

Makroprogrammierung der pt-200  
Version x.52

Presence Technology GmbH+Co.KG

12. September 2000

# Inhaltsverzeichnis

|   |          |
|---|----------|
| <b>8 Makroprogrammierung</b>                  | <b>3</b> |
| 8.1 Einführung                                | 3        |
| 8.2 Anweisungen                               | 4        |
| 8.2.1 Zahlen und Bit-Operationen              | 4        |
| 8.2.2 Textbehandlung                          | 5        |
| 8.2.3 Timer- und Timeoutbehandlung            | 7        |
| 8.2.4 Dialog-Anweisungen                      | 8        |
| 8.2.5 Test- und Vergleichs-Befehle            | 9        |
| 8.2.6 Sonstige Befehle                        | 10       |
| 8.2.7 Liste aller Anweisungen                 | 11       |
| 8.3 Funktionen und Ereignisse                 | 12       |
| 8.3.1 Allgemeine Funktionen und Ereignisse    | 13       |
| 8.3.2 Video-Unterstützung                     | 14       |
| 8.3.3 Audio/Telefonie Unterstützung           | 17       |
| 8.3.4 Voice/DTMF Unterstützung                | 18       |
| 8.3.5 Schnittstellen-Unterstützung            | 19       |
| 8.3.6 Auf- und Abbau von Verbindungen         | 21       |
| 8.3.7 Schaltausgänge und Schalteingänge       | 23       |
| 8.3.8 Alarmer                                 | 23       |
| 8.3.9 CAN-I/O Unterstützung                   | 25       |
| 8.3.10 Unterstützung von Benutzer-Interaktion | 29       |
| 8.3.11 Zeitabhängige Steuerung                | 29       |
| 8.4 GUI-Dialoge                               | 30       |
| 8.4.1 Farbwerte                               | 30       |
| 8.4.2 Anordnung der Dialoge                   | 30       |
| 8.4.3 Pushbutton Dialog                       | 31       |
| 8.4.4 Radiobutton Dialog                      | 31       |
| 8.4.5 Checkbox Dialog                         | 32       |
| 8.4.6 Entry Text, Texteingabefeld             | 32       |
| 8.4.7 Entry Number, Numerisches Eingabefeld   | 33       |

|        |   |    |
|--------|---|----|
| 8.4.8  | Slider, Schieberegler Dialog . . . . .          | 33 |
| 8.4.9  | LED, Optische Anzeige . . . . .                 | 34 |
| 8.4.10 | Numerical Display, Numerische Anzeige . . . . . | 35 |
| 8.4.11 | Text Display, Alphanumerische Anzeige . . . . . | 36 |
| 8.4.12 | Static Text, Beschriftungstext . . . . .        | 36 |
| 8.4.13 | Message Text, Mitteilungstext . . . . .         | 36 |
| 8.4.14 | LogFile, Virtueller Dateidialog . . . . .       | 37 |

# Kapitel 8

## Makroprogrammierung

### 8.1 Einführung

Um die Flexibilität beim Einsatz der pt-200 in verschiedenen Anwendungsfällen zu erhöhen und die Komplexität der über Menues konfigurierbaren System Einstellungen nicht zu gross werden zu lassen, wurde die pt-200 Makroprogrammierbar gemacht.

Die Makroprogrammierung erlaubt dem Programmierer den Zugriff auf viele interne Funktionen des Gerätes. Die pt-200 ist damit auf verschiedene Anforderungen anpassbar. Die Makros werden als Textzeilen in die pt-200 geladen und vom Gerät interpretiert. Die Anweisungen sind sehr kompakt, da Speicherplatz und Interpretationsgeschwindigkeit wichtig sind.

Sprachelemente sind Anweisungen, (Benutzer-)variablen, Systemvariablen, Systemkonstante, Literale (Numerische- und Textkonstanten), Portadressen.

- Benutzerdefinierte Zahl- und Textvariablen beginnen mit einem Kleinbuchstaben. Sie dürfen die Zeichen a..z, A..Z, 0..9 und \_ enthalten. Beispielsweise pt\_ABC
- Systemkonstante bestehen nur aus Großbuchstaben. Beispielsweise HVER
- Zahlen sind Vorzeichenlos und haben den Wertebereich 0..65535. Als Hexadezimalzahlen werden Sie als \$0..\$FFFF notiert. Beispielsweise \$0001, \$AFFE, 45045
- Textkonstanten (manchmal Stringkonstanten genannt) werden durch ' eingeschlossen. Sie haben eine Länge von 0 bis 140 Zeichen. Im Text ist das Zeichen #0 (Code 0) nicht erlaubt, da es als Terminierungszeichen dient. Nicht-druckbare Zeichen können durch vorangestelltes # im Text enthalten sein. Beispielsweise 'Dies ist ein Text'#13#10'mit Zeilenvorschub.'
- I/O-Portadressen werden in rechteckigen Klammern angegeben. Beispielsweise [\$120] für den Parallelen Anschluß.
- Vom System vordefinierte Ereignisse rufen Makros gleichen Namens auf, sofern sie definiert sind. Diese Makros bestehen nur aus Großbuchstaben und Zahlen und beginnen mit #. In Definition des Makros können diese Makronamen mit einem \* beendet werden. Beispielsweise: Makroname #CAM1, wird Umschalten auf Kamera 1 aufgerufen. Makroname #CAM\* wird bei Umschalten einer beliebigen Kamera aufgerufen.
- Makro-, Event- und Variablennamen bestehen aus max. 11 Zeichen.
  - Anweisungen besitzen das Format *Befehl Param1,Param2* oder *Befehl Param1*. Der Befehlsname besteht aus zwei Großbuchstaben.
  - Zwei Anweisungen werden durch ein Semikolon (;) voneinander getrennt. *Param1* und *Param2* kann einer der folgenden Parametertypen sein. Nach der letzten Anweisung eines Makro muß kein Semikolon stehen.

- Anweisungsfolgen können durch runde Klammern () eingeschlossen werden, um einen Anweisungsblock zu erzeugen. Ein Anweisungsblock kann z.B. im IF THEN oder ELSE-Zweig verwendet werden. Es lassen sich mehrere (max. 10) Anweisungsblöcke schachteln.

- Parametertypen

- Textkonstante beginnend mit # oder '
- Dezimalzahl beginnend mit 0..9
- Hexadezimalzahl beginnend mit \$
- Text-Variable beginnend mit a..z und als Text-Variable definiert
- Word-Variable beginnend mit a..z und als Word-Variable definiert
- undefinierte Variable beginnend mit a..z und noch nicht definiert
- I/O-Port beginnend mit eckiger Klammer [
- Systemvariable/-konstante beginnend mit A..Z

- Falls auf eine undefinierte Variable in einem numerischen Ausdruck lesend zugegriffen wird, dann wird 0 gelesen und die Variable bleibt undefiniert.

- Eine bedingte Verzweigung (IF-Anweisung) wird durch einen Doppelpunkt (:) eingeleitet und hat folgendes Format:

<BOOLScheAnweisung>:<TRUE-Anweisung>!<FALSE-Anweisung>

Die BOOLSche Anweisung ist in der Regel eine Vergleichsanweisung, kann aber auch eine beliebige Anweisung sein, die eine Rückgabewert in der Systemvariablen RES zurückliefert.

Hat RES einen Wert < 256, wird dies von der bedingten Verzweigung als TRUE interpretiert, hat RES einen Wert ≥ 256, wird dies als FALSE interpretiert.

Beispiel max(a,b) bestimmt die größere von zwei Zahlen: GEa,b:SEmax,a!SEmax,b

Beispiel: EQn,1:SEx,'eins'!(EQn,2:SEx,'zwei'!(EQn,3:SEx,'drei'!SEx,'andere'))

Der FALSE-Anweisungszwei ist optional:

EQa,'123':SEx,123;

EQa,'456':SEx,456;

## 8.2 Anweisungen

Im folgenden wird für die Parametertypen der Anweisungen folgende Konvention verwendet:

| Typ  | Beschreibung   |
|------|--|
| WORD | Dezimal-Zahl, Hexadezimalzahl oder Zahl Variable                 |
| TEXT | Text-Literal oder Text-Variable                                  |
| NUM  | Dezimal-Zahl, Hexadezimalzahl, Zahl-Variable oder Port           |
| NVAR | ZahlVariable, undefinierte Variable oder beschreibbarer I/O-Port |
| TVAR | TextVariable oder undefinierte Variable                          |
| WVAR | WordVariable oder undefinierte Variable                          |

Viele Anweisungen liefern in einen numerischen Rückgabewert in der Systemvariablen RES bzw. einen alphanumerischen Rückgabewert in der Systemvariablen NAME zurück. Ein numerischer Rückgabewert kann in der bedingten Verzweigung verwendet werden. Falls der Rückgabewert weiterverarbeitet werden soll, muß er mit im nächsten Befehl z.B. mit SEvar,RES gespeichert oder ausgewertet werden, da folgende Anweisungen die Systemvariable verändern. Ein Makro kann den Systemvariablen RES und NAME selbst einen Rückgabewert zuordnen, indem es z.B. mit SERES,1234 oder SENAME,'info' eine Wertzuweisung vornimmt.

