal textrader, hur breda de är samt vilka font och makron som finns i tavlorna).

Tavla som bestämmer gränssnittet

Om olika tavlor läggs till så kommer gränssnittet att spegla den senast tillagda.

8. Här har den senast tillagda tavlan bestämt gränssnittet och därför visas tre textrader, som "Test2" har.



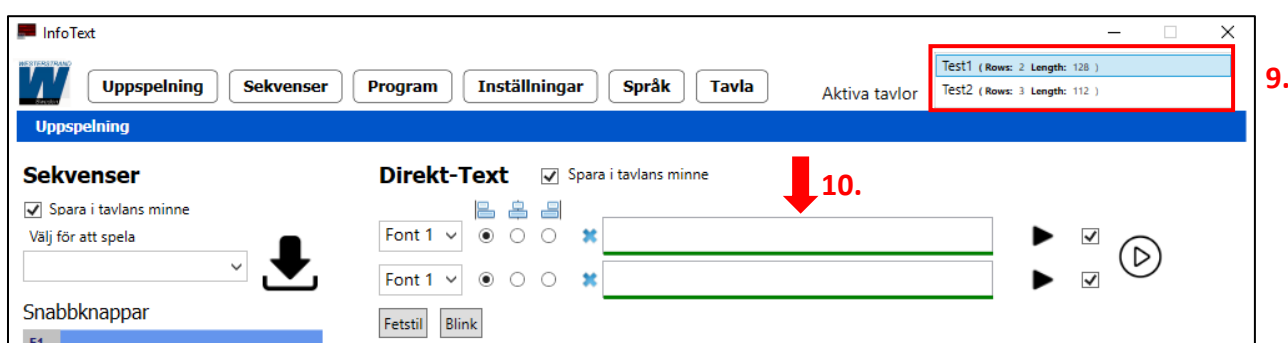
Figur 19 Två aktiva tavlor med olika antal rader.

[Se nummer i Figur 20]

9. För att välja en annan "gränssnitts-tavla" – välj och högerklicka på tavlans namn i fältet Active Boards och välj sedan Ställ in gränssnittstavla (eng. Set as UIBoard).

10. Då ändras gränssnittet till att ha så många rader som den valda tavlan.

För att avaktivera tavlan så används **Shift + vänsterklick** på tavlans namn. Då blir den senast tillagda tavlan, den som gränssnittet utgår från.

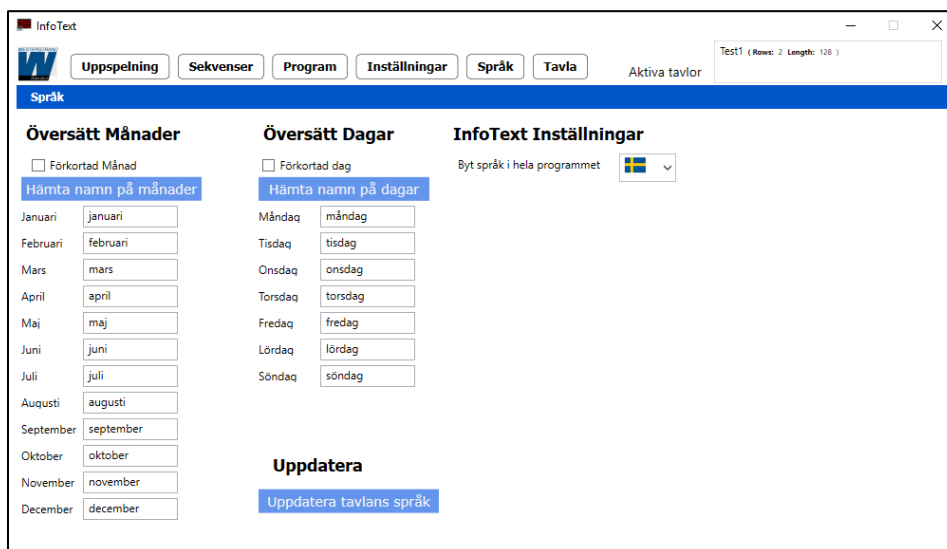


Figur 20 Välj vilken tavla som styr gränssnittet.

Språk

Under Språk går det att ändra två typer av språkalternativ. Dels går det att ändra språket i hela programmet Det gör man under InfoText Inställningar i drop-down menyn.

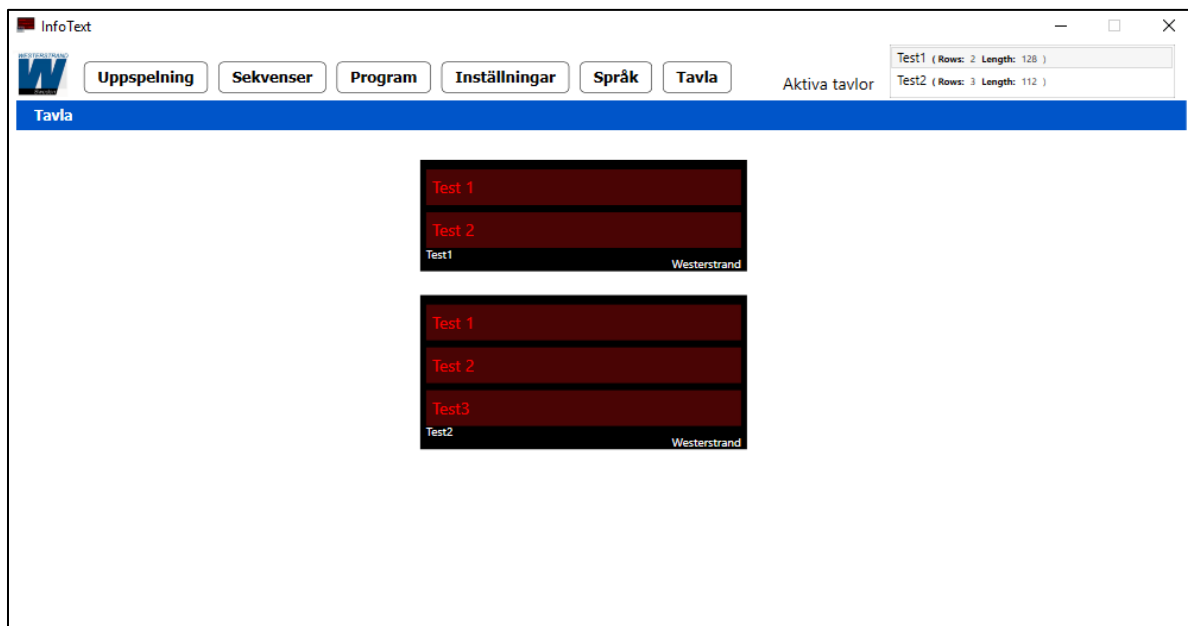
Dels går det också att ändra språket på veckodagar och månader som sedan sparas i tavlan. Detta används bl.a. tillsammans med makron som förklaras på sidan 6.



Figur 21 Välj språk inställningar

Tavla

Under Tavla valet så går det att se vad som visas på tavlan/tavlorna. Alla aktiva tavlor visas här, då uppdateras det som visas på tavlorna automatiskt och det går att följa sekvenserna och se alla olika bilder. Under varje tavla står namnet på vilken tavla det är som visas. Ifall texten är gul så scrollas texten på tavlan.



Figur 22 Se information från tavla/tavlor