### 8.2.1 Zahlen und Bit-Operationen

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion  |
|-----------|---------|---------|---|
| SE        | NVAR    | NUM     | Set.<br>Wertzuweisung von NUM an I/O-Port oder Variable   |
| AN        | NVAR    | NUM     | AND.<br>Bitweise Und-Verknüpfung NVAR := NVAR AND NUM   |
| OR        | NVAR    | NUM     | OR.<br>Bitweise Oder-Verknüpfung NVAR := NVAR OR NUM  |
| NA        | NVAR    | NUM     | NAND.<br>Bitweise NAND-Verknüpfung NVAR := NVAR AND NOT NUM   |
| XO        | NVAR    | NUM     | XOR.<br>Bitweise Exklusiv-Oder Verknüpfung NVAR := NVAR XOR NUM   |
| SL        | NVAR    | NUM     | Shift Left.<br>Linksschieben um NUM Bits: SHL (NVAR, NUM)   |
| SR        | NVAR    | NUM     | Shift Right.<br>Rechtsschieben um NUM Bits: SHR (NVAR, NUM)   |
| MU        | NVAR    | NUM     | Multiplikation.<br>NVAR := NVAR*NUM   |
| DI        | NVAR    | NUM     | Division.<br>NVAR := NVAR DIV NUM   |
| MO        | NVAR    | NUM     | Modulo.<br>Restberechnung NVAR := NVAR MOD NUM  |
| IN        | NVAR    | NUM     | Inkrementierung (Addition).<br>NVAR := NVAR+NUM   |
| DE        | NVAR    | NUM     | Dekrementierung (Subtraktion).<br>NVAR := NVAR-NUM  |
| SI        |         |         | Signed Prefix. Wirkt nur auf die nächste Anweisung.<br>Der nächste Vergleichs-, Konvertierungs- oder Arithmetikoperation wird vorzeichenbehaftet ausgeführt. Ein WORD-Parameter wird als vorzeichenbehafteter INTEGER Wert interpretiert. |

## 8.2.2 Textbehandlung

Bei Verwendung von Textvariablen ist zu beachten, daß deren Länge bei Textoperationen nicht über 140 Zeichen erreicht.

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion |
|-----------|---------|---------|----------|
| SE        | TVAR    | TEXT    | Set.     |

| Anweisung | Param 1                                      | Param 2 | Funktion  |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
|-----------|--|---------|---|------|---------------|---|--|-----|-------------------------------------|-------|--|---|------------|-------|---|
|           |  |         | Wertzuweisung von TEXT an Text-Variable   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| IN        | TVAR   | TEXT    | Insert.<br>Fügt den Text TEXT am Anfang von TVAR ein  |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| IN        | TVAR   | NUM     | Insert.<br>Fügt das Zeichen NUM am Anfang von TVAR ein  |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| DE        | TVAR   | WORD    | Delete. WORD ist in HIGH und LOW Teil aufgeteilt (jeweils ein Byte):<br><table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">HIGH</th> <th>Operation</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Entfernt in TVAR das Zeichen an Position LOW</td> </tr> <tr> <td>255</td> <td>Entfernt in TVAR das letzte Zeichen</td> </tr> <tr> <td>sonst</td> <td>Entfernt an Position HIGH LOW Zeichen.</td> </tr> </tbody> </table>  | HIGH | Operation     | 0 | Entfernt in TVAR das Zeichen an Position LOW | 255 | Entfernt in TVAR das letzte Zeichen | sonst | Entfernt an Position HIGH LOW Zeichen. |   |            |       |   |
| HIGH      | Operation                                    |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| 0         | Entfernt in TVAR das Zeichen an Position LOW |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| 255       | Entfernt in TVAR das letzte Zeichen          |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| sonst     | Entfernt an Position HIGH LOW Zeichen.       |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| WT        | WORD   | WORD    | Write Text.<br>Gibt das Zeichen des zweiten Parameters an der COM-Schnittstelle deren Nummer im ersten Parameter steht aus. Zeichencodes 0..255 sind erlaubt.   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| WT        | WORD   | TEXT    | Write Text.<br>Gibt den Text auf der COM-Schnittstelle, deren Nummer im ersten Parameter steht, aus. COM-Schnittstellen:<br><table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">0</td> <td>LPT (Printer)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>V.24/RS232C (Modem/Remote-I/O)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>LCD</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>ISDN</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>TV/Monitor</td> </tr> <tr> <td>8..15</td> <td>Parallelport PD0..PD7 Serielle TX-Emulation</td> </tr> </tbody> </table> | 0    | LPT (Printer) | 1 | V.24/RS232C (Modem/Remote-I/O)               | 3   | LCD                                 | 5     | ISDN                                   | 6 | TV/Monitor | 8..15 | Parallelport PD0..PD7 Serielle TX-Emulation |
| 0         | LPT (Printer)                                |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| 1         | V.24/RS232C (Modem/Remote-I/O)               |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| 3         | LCD  |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| 5         | ISDN   |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| 6         | TV/Monitor                                   |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| 8..15     | Parallelport PD0..PD7 Serielle TX-Emulation  |         |   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| RT        | WORD   | WVAR    | Read Text.<br>Liest ein Zeichen von COM-Schnittstelle (Parameter 1) in die Variable WVAR ein. Falls kein Zeichen verfügbar ist, wird 0 geliefert. Es wird nicht gewartet.   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| RT        | WORD   | TVAR    | Read Text.<br>Hängt solange Zeichen von der COM-Schnittstelle (Parameter 1) an die Variable TVAR an, bis 10ms lang kein Zeichen verfügbar ist, oder TVAR die maximale Länge von 140 Zeichen überschreitet.  |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| CH        | NVAR   | TEXT    | Convert Hexadecimal.<br>Wandelt die als Text übergebene Hexadezimal-Repräsentation um und weist sie an NVAR zu.   |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| CH        | TVAR   | WORD    | Convert Hexadecimal.<br>Wandelt die Zahl WORD in eine Hexadezimalzahl-Repräsentation (ohne führendes Dollar-Zeichen) um und weist sie an die Text-Variable zu.  |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |
| CD        | NVAR   | TEXT    | Convert Decimal.  |      |               |   |  |     |                                     |       |  |   |            |       |   |

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion  |
|-----------|---------|---------|---|
|           |         |         | Wandelt die als Text übergebene Dezimalzahl-Repräsentation um und weist sie an NVAR zu.   |
| CD        | TVAR    | WORD    | Convert Decimal.<br>Wandelt die Zahl WORD in eine Dezimal-Repräsentation um und weist sie an die Text-Variable zu.  |
| CB        | NVAR    | TEXT    | Convert Binary.<br>Wandelt die als Text übergebene Binärzahl-Repräsentation um und weist sie an NVAR zu.  |
| CB        | TVAR    | WORD    | Convert Binary.<br>Wandelt die Zahl WORD in eine Binärzahl-Repräsentation um und weist sie an die Text-Variable zu.   |
| LE        | WVAR    | TEXT    | Length.<br>Liefert in WVAR die Länge (=Anzahl Zeichen) des Textes TEXT.   |
| AP        | TVAR    | TEXT    | Append.<br>Hängt den TEXT an das Ende der Text-Variablen an.  |
| AP        | TVAR    | WORD    | Append.<br>Hängt das Zeichen aus WORD an das Ende der Text-Variablen an.  |
| ST        | TEXT    | WORD    | Subtext Extract.<br>Liefert den Subtext aus TEXT von Position LOBYTE(WORD) mit der Länge HIBYTE(WORD). Falls HIBYTE(WORD)=0 ist wird ein Länge=1 angenommen und genau ein Zeichen geliefert. Das Ergebnis wird in der Systemvariablen NAME zurückgeliefert. In der Systemvariablen RES wird der Zeichencode des Ergebnisstrings zurückgeliefert. Falls die Länge des Resultatstrings größer 1 ist, werden die ersten beiden Zeichen des Strings als WORD interpretiert zurückgeliefert. |
| ST        | TEXT    | TEXT    | Subtext Position.<br>Liefert die Position (1...n), an der der 2.Text im ersten Text enthalten ist. Ist der 2.Textparameter kein Bestandteil des ersten Parameters, dann wird in der Systemvariable RES \$FFFF (FALSE) zurückgeliefert.  |

### 8.2.3 Timer- und Timeoutbehandlung

Bei Ablauf eines Timers wird das entsprechende Makro gleichen Namens aufgerufen. Der Timer wird nicht automatisch neu gesetzt. Um einen periodischen Timer zu erhalten, muß der Timer in diesem Makro neu gesetzt werden.

Die Timer werden während einer Bildverbindung höchstens alle 500ms überprüft. Im Standby ca. alle 10ms. Die Genauigkeit hängt stark von der aktuellen Systembelastung ab, da ein Aufruf des Timeout-Ereignis-Namens z.B. nicht während einer Wählaktion, einer Bildübertragung oder Ausführung eines Makros geschieht.

Die Timer können durch die TT-Anweisung getestet werden, so daß es auch möglich ist, Timeouts durch Polling und nicht nur Ereignisgesteuert abzufragen.

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion   |
|-----------|---------|---------|--|
| TO        | TEXT    | WORD    | Timeout Milliseconds.<br>Setzt den Timeout für den Timer (Name in Parameter 1) auf die im 2.Parameter übergebenen Millisekunden. Falls Parameter 2=0 ist, wird der Timer abgeschaltet und liefert keinen Timeout mehr. |
| TS        | TEXT    | WORD    | Timeout Seconds.<br>Setzt den Timeout für den Timer (Name in Parameter 1) auf die im 2.Parameter übergebenen Sekunden.   |
| TM        | TEXT    | WORD    | Timeout Minutes.<br>Setzt den Timeout für den Timer (Name in Parameter 1) auf die im 2.Parameter übergebenen Minuten.  |
| TH        | TEXT    | WORD    | Timeout Hours.<br>Setzt den Timeout für den Timer (Name in Parameter 1) auf die im 2.Parameter übergebenen Stunden.  |

## 8.2.4 Dialog-Anweisungen

Dialog-Anweisungen dienen während einer Online-Verbindung (z.B. via Netz, Modem, ISDN) zur Kommunikation mit dem Benutzer. Die Darstellung der Dialogelemente ist abhängig von der Benutzeroberfläche der Gegenseite. Überlicherweise wird im #ONL Ereignismakro ein Dialog-Initialisierungsmakro aufgerufen, daß alle MD-Anweisungen aufruft, um die Dialoge auf der Benutzeroberfläche darzustellen.

Bei Verwendung der ptWin-Bediensoftware lassen sich die Dialogelemente von Seite 8.4 verwenden.

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion  |
|-----------|---------|---------|---|
| MD        | TEXT    | TEXT    | Make Dialog.<br>Erzeugt ein Dialogelement auf dem Bildschirm des Hosts, falls eine Verbindung besteht. Im 1.Parameter wird der Name für den Dialog übergeben (max.11 Zeichen), im zweiten Parameter die Beschreibung des Dialogelementes (Syntax s.u.). |
| WD        | TEXT    | TEXT    | Write Dialog.<br>Gibt den Text des zweiten Parameters im Dialog mit dem Namen des ersten Parameters aus.  |
| WD        | TEXT    | NUM     | Write Dialog.<br>Gibt den Zahlwert des zweiten Parameters im Dialog mit dem Namen des ersten Parameters aus.  |

| Anweisung | Param 1 | Param 2      | Funktion   |
|-----------|---------|--------------|--|
| QD        | TEXT    |              | Query Dialog.<br>Fordert den Dialog-Status an. Wird dann über ein Event mit dem Namen des ersten Parameters mitgeteilt.  |
| KD        | TEXT    |              | Kill Dialog.<br>Entfernt den Dialog, der im Parameter TEXT angegeben ist vom Bildschirm des Hosts, falls eine Online-Verbindung besteht.   |
| RE        | TEXT    | TEXT<br>WORD | Remote Event.<br>Erzeugt ein Ereignis mit Namen, der als 1.Parameter übergeben wird. Dies führt während der Verbindung auf der Remote-Seite zum Aufruf eines Makros gleichen Namens. Hierdurch lassen sich bei Box-zu-Box Verbindungen Dialogmakro-Eingaben simulieren. Optional kann ein TEXT- oder WORD-Parameter übergeben werden, der als Parameter RES/NAME auf der Remote-Seite abfragbar ist. |

### 8.2.5 Test- und Vergleichs-Befehle

Diese Anweisungen liefern ein bool'sches Resultat (0000=TRUE, FFFF=FALSE). Das Resultat ist direkt nach Aufruf der Anweisung in der Systemvariablen RES verfügbar. Das Resultat kann z.B. mit der bedingten Anweisung : abgefragt werden.

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion  |
|-----------|---------|---------|---|
| TT        | TEXT    |         | Timer-Test.<br>Prüft ob Timer noch läuft. Ein Rückgabewert FALSE wird geliefert, wenn der Timer abgelaufen ist.   |
| TB        | NUM     | WORD    | Test Bit.<br>Prüft ob das Bit (Nummer als 2.Parameter WORD) in Port, Wert oder Variable des ersten Parameters (NUM) gesetzt ist.  |
| MS        | NUM     | NUM     | Mask Set.<br>Führt eine bitweise UND-Verknüpfung der beiden Parameter durch (ohne das Ergebnis zu speichern) und liefert TRUE, wenn das Ergebnis gleich dem zweiten Parameter ist. Dadurch lässt sich prüfen, ob in einem I/O Port oder einer Variablen alle gewünschten Bits gesetzt sind. |
| MC        | NUM     | NUM     | Mask Cleared.<br>Führt eine bitweise UND-Verknüpfung der beiden Parameter durch (ohne das Ergebnis zu speichern) und liefert TRUE, wenn das Ergebnis 0 ist. Dadurch lässt sich prüfen, ob in einem I/O Port oder einer Variablen alle gewünschten Bits gelöscht sind.                       |

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion  |
|-----------|---------|---------|---|
| EQ        | NUM     | NUM     | Equal.<br>Prüft beide Werte auf Gleichheit.                   |
| EQ        | TEXT    | TEXT    | Equal.<br>Prüft beide Texte auf Gleichheit.                   |
| NE        | NUM     | NUM     | Not Equal.<br>Prüft beide Werte auf Ungleichheit.             |
| NE        | TEXT    | TEXT    | Not Equal.<br>Prüft beide Texte auf Ungleichheit.             |
| GE        | NUM     | NUM     | Greater or Equal.<br>Liefert TRUE, wenn NUM1 >= NUM2 ist.     |
| GE        | TEXT    | TEXT    | Greater or Equal.<br>Liefert TRUE, wenn TEXT1 >= TEXT2 ist.   |
| LE        | NUM     | NUM     | Less or Equal.<br>Liefert TRUE, wenn NUM1 <= NUM2 ist.        |
| LE        | TEXT    | TEXT    | Less or Equal.<br>Liefert TRUE, wenn TEXT1 <= TEXT2 ist.      |
| LT        | NUM     | NUM     | Less Than.<br>Liefert TRUE, wenn NUM1 < NUM2 ist.             |
| LT        | TEXT    | TEXT    | Less Than.<br>Liefert TRUE, wenn TEXT1 < TEXT2 ist.           |
| GT        | NUM     | NUM     | Greater Than.<br>Liefert TRUE, wenn NUM1 > NUM2 ist.          |
| GT        | TEXT    | TEXT    | Greater Than.<br>Liefert TRUE, wenn TEXT1 > TEXT2 ist.        |
| CT        | TEXT    | TEXT    | Contains.<br>Liefert TRUE, wenn TEXT2 in TEXT1 enthalten ist. |

## 8.2.6 Sonstige Befehle

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion   |
|-----------|---------|---------|--|
| FN        | WORD    | ...     | Function call.<br>Ruft Systemfunktion (siehe unten) auf.   |
| JP        | TEXT    |         | Jump to Makro.<br>Springt in das Makro dessen Name als Parameter übergeben wird. Hinweis: Der Makroname muss in ' Zeichen stehen. Hinweis: Alle Zeichen nach dem Sprungbefehl im aktuellen Makro werden ignoriert. |
| CA        | TEXT    |         | Call Makro.  |

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion   |
|-----------|---------|---------|--|
|           |         |         | Ruft das Makro TEXT als Unterprogramm auf. Max. 12 Unterprogramme, Funktionsaufrufe und Makros lassen sich ineinander verschachteln. |
| KI        | VAR     |         | Kill.<br>Entfernt die Text- oder Zahl-Variable bzw. das Makro. Sie/Es ist anschliessend undefiniert.                                 |

## 8.2.7 Liste aller Anweisungen

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion                                       |
|-----------|---------|---------|--|
| AN        | NVAR    | NUM     | Bitwise AND.                                   |
| AP        | TVAR    | TEXT    | Append text.                                   |
| AP        | TVAR    | WORD    | Append character.                              |
| CA        | TEXT    |         | Call Makro.                                    |
| CB        | NVAR    | TEXT    | Convert binary string to numerical value.      |
| CB        | TVAR    | WORD    | Convert numerical value to binary string.      |
| CD        | NVAR    | TEXT    | Convert cecimal string to numerical value.     |
| CD        | TVAR    | WORD    | Convert numerical value to decimal string.     |
| CH        | NVAR    | TEXT    | Convert hexadecimal string to numerical value. |
| CH        | TVAR    | WORD    | Convert numerical value to hexadecimal string. |
| CR        | 0       |         | CAN Test Message available.                    |
| CR        | WVAR    |         | Read CAN Message. Only Header.                 |
| CR        | WVAR    | TVAR    | Read CAN Message. Long Value.                  |
| CR        | WVAR    | WVAR    | Read CAN Message. Short Value.                 |
| CS        | WORD    |         | Send CAN Message. No Value.                    |
| CS        | WORD    | TEXT    | Send CAN Message. Long Value.                  |
| CS        | WORD    | WORD    | Send CAN Message. Short Value.                 |
| CT        | TEXT    | TEXT    | Test if text contains other text.              |
| DE        | NVAR    | NUM     | Decrement Variable.                            |
| DE        | TVAR    | WORD    | Delete Text.                                   |
| DI        | NVAR    | NUM     | Division.                                      |
| EQ        | NUM     | NUM     | Test numerical equal.                          |
| EQ        | TEXT    | TEXT    | Test text equal.                               |
| FN        | WORD    | ...     | Function call.                                 |
| GE        | NUM     | NUM     | Test numerical Greater or Equal.               |
| GE        | TEXT    | TEXT    | Test text Greater or Equal.                    |
| GT        | NUM     | NUM     | Test numerical Greater Than.                   |
| GT        | TEXT    | TEXT    | Test text Greater Than.                        |
| IN        | NVAR    | NUM     | Increment Variable.                            |
| IN        | TVAR    | NUM     | Insert Character.                              |
| IN        | TVAR    | TEXT    | Insert Text.                                   |
| JP        | TEXT    |         | Jump to Makro.                                 |
| KD        | TEXT    |         | Kill GUI Dialog.                               |
| KI        | VAR     |         | Kill Makro or Variable.                        |
| LE        | NUM     | NUM     | Test numerical Less or Equal.                  |
| LE        | TEXT    | TEXT    | Test text Less or Equal.                       |
| LE        | WVAR    | TEXT    | Length of text.                                |
| LT        | NUM     | NUM     | Test numerical Less Than.                      |
| LT        | TEXT    | TEXT    | Test text Less Than.                           |
| MC        | NUM     | NUM     | Clear Masked Bits.                             |
| MD        | TEXT    | TEXT    | Make GUI Dialog.                               |
| MO        | NVAR    | NUM     | Modulo (Remainder of Division).                |
| MS        | NUM     | NUM     | Set Masked Bits.                               |

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion  |
|-----------|---------|---------|---|
| MU        | NVAR    | NUM     | Multiplication.   |
| NA        | NVAR    | NUM     | Bitwise NAND.   |
| NE        | NUM     | NUM     | Test numerical Not Equal.                                 |
| NE        | TEXT    | TEXT    | Test text not Equal.                                      |
| OC        | WORD    |         | CAN Open Clear Output.                                    |
| OG        | TEXT    | TVAR    | CAN Open Read Object long value.                          |
| OG        | WORD    | WVAR    | CAN Open Read Object short Value.                         |
| OI        | WORD    |         | CAN Open Read Input.                                      |
| OO        | WORD    |         | CAN Open Read Output.                                     |
| OS        | WORD    |         | CAN Open Set Output.                                      |
| OW        | TEXT    | TEXT    | CAN Open Write Object long Value.                         |
| OW        | TEXT    | TEXT    | CAN Open Write Object long value.                         |
| OW        | WORD    | WORD    | CAN Open Write Object short Value.                        |
| OW        | WORD    | WORD    | CAN Open Write Object short Value.                        |
| OR        | NVAR    | NUM     | Bitwise OR.   |
| QD        | TEXT    |         | Query GUI Dialog.   |
| RE        | TEXT    | TEXT    | Remote Event. Call Remote Macro with text parameter.      |
| RE        | TEXT    | WORD    | Remote Event. Call Remote Macro with numerical parameter. |
| RT        | WORD    | TVAR    | Read Text from COM-Port.                                  |
| RT        | WORD    | WVAR    | Read Character from COM-Port.                             |
| SE        | NVAR    | NUM     | Variable Assignment.                                      |
| SE        | TVAR    | TEXT    | Set Text. Variable-Assignment.                            |
| SI        |         |         | Signed Prefix.  |
| SL        | NVAR    | NUM     | Shift Left.   |
| SR        | NVAR    | NUM     | Shift Right.  |
| ST        | TEXT    | WORD    | Subtext string to NAME/RES.                               |
| ST        | TEXT    | TEXT    | Subtext Position to RES.                                  |
| TB        | NUM     | WORD    | Test Bit.   |
| TH        | TEXT    | WORD    | Set Timeout in hours.                                     |
| TM        | TEXT    | WORD    | Set Timeout in minutes.                                   |
| TO        | TEXT    | WORD    | Set Timeout in milliseconds.                              |
| TS        | TEXT    | WORD    | Set Timeout in seconds.                                   |
| TT        | TEXT    |         | Timer-Test.   |
| WD        | TEXT    | NUM     | Write number to GUI Dialog.                               |
| WD        | TEXT    | TEXT    | Write text to GUI Dialog.                                 |
| WT        | WORD    | TEXT    | Write Text to COM-Port.                                   |
| WT        | WORD    | WORD    | Write Character to COM-Port.                              |
| XO        | NVAR    | NUM     | Bitweise XOR, Exclusive Or.                               |

### 8.3 Funktionen und Ereignisse

Funktionen werden mit der Anweisung FN aufgerufen. Beispielsweise wird die Delay-Funktion, die 1000 Millisekunden verzögern soll, durch FN1,1000 aufgerufen. Im folgenden werden die Funktionsnummern als Hexdezimalzahlen angegeben, um die Systematik hervorzuheben. Es ist natürlich möglich die Funktionsnummer als Dezimalzahl zu schreiben z.B. statt FN\$1C,cam auch FN28,cam.

Systemerzeugte Ereignisse werden nach vordefinierten Bedingungen aufgerufen und durch ein # Zeichen eingeleitet. Der Name besteht nur aus Großbuchstaben und wird nicht länger als 11 Zeichen inclusive eines übergebenen hexadezimalen Parameters. Der hexadezimale Parameter wird vor dem Anhängen an den Namen soweit gekürzt, so daß er ohne führende Nullen darstellbar ist und mindestens ein Zeichen lang ist.

Ein Makro gleichen Namens wird aufgerufen, sobald ein Ereignis eintritt. Anstelle des vollständigen Ereignisnamens kann der Makroname am Ende ein \* enthalten, was bedeutet, das alle Ereignisse, unabhängig vom Parameter dieses Makro aufrufen. Beispielsweise wird bei drücken der DTMF-Taste

5 das Ereignis #DTMF5 aufgerufen. Ein Makro #DTMF\* würde auf alle Tasten #DTMF0 bis #DTMF9 reagieren.

### 8.3.1 Allgemeine Funktionen und Ereignisse

#### Allgemeine Funktionen

| Funktion | Parameter   | Beschreibung  |
|----------|-------------|---|
| \$01     | WORD<br>ms  | Delay ms.<br>Beispiel: FN1,1000: Warte 1 Sekunde. Die Programmausführung sollte nicht länger als einige Sekunden angehalten werden. Besser ist es längere Verzögerungen mittels Timer/Timeout Konstruktion durchzuführen. |
| \$02     | WORD<br>com | Clear Com Buffer.<br>Löscht den Eingabepuffer der Schnittstelle z.B. com=1: Serielle Schnittstelle.   |
| \$03     |             | System Reset.   |
| \$04     |             | Get Current Label.<br>Liefert (durch Systemvariable NAME abfragbar) den Namen des aktuellen Makros (=Events).   |
| \$05     |             | Write EEPROM Config.<br>Aktuelle Einstellungen ins EEPROM sichern. Nur möglich, falls Offline oder Online mit Config-Permission.  |

#### Allgemeine Ereignisse

| Ereignis | Parameter | Beschreibung  |
|----------|-----------|---|
| #RESET   | 0         | Aufruf bei Reset des Gerätes vor der Initialisierung von Harddisk, Kameras, Modem, ISDN etc.  |
| #ERROR   | 1<br>code | Aufruf bei Reset des Gerätes nach obiger Initialisierung.<br>Wird aufgerufen, wenn eine Störung im Gerät auftritt. Der code ist der hexadezimale Errorcode. |

## Allgemeine Systemvariablen

| Variable | R/W | Typ  | Beschreibung  |
|----------|-----|------|---|
| RES      | R/W | WORD | Resultat des letzten Vergleichs.<br>Da die Systemvariable beschreibbar ist, kann ihr Wert auch durch SERES,xxx verändert werden.                                    |
| NAME     | R/W | TEXT | Resultat einer Textoperation (siehe FN...)<br>Bzw. Eingangs Parameter eines Makroaufrufs.   |
| PAR      | R   | WORD | Parameter des letzten Event/Makro Aufrufs, der bei CALL oder vom Host übergeben wurde. Z.B. der Wert 0000 oder FFFF, der den aktuellen Button Status widerspiegelt. |
| BNAME    | R   | TEXT | "Boxname" (Name des Gerätes, max. 20 Zeichen)   |
| BNR      | R   | TEXT | Boxrufnummer (kann Ländervorwahl enthalten) dieses Gerätes.   |
| TEMP     | R   | WORD | Innentemperatur der pt200 in Grad Celsius.  |

## 8.3.2 Video-Unterstützung

### Video-Funktionen

| Funktion | Parameter                | Beschreibung  |
|----------|--------------------------|---|
| \$10     | WORD<br>cam              | Select Video Input.<br>Setze Videoeingang auf cam (1..3)<br>Die Systemvariable RES enthält TRUE, wenn ein Videosignal an diesem Eingang erkannt wurde, anderenfalls FALSE.  |
| \$11     | WORD<br>0<br>1           | Set Video State.<br>Switch Video off.<br>Switch Video on.   |
| \$12     | WORD<br>5<br>4<br>9<br>8 | Store Image.<br>Speichert Vollbild von aktueller Kamera auf Harddisk.<br>Speichert Differenzbild von aktueller Kamera auf Harddisk.<br>Speichert Vollbild von aktueller Kamera ins RAM.<br>Speichert Differenzbild von aktueller Kamera ins RAM.. |
| \$13     | WORD<br>size             | Set screen size.<br>Setzt Spalten und Zeilen des Text-Schirms der Monitor-Ausgabe (COM 6).<br>LOBYTE(size)=Spalten<br>HIBYTE(size)=Zeilen   |
| \$14     | WORD<br>cam              | Get Camera Name.<br>Speichert den Namen der Kamera cam (1..3) in der System-Variablen NAME.   |
| \$pp15   | WORD<br>val              | Video/Audio Remote Control.<br>Falls diese Box als Bildempfänger arbeitet lassen sich damit die Kamera- und Audioparameter der Remote-Box einstellen:   |

| Funktion | Parameter                                    | Beschreibung   |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
|----------|--|--|---|--------------|------|--|----|---------------------|----|---------------------|
| \$0015   | cam  | Video Input.<br>Kameraumschaltung cam=1..3   |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0115   | mode<br>0<br>1                               | Videomodus.<br>HDelta64<br>DCT (Verlustbehaftet)   |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0215   | size   | Set Image Size.<br><table border="1" data-bbox="603 506 1214 636"> <tr> <td>0</td> <td>176x144</td> </tr> <tr> <td>1-9</td> <td>Teilbildauschnitt wie auf der Zehnertastatur</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>96x72</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>352x288</td> </tr> </table>   | 0 | 176x144      | 1-9  | Teilbildauschnitt wie auf der Zehnertastatur | 14 | 96x72               | 15 | 352x288             |
| 0        | 176x144                                      |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| 1-9      | Teilbildauschnitt wie auf der Zehnertastatur |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| 14       | 96x72  |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| 15       | 352x288                                      |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0315   | luma   | Bildhelligkeit.<br>luma=0(dunkel)..9(hell)   |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0415   | val  | Kontrast.<br>val=0(gering)..9(hoch)  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0515   | qual   | Qualität/Kompressionsstärke.<br>qual=0(beste Qualität)..9(niedrigste Qualität)   |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0615   | sat  | Farbsättigung.<br>sat=0..9   |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0715   | lsvol  | Speaker Volume.<br><table border="1" data-bbox="603 1081 879 1146"> <tr> <td>0</td> <td>Audio Hangup</td> </tr> <tr> <td>1..9</td> <td>Lautstärke</td> </tr> </table>  | 0 | Audio Hangup | 1..9 | Lautstärke                                   |    |                     |    |                     |
| 0        | Audio Hangup                                 |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| 1..9     | Lautstärke                                   |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0815   | micvol                                       | Microphone Volume.<br><table border="1" data-bbox="603 1211 935 1341"> <tr> <td>0</td> <td>AudioHangup</td> </tr> <tr> <td>1..9</td> <td>Lautstärke</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>Mikrofon 1 (intern)</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>Mikrofon 2 (extern)</td> </tr> </table>  | 0 | AudioHangup  | 1..9 | Lautstärke                                   | 14 | Mikrofon 1 (intern) | 15 | Mikrofon 2 (extern) |
| 0        | AudioHangup                                  |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| 1..9     | Lautstärke                                   |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| 14       | Mikrofon 1 (intern)                          |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| 15       | Mikrofon 2 (extern)                          |  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$0915   | ctrl   | Control.   |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$1C     | WORD<br>cam                                  | Store Image to RAM.<br>Speichert Bild von Kamera cam ins RAM.  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$1D     | WORD<br>cam                                  | Store Image to Harddisk.<br>Speichert Bild von Kamera cam auf Harddisk.  |   |              |      |  |    |                     |    |                     |
| \$1E     | WORD<br>param                                | Bildänderungsdetektor für aktuellen Videoeingang aufrufen.<br>Beim Ersten Aufruf nach einer Kameraumschaltung oder aktivem Video-Framefrabber (z.B. während einer Onlineverbindung oder Harddiskspeicherung) werden die übergebenen Parameter (s.u.) neu gesetzt und ein Referenzbild angefordert. Durch Aufruf von FN\$10,cam (Anfordern eines Vollbildes) kann das Initialisieren der durch FN\$1E übergebenen Parameter erzwungen werden. |   |              |      |  |    |                     |    |                     |

| Funktion     | Parameter   | Beschreibung   |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
|--------------|---|--|--------------|------------------|-----------|------------------------|----------|---|--------|-----------------------------------|--|---------------------------------|--------------|--|--------|--|---------------------------------|-------------------|------|---|--------|------|---|
|              |   | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bit</th> <th>Wertebereich</th> <th>Bedeutung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0..3</td> <td>16,1..15</td> <td>Anzahl geänderter Pixel bevor ein Block als geändert gilt.</td> </tr> <tr> <td>4..7</td> <td>16,1..15</td> <td>Min. Grauwertänderung damit Pixel als geändert gilt.</td> </tr> <tr> <td>8..9</td> <td>4,1..3</td> <td>Höhe des Sensitiven Fensters.</td> </tr> <tr> <td>10..11</td> <td>4,1..3</td> <td>Breite des Sensitiven Fensters.</td> </tr> <tr> <td>12..13</td> <td>0..3</td> <td>Linke obere Ecke Y des Sensitiven Fensters.</td> </tr> <tr> <td>14..15</td> <td>0..3</td> <td>Linke obere Ecke X des Sensitiven Fensters.</td> </tr> </tbody> </table>                           | Bit          | Wertebereich     | Bedeutung | 0..3                   | 16,1..15 | Anzahl geänderter Pixel bevor ein Block als geändert gilt.              | 4..7   | 16,1..15                          | Min. Grauwertänderung damit Pixel als geändert gilt. | 8..9                            | 4,1..3       | Höhe des Sensitiven Fensters.                  | 10..11 | 4,1..3   | Breite des Sensitiven Fensters. | 12..13            | 0..3 | Linke obere Ecke Y des Sensitiven Fensters. | 14..15 | 0..3 | Linke obere Ecke X des Sensitiven Fensters. |
|              |   | Bit  | Wertebereich | Bedeutung        |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 0..3         | 16,1..15  | Anzahl geänderter Pixel bevor ein Block als geändert gilt.   |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 4..7         | 16,1..15  | Min. Grauwertänderung damit Pixel als geändert gilt.   |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 8..9         | 4,1..3  | Höhe des Sensitiven Fensters.  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 10..11       | 4,1..3  | Breite des Sensitiven Fensters.  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 12..13       | 0..3  | Linke obere Ecke Y des Sensitiven Fensters.  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 14..15       | 0..3  | Linke obere Ecke X des Sensitiven Fensters.  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
|              |   | Die Funktion liefert in der Systemvariablen RES die Zahl der geänderten Blöcke des Bildes zurück. Ein volles Bild hat 48x36 Blöcke.  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| \$60         | WORD<br>ctrl  | Kamera-Control für aktuelle Kamera ändern.<br>LOBYTE: BitNr<br>HIBYTE: Neuer Wert (1=Bit setzen, 0=Bit rücksetzen) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bit</th> <th>Bedeutung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Schnell abtasten</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Glätten</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>DCT-Basierte Kompression</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>Kamera 3 S-VHS</td> </tr> </tbody> </table> Z.B.:<br>108h: DCT-Basierte Kompression einschalten<br>008h: DCT-Basierte Kompression ausschalten   | Bit          | Bedeutung        | 1         | Schnell abtasten       | 2        | Glätten   | 8      | DCT-Basierte Kompression          | 9  | Kamera 3 S-VHS                  |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| Bit          | Bedeutung   |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 1            | Schnell abtasten  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 2            | Glätten   |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 8            | DCT-Basierte Kompression  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 9            | Kamera 3 S-VHS  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| \$61         | WORD<br><br>size  | Bildgröße/Ausschnitt der aktuellen Kamera ändern. <table border="1"> <thead> <tr> <th>LOBYTE(size)</th> <th>Bildabmessungen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>192x144 (oder 176x144)</td> </tr> <tr> <td>1..9</td> <td>160x128 Ausschnitt aus 384x288 mit Position:<br/>1 2 3<br/>4 5 6<br/>7 8 9</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>96x72 (oder 88x72)</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>384x288 (oder 352x288)</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>HIBYTE(size)</th> <th>Pixeländerung pro 8x8 Pixel Block</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Default setzen (&lt;120 Zeilen: 1, &lt; 240Zeilen:2 sonst 3)</td> </tr> <tr> <td>1..5</td> <td>Neuen Wert setzen</td> </tr> </tbody> </table> | LOBYTE(size) | Bildabmessungen  | 0         | 192x144 (oder 176x144) | 1..9     | 160x128 Ausschnitt aus 384x288 mit Position:<br>1 2 3<br>4 5 6<br>7 8 9 | 14     | 96x72 (oder 88x72)                | 15   | 384x288 (oder 352x288)          | HIBYTE(size) | Pixeländerung pro 8x8 Pixel Block              | 0      | Default setzen (<120 Zeilen: 1, < 240Zeilen:2 sonst 3) | 1..5                            | Neuen Wert setzen |      |   |        |      |   |
| LOBYTE(size) | Bildabmessungen   |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 0            | 192x144 (oder 176x144)  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 1..9         | 160x128 Ausschnitt aus 384x288 mit Position:<br>1 2 3<br>4 5 6<br>7 8 9 |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 14           | 96x72 (oder 88x72)  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 15           | 384x288 (oder 352x288)  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| HIBYTE(size) | Pixeländerung pro 8x8 Pixel Block                                       |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 0            | Default setzen (<120 Zeilen: 1, < 240Zeilen:2 sonst 3)                  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 1..5         | Neuen Wert setzen   |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| \$62         | WORD<br><br>grey  | Graustufen/Farbe für aktuelle Kamera ändern: <table border="1"> <thead> <tr> <th>LOBYTE(grey)</th> <th>Graustufen/Farbe</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16,32,64</td> <td>Graustufen</td> </tr> <tr> <td>32+128</td> <td>Farbe mit fünf Helligkeitsstufen</td> </tr> <tr> <td>64+128</td> <td>Farbe mit sechs Helligkeitsstufen</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>HIBYTE(grey)</th> <th>Schwellwert Helligkeitsänderung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Default (&lt; 64 Graustufen: 2 Grauwerte sonst 3)</td> </tr> <tr> <td>1..8</td> <td>Neuer Schwellwert</td> </tr> </tbody> </table>   | LOBYTE(grey) | Graustufen/Farbe | 16,32,64  | Graustufen             | 32+128   | Farbe mit fünf Helligkeitsstufen  | 64+128 | Farbe mit sechs Helligkeitsstufen | HIBYTE(grey)   | Schwellwert Helligkeitsänderung | 0            | Default (< 64 Graustufen: 2 Grauwerte sonst 3) | 1..8   | Neuer Schwellwert                                      |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| LOBYTE(grey) | Graustufen/Farbe  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 16,32,64     | Graustufen  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 32+128       | Farbe mit fünf Helligkeitsstufen  |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 64+128       | Farbe mit sechs Helligkeitsstufen                                       |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| HIBYTE(grey) | Schwellwert Helligkeitsänderung   |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 0            | Default (< 64 Graustufen: 2 Grauwerte sonst 3)                          |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| 1..8         | Neuer Schwellwert   |  |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |
| \$63         | WORD<br>ctrbri  | Kontrast/Helligkeit auf neuen Wert (1...255) setzen:<br>LOBYTE: Kontrast (0 = Nicht ändern)<br>HIBYTE: Helligkeit (0 = Nicht ändern)   |              |                  |           |                        |          |   |        |                                   |  |                                 |              |  |        |  |                                 |                   |      |   |        |      |   |

## Video-Ereignisse

| Ereignis | Parameter   | Beschreibung   |
|----------|-------------|--|
| #CAM     | 1..3        | Kamera 1..3 wird ausgewählt.<br>Dieses Ereignis wird <i>vor</i> der Umschaltung und Überprüfung der Videoquelle ausgeführt, damit evtl. ein vorgeschalteter Video-Multiplexer auf einen bestimmten Eingang umgeschaltet werden kann. |
| #NCAM    | 1..3        | Kamera 1..3 wurde ausgewählt.<br>Dieses Ereignis wird <i>nach</i> der Umschaltung und Überprüfung der Videoquelle aufgerufen. Die Systemvariable CAM enthält den gleichen Wert wie der übergebene Parameter.                         |
| #VIDEO   | 0<br>1<br>2 | Videoteil abgeschaltet.<br>Videoteil ohne TV/Monitor eingeschaltet (nur Kameras)<br>Videoteil mit TV/Monitor aktiv   |

## Systemvariablen

| Variable | R/W | Typ  | Beschreibung  |
|----------|-----|------|---|
| CAM      | R   | WORD | Ausgewählte Kamera (1..3). 0=Videoeingänge inaktiv. |
| TVO      | R   | WORD | TV-Output Status: 0=Inaktiv, 1=Aktiv.               |

## 8.3.3 Audio/Telefonie Unterstützung

### Audio Funktionen

| Funktion | Parameter                   | Beschreibung   |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |
|----------|-----------------------------|--|-----|-----------|---|-------------------------|---|-----------------------------|---|-----------------------------|
| \$20     |                             | Simple Beep 200ms.<br>Beep über den externen Lautsprecher (Frequency = \$20)   |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |
| \$20     | WORD<br>dur                 | Beep with variable length.<br>Beep über den externen Lautsprecher für 'dur' ms.<br>Lautstärke über Menüpunkt "Ruf-Lautstärke" einstellbar.   |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |
| \$21     | WORD<br>par                 | Beep with variable frequency and volume.<br>Dauerton mit vorgegebener Lautstärke und Frequenz über den externen Lautsprecher wiedergeben.<br>LOBYTE(par) = Frequenz (1..255)<br>HIBYTE(par) = Volume (0..9)<br>Falls Volume = 0 ist, wird die "Ruf-Lautstärke" aus dem entsprechenden Menue verwendet.   |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |
| \$22     | WORD<br><br>mic             | Select microphone.<br><table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <thead> <tr> <th>mic</th> <th>Bedeutung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Audioverbindung beenden</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Internes Mikrofon auswählen</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Externes Mikrofon auswählen</td> </tr> </tbody> </table> | mic | Bedeutung | 0 | Audioverbindung beenden | 1 | Internes Mikrofon auswählen | 2 | Externes Mikrofon auswählen |
| mic      | Bedeutung                   |  |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |
| 0        | Audioverbindung beenden     |  |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |
| 1        | Internes Mikrofon auswählen |  |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |
| 2        | Externes Mikrofon auswählen |  |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |
| \$23     | WORD<br>par                 | Beep with variable length and frequency.<br>Beep mit der eingestellten Ruf-Lautstärke, aber gewählter Frequenz und Länge über externen Lautsprecher ausgeben.  |     |           |   |                         |   |                             |   |                             |

| Funktion | Parameter | Beschreibung  |
|----------|-----------|---|
| \$24     |           | LOBYTE(par) = Frequenz<br>HIBYTE(par) = Länge in ms. Falls HIBYTE(par)=0 wird 200ms angenommen.             |
|          |           | Accept incoming telephone call.<br>Annehmen ankommender Anrufe. Liefert TRUE, falls Anruf angenommen wurde. |

### Audio Ereignisse

| Ereignis | Parameter | Beschreibung                                      |
|----------|-----------|---|
| #MIC     | 0         | Audio-Verbindung beendet (Mikrofon abgeschaltet). |
|          | 1         | Internes Mikrofon bzw. MIC1 gewählt.              |
|          | 2         | Externes Mikrofon bzw. MIC2 gewählt.              |

### Systemvariablen

| Variable | R/W | Typ  | Beschreibung                 |  |
|----------|-----|------|------------------------------|--|
| MIC      | R   | WORD | Ausgewählter Mikrofoneingang |  |
|          |     |      | 0                            | Keine Übertragung per Mikrofon (kein Mikrofon aktiv) |
|          |     |      | 1                            | Eingebautes Mikrofon überträgt                       |
|          |     |      | 2                            | Externes Mikrofon überträgt                          |

### 8.3.4 Voice/DTMF Unterstützung

Die DTMF-Funktionen sind während einer bestehenden Voice-Verbindung verfügbar und haben sonst keine Funktion.

#### Voice/DTMF-Funktionen

| Funktion | Parameter | Beschreibung  |
|----------|-----------|---|
| \$30     | TEXT      | Send DTMF Tone  |
|          | dtmf      | DTMF-Zeichenfolge als Ton erzeugen. Erlaubte Zeichen im Text <i>dtmf</i> sind 0..9, *, #, A..F, e, b und das Leerzeichen für Pause. Die Töne haben eine Länge von 80ms und werden ohne Pausen nacheinander erzeugt. |
| \$31     | 0         | Play Beep "Recognized" *  |
| \$31     | 1         | Play Beep "ok"  |
| \$31     | 2         | Play Beep/Announcement "Error"  |
| \$31     | 3         | Play Beep/Announcement "On"   |
| \$31     | 4         | Play Beep/Announcement "Off"  |
| \$31     | 5         | Play Beep/Announcement "Alarm"  |
| \$32     | WORD      | Play announcement.  |
|          | slot      | Ansage-Slot abspielen.  |
| \$33     | WORD      | Record announcement.  |
|          | slot      | Ansage in Slot 'slot' (0..59) Aufzeichnen mit guter Qualität.   |

| Funktion | Parameter        | Beschreibung   |
|----------|------------------|--|
| \$33     | WORD<br>slot+256 | Record announcement (low quality).<br>Wie vor, aber mit reduzierter Qualität und halber Datenmenge |

### DTMF-Ereignisse

| Ereignis | Parameter | Beschreibung  |
|----------|-----------|---|
| #DTMF    | 0..999    | Die DTMF Funktion wurde per 24..24999 Eingabe über Telefon (Voice/DTMF-Anruf) aufgerufen und der DTMF-Rufannahmemodus A2 ist eingestellt. |
| #DTMF    | 0..9      | Die DTMF-Taste 0..9 wurde über Telefon (Voice/DTMF-Anruf) aufgerufen und der DTMF-Rufannahmemodus A3 ist eingestellt.                     |
| #DTMF#   |           | Die DTMF-Taste # wurde über Telefon (Voice/DTMF-Anruf) aufgerufen und der DTMF-Rufannahmemodus A3 ist eingestellt.                        |
| #DTMFS   |           | Die DTMF-Taste * wurde im DTMF-Rufannahmemodus A3 betätigt.   |

### Systemvariablen

| Variable | R/W | Typ  | Beschreibung  |
|----------|-----|------|---|
| DTMF     | R   | WORD | Falls der DTMF-Rufannahmemodus A2 eingestellt war: Letzte mit DTMF 24xxx ausgewählte Funktion per DTMF. Es wird nur der Wert xxx (ohne 24 geliefert). |

## 8.3.5 Schnittstellen-Unterstützung

### Schnittstellen-Funktionen

| Funktion | Parameter                          | Beschreibung  |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
|----------|------------------------------------|---|---------|--------------|------|-------------------|---|-------------------------------|---|-------------------------|--------|------------------------------------|----|-----------------------------|----|---------------------------|
| \$41     | WORD                               | Setze Baudrate und Datenbits für com=1 (V.24):  |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
|          |                                    | <table border="1"> <thead> <tr> <th>cfg Bit</th> <th>Beschreibung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0..7</td> <td>Baudrate DIV 1200</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>1: Parity Odd, 0: Parity Even</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>1: Parity, 0: No Parity</td> </tr> <tr> <td>10..11</td> <td>Datenbits (00=5, 01=6, 10=7, 11=8)</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>1: 2 Stopbits, 0: 1 Stopbit</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>1: RTS/CTS Flusskontrolle</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>1: XON/XOFF Flusskontrolle</td> </tr> </tbody> </table> | cfg Bit | Beschreibung | 0..7 | Baudrate DIV 1200 | 8 | 1: Parity Odd, 0: Parity Even | 9 | 1: Parity, 0: No Parity | 10..11 | Datenbits (00=5, 01=6, 10=7, 11=8) | 12 | 1: 2 Stopbits, 0: 1 Stopbit | 13 | 1: RTS/CTS Flusskontrolle |
| cfg Bit  | Beschreibung                       |   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| 0..7     | Baudrate DIV 1200                  |   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| 8        | 1: Parity Odd, 0: Parity Even      |   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| 9        | 1: Parity, 0: No Parity            |   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| 10..11   | Datenbits (00=5, 01=6, 10=7, 11=8) |   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| 12       | 1: 2 Stopbits, 0: 1 Stopbit        |   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| 13       | 1: RTS/CTS Flusskontrolle          |   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| 14       | 1: XON/XOFF Flusskontrolle         |   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| \$48     | WORD                               | Set Baudrate for serial TX Port.  |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |
| ...      | cfg                                | Setze Baudrate und Datenbits für COM=8..COM=15 (Seriell TX via TTL-Port DB25)   |         |              |      |                   |   |                               |   |                         |        |                                    |    |                             |    |                           |

| Funktion | Parameter | Beschreibung |      |   |
|----------|-----------|--------------|------|---|
|          |           | Bit          | Wert | Bedeutung                                       |
| \$4F     |           | 3            | 0    | V.24 direkt angeschlossen.                      |
|          |           |              | 1    | Über invertierenden Pegelwandler angeschlossen. |
|          |           | 7..4         | 0000 | 9600, 8N1                                       |
|          |           |              | 0001 | 1200, 8N1                                       |
|          |           |              | 0010 | 2400, 8N1                                       |
|          |           |              | 0011 | 4800, 8N1                                       |
|          |           |              | 0100 | 19200, 8N1                                      |
|          |           |              | 0101 | 38400, 8N1                                      |
|          |           |              | 1000 | 9600, 7E1                                       |
|          |           |              | 1001 | 1200, 7O1                                       |
|          |           |              | 1010 | 2400, 7E1                                       |
|          |           |              | 1011 | 4800, 8E1                                       |
|          |           |              | 1100 | 1200, 7E1                                       |

### Schnittstellen-Ereignisse

| Ereignisse | Parameter | Beschreibung.   |
|------------|-----------|---|
| #COM       | 1         | Zeichen von der seriellen Schnittstelle (mit RT1,x lesen) empfangen. Wird nur aufgerufen, wenn V.24 für Remote-I/O freigegeben ist. |
| #KEY       | 31..39    | Taste 1..9 wurde auf der Konsole (z.B. Tastatur) eingegeben.  |
|            | D         | Taste Enter gedrückt.   |
|            | 8         | Taste Backspace/Cursor Left gedrückt.   |
|            | C         | Taste Cursor Right gedrückt.  |
|            | 18        | Taste C (Clear) gedrückt.   |
|            | 7F        | Taste Delete/Dekrement gedrückt.  |
|            | 9         | Taste Insert/Inkrement gedrückt.  |
|            | 1B        | Taste Esc gedrückt.   |
|            | A         | Taste Cursor Down gedrückt.   |
|            | B         | Taste Cursor Up gedrückt.   |
|            | 1E        | Taste Select gedrückt.  |
|            | E,F,10    | Taste F1-F3 gedrückt  |

### Systemvariablen

| Variable | R/W                            | Typ  | Beschreibung  |   |                          |   |                                |   |                   |   |                        |   |                 |
|----------|--------------------------------|------|---|---|--------------------------|---|--------------------------------|---|-------------------|---|------------------------|---|-----------------|
| CON      | R                              | WORD | Console-Port<br><table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>0</td><td>Keine Konsole ausgewählt</td></tr> <tr><td>1</td><td>Serielle Schnittstelle (Modem)</td></tr> <tr><td>3</td><td>LCD/KBD (Default)</td></tr> <tr><td>5</td><td>ISDN-Online Verbindung</td></tr> <tr><td>6</td><td>IR/Videomonitor</td></tr> </table> | 0 | Keine Konsole ausgewählt | 1 | Serielle Schnittstelle (Modem) | 3 | LCD/KBD (Default) | 5 | ISDN-Online Verbindung | 6 | IR/Videomonitor |
| 0        | Keine Konsole ausgewählt       |      |   |   |                          |   |                                |   |                   |   |                        |   |                 |
| 1        | Serielle Schnittstelle (Modem) |      |   |   |                          |   |                                |   |                   |   |                        |   |                 |
| 3        | LCD/KBD (Default)              |      |   |   |                          |   |                                |   |                   |   |                        |   |                 |
| 5        | ISDN-Online Verbindung         |      |   |   |                          |   |                                |   |                   |   |                        |   |                 |
| 6        | IR/Videomonitor                |      |   |   |                          |   |                                |   |                   |   |                        |   |                 |
| KEY      | R                              | WORD | Tastencode der letzten gedrückte Taste auf der aktuellen Console.   |   |                          |   |                                |   |                   |   |                        |   |                 |
| PD       | R/W                            | WORD | Parallel Data. Liefert die Portadresse der TTL-Datenausgänge.   |   |                          |   |                                |   |                   |   |                        |   |                 |

| Variable   | R/W          | Typ    | Beschreibung   |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|--|--------------|--------|--|---------------|-------------|-----|---|-------------|-------|---|-------------|--------|---|-------|----|---|-------------|--------|---|-----------|----|---|---------------|----|---|----------|--------|---|-----|---|
| PS   | R            | WORD   | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bit</th> <th>Name</th> <th>Pin</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>PD0</td><td>2</td></tr> <tr><td>1</td><td>PD1</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>PD2</td><td>4</td></tr> <tr><td>3</td><td>PD3</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>PD4</td><td>6</td></tr> <tr><td>5</td><td>PD5</td><td>7</td></tr> <tr><td>6</td><td>PD6</td><td>8</td></tr> <tr><td>7</td><td>PD7</td><td>9</td></tr> </tbody> </table>   | Bit           | Name        | Pin | 0 | PD0         | 2     | 1 | PD1         | 3      | 2 | PD2   | 4  | 3 | PD3         | 5      | 4 | PD4       | 6  | 5 | PD5           | 7  | 6 | PD6      | 8      | 7 | PD7 | 9 |
|  |              |        | Bit  | Name          | Pin         |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 0  | PD0           | 2           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 1  | PD1           | 3           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 2  | PD2           | 4           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 3  | PD3           | 5           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 4  | PD4           | 6           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 5  | PD5           | 7           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 6  | PD6           | 8           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 7  | PD7           | 9           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| Parallel Status. Liefert die Portadresse des TTL-Statusregisters/Eingänge.   |              |        |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bit</th> <th>Name</th> <th>Pin</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>Undefiniert</td><td>-</td></tr> <tr><td>1</td><td>Undefiniert</td><td>-</td></tr> <tr><td>2</td><td>Undefiniert</td><td>-</td></tr> <tr><td>3</td><td>ERROR</td><td>15</td></tr> <tr><td>4</td><td>SLCT</td><td>13</td></tr> <tr><td>5</td><td>Paper End</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>-Acknowledge</td><td>10</td></tr> <tr><td>7</td><td>NOT Busy</td><td>NOT 11</td></tr> </tbody> </table> | Bit          | Name   | Pin  | 0             | Undefiniert | -   | 1 | Undefiniert | -     | 2 | Undefiniert | -      | 3 | ERROR | 15 | 4 | SLCT        | 13     | 5 | Paper End | 12 | 6 | -Acknowledge  | 10 | 7 | NOT Busy | NOT 11 |   |     |   |
| Bit  | Name         | Pin    |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 0  | Undefiniert  | -      |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 1  | Undefiniert  | -      |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 2  | Undefiniert  | -      |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 3  | ERROR        | 15     |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 4  | SLCT         | 13     |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 5  | Paper End    | 12     |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 6  | -Acknowledge | 10     |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 7  | NOT Busy     | NOT 11 |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| PC   | R/W          | WORD   | Parallel Control. Liefert die Portadresse des TTL-Controlports.  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bit</th> <th>Name</th> <th>Pin</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>NOT Strobe</td><td>NOT 1</td></tr> <tr><td>1</td><td>NOT -AFEED</td><td>NOT 14</td></tr> <tr><td>2</td><td>-Init</td><td>16</td></tr> <tr><td>3</td><td>NOT -SlctIn</td><td>NOT 17</td></tr> <tr><td>4</td><td>MASK</td><td>-</td></tr> <tr><td>5</td><td>PD OUT=1,IN=0</td><td>-</td></tr> <tr><td>6</td><td>1</td><td>-</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>-</td></tr> </tbody> </table> | Bit           | Name        | Pin | 0 | NOT Strobe  | NOT 1 | 1 | NOT -AFEED  | NOT 14 | 2 | -Init | 16 | 3 | NOT -SlctIn | NOT 17 | 4 | MASK      | -  | 5 | PD OUT=1,IN=0 | -  | 6 | 1        | -      | 7 | 1   | - |
|  |              |        | Bit  | Name          | Pin         |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 0  | NOT Strobe    | NOT 1       |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 1  | NOT -AFEED    | NOT 14      |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 2  | -Init         | 16          |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 3  | NOT -SlctIn   | NOT 17      |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 4  | MASK          | -           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 5  | PD OUT=1,IN=0 | -           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
|  |              |        | 6  | 1             | -           |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |
| 7  | 1            | -      |  |               |             |     |   |             |       |   |             |        |   |       |    |   |             |        |   |           |    |   |               |    |   |          |        |   |     |   |

### 8.3.6 Auf- und Abbau von Verbindungen

#### Verbindungsorientierte Funktionen

| Funktion | Parameter                  | Beschreibung  |   |                            |   |                   |   |                  |
|----------|----------------------------|---|---|----------------------------|---|-------------------|---|------------------|
| \$50     | WORD<br>com                | Hangup.<br>Host-Verbindung beenden.<br><table border="1"> <tbody> <tr><td>0</td><td>Alle Verbindungen beenden.</td></tr> <tr><td>1</td><td>Disconnect Modem.</td></tr> <tr><td>5</td><td>Disconnect ISDN.</td></tr> </tbody> </table> | 0 | Alle Verbindungen beenden. | 1 | Disconnect Modem. | 5 | Disconnect ISDN. |
| 0        | Alle Verbindungen beenden. |   |   |                            |   |                   |   |                  |
| 1        | Disconnect Modem.          |   |   |                            |   |                   |   |                  |
| 5        | Disconnect ISDN.           |   |   |                            |   |                   |   |                  |
| \$51     | TEXT<br>nr                 | Dial ISDN connection.<br>ISDN Verbindung nach <i>nr</i> wählen.   |   |                            |   |                   |   |                  |
| \$52     | TEXT<br>nr                 | Dial Modem connection.<br>Modem Verbindung nach <i>nr</i> wählen.   |   |                            |   |                   |   |                  |
| \$54     | TEXT<br>nr                 | Dial ISDN2 connection.<br>ISDN2 Verbindung nach <i>nr</i> wählen.   |   |                            |   |                   |   |                  |
| \$56     | TEXT<br>nr                 | Dial Voice/DTMF connection.<br>Voice Verbindung nach <i>nr</i> wählen.  |   |                            |   |                   |   |                  |

| Funktion          | Parameter  | Beschreibung   |
|-------------------|------------|--|
| \$57              | TEXT<br>nr | Dial to Fax.<br>Fax Verbindung nach <i>nr</i> wählen.  |
| \$58              | TEXT<br>nr | Dial telephone connection.<br>Telefonie Verbindung nach <i>nr</i> wählen.                              |
| \$151...<br>\$159 | TEXT<br>nr | Dial to ...<br>Wie \$5x, aber in NAME stehen die Verbindungsparameter wie z.B. T4 für den Wähltimeout. |

### Verbindungsorientierte Ereignisse

| Ereignis | Parameter | Beschreibung   |  |
|----------|-----------|--|--|
| #CONN    | 81        | Abgehende ISDN Verbindung besteht.                         |  |
|          | 1         | Ankommende ISDN Verbindung besteht.                        |  |
|          | 82        | Abgehende/Ankommende Modem-Verbindung besteht.             |  |
|          | 2         | Ankommende Modem-Verbindung besteht.                       |  |
|          | 84        | Abgehende ISDN2-Verbindung besteht.                        |  |
|          | 4         | Ankommende ISDN2-Verbindung besteht.                       |  |
|          | 86        | Abgehende DTMF/Voice-Verbindung besteht.                   |  |
|          | 6         | Ankommende DTMF/Voice-Verbindung besteht.                  |  |
|          | 87        | Abgehende Fax-Verbindung besteht.                          |  |
|          | 7         | Ankommende Fax-Verbindung besteht.                         |  |
|          | 88        | Abgehende Audio/Telefonie-Verbindung besteht.              |  |
|          | 8         | Ankommende Audio/Telefonie-Verbindung besteht.             |  |
|          | #DISC     | 1  | ISDN-Verbindung beendet.   |
|          |           | 2  | Modem-Verbindung beendet.  |
| 4        |           | ISDN2-Verbindung besteht.                                  |  |
| 6        |           | DTMF/Voice-Verbindung beendet.                             |  |
| 7        |           | Fax-Verbindung beendet.                                    |  |
| 8        |           | Audio/Telefonie-Verbindung beendet.                        |  |
| #ONL     |           | 0  | Host-Verbindung beendet (Offline).<br>In diesem Ereignis-Makro werden alle applikationsspezifischen Makroende-Aufrufe (z.B. durch CA'xx_NAMEe') aufgerufen.                          |
|          |           | 1  | Als Sender Online mit Zugriffsberechtigung durch Host.<br>In diesem Ereignis-Makro werden alle applikationsspezifischen Makroinitialisierungen (z.B. durch CA'xx_NAMEi') aufgerufen. |
|          | 2         | Als Empfänger Online.                                      |  |
|          | 3         | Als Sender Online ohne Zugriffsberechtigung.               |  |
|          | 4         | Als Sender Online. Empfänger kann keine Makros darstellen. |  |

### Systemvariablen

| Variable | R/W               | Typ  | Beschreibung   |   |                   |   |                   |   |                  |
|----------|-------------------|------|--|---|-------------------|---|-------------------|---|------------------|
| HOST     | R                 | WORD | PC-Hostport, falls Verbindung besteht:<br><table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>0</td> <td>Keine Verbindung.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Modem-Verbindung.</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>ISDN-Verbindung.</td> </tr> </table> | 0 | Keine Verbindung. | 1 | Modem-Verbindung. | 5 | ISDN-Verbindung. |
| 0        | Keine Verbindung. |      |  |   |                   |   |                   |   |                  |
| 1        | Modem-Verbindung. |      |  |   |                   |   |                   |   |                  |
| 5        | ISDN-Verbindung.  |      |  |   |                   |   |                   |   |                  |
| CSV      | R                 | WORD | Current Service.<br>Diese Bitmaske gibt an, welche Verbindungen (Dienste) aktuell zwischen Box und Netz bestehen:  |   |                   |   |                   |   |                  |

| Variable | R/W | Typ  | Beschreibung   |  |
|----------|-----|------|--|--|
|          |     |      | Bit  | Verbindungstyp                                     |
|          |     |      | 1  | ISDN   |
|          |     |      | 2  | Modem  |
|          |     |      | 4  | ISDN2  |
|          |     |      | 6  | Voice/DTMF   |
|          |     |      | 7  | Fax  |
|          |     |      | 8  | Audio/Telefonie                                    |
|          |     |      | Falls keine Verbindungen bestehen, ist CSV=0   |  |
| CID      | R   | TEXT | CallerID: Nummer des aktuellen Anrufers.   |  |
| HVER     | R   | WORD | Host-Version während einer Online Verbindung:<br>HIBYTE: Major Version (GUI-Type)<br>LOBYTE: Minor Version (Interface-Type)  |  |
| HCAP     | R   | WORD | Host-Capabilities während einer Online-Verbindung:   |  |
|          |     |      | Bit  | Capability   |
|          |     |      | 0  | Basic Functionality HDelta und Standard Remote I/O |
|          |     |      | 1  | Remote Makros werden unterstützt                   |
|          |     |      | 2  | VM422 basierte DCT-Dekompression wird unterstützt  |
|          |     |      | 3  | Telefonie Kanal wird unterstützt                   |
| ACC      | R   | WORD | Access Permissions zeigt an, für welche Zugriffe die Remote-Seite nach ihrer Authorisierung Zugriffserlaubnis besitzt. Die Authorisierung geschieht über Browser, DTMF-Pin Eingabe, Password-Eingabe bzw. Rufnummern/IP-Adressüberprüfung. |  |
|          |     |      | Bit  | Zugriffserlaubnis                                  |
|          |     |      | 4  | Access Permission                                  |
|          |     |      | 5  | Control Permission                                 |
|          |     |      | 6  | Config Permission                                  |

### 8.3.7 Schaltausgänge und Schalteingänge

#### Systemvariable

| Variable | R/W | Typ  | Beschreibung  |
|----------|-----|------|---|
| REL      | R/W | WORD | Relais. Liefert die Portadresse der Relais-Ausgänge.<br>Beispiele:<br>Durch OR REL,4 wird der Ausgang 3 eingeschaltet,<br>durch NA REL,4 ausgeschaltet,<br>durch MS REL,4 geprüft, ob der Ausgang eingeschaltet ist,<br>durch MC REL,4 geprüft, ob der Ausgang ausgeschaltet ist. |

### 8.3.8 Alarme

#### Alarmierungs-Funktionen

| Funktion | Parameter | Beschreibung   |
|----------|-----------|--|
| \$A0     |           | Gespeicherte Alarme und Störung löschen.   |
| \$A1     | WORD      | Alle Alarmspeicher von Linien deren zugeordnete Bits in <i>linien</i> gesetzt sind, werden gelöscht. |

| Funktion | Parameter      | Beschreibung   |                  |
|----------|----------------|--|------------------|
|          |                | Bit  | Linie            |
|          | linien         | 0<br>1<br>2<br>3   | 1<br>2<br>3<br>4 |
| \$A2     | 0              | Unscharf Schalten  |                  |
| \$A2     | 1              | Scharf Schalten  |                  |
| \$A3     | WORD<br>aktion | Alarmaktion 1..9 ausführen.  |                  |
| \$A4     | WORD<br>linie  | Get Alarmline Name.<br>Name der Alarmlinie 'linie' (1..4) in der Systemvariablen NAME ablegen.   |                  |
| \$AE     | [TEXT]         | Start Makro Event.<br>Erzeugt ein "Startevent" vom Typ "MAKRO" für die Ereignisliste.<br>Falls der TEXT Parameter nicht übergeben wird, wird der Name des aktiven Makros als Ereignisparameter verwendet, anderenfalls der übergebene Textparameter. |                  |
| \$1AE    | [TEXT]         | Stop Makro Event.<br>Erzeugt ein "Stopevent" vom Typ "MAKRO" für die Ereignisliste.<br>Falls der TEXT Parameter nicht übergeben wird, wird der Name des aktiven Makros als Ereignisparameter verwendet, anderenfalls der übergebene Textparameter.   |                  |

### Alarmierungs-Ereignisse

| Ereignis | Parameter | Beschreibung                                      |
|----------|-----------|---|
| #ALARM   | 1..4      | Alarmzustand auf Linie x (x=1..4) eingetreten.    |
| #ALARMO  | 1..4      | Alarmzustand auf Linie x (x=1..3) wurde gelöscht. |
| #ARMED   | 0<br>1    | Unscharf geschaltet.<br>Scharf geschaltet.        |

### Systemvariablen

| Variable | R/W                                  | Typ  | Beschreibung  |     |        |   |                      |   |                                      |   |           |
|----------|--------------------------------------|------|---|-----|--------|---|----------------------|---|--------------------------------------|---|-----------|
| AIN      | R                                    | WORD | Alarm Inputs. Aktueller Alarmlinien Status.<br>Bit 0..2 entsprechen den Alarmlinien 1..3.   |     |        |   |                      |   |                                      |   |           |
| AL       | R                                    | WORD | Alarm Latched. Gespeicherter Alarmstatus.<br>Bit 0..2 entsprechen den Alarmlinien 1..3.   |     |        |   |                      |   |                                      |   |           |
| ASTAT    | R                                    | WORD | Alarm Status.<br><table border="1"> <thead> <tr> <th>Bit</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>1=Scharf, 0=Unscharf</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1=Alarmrelais an. 0=Alarmrelais aus.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>1=Störung</td> </tr> </tbody> </table> | Bit | Status | 0 | 1=Scharf, 0=Unscharf | 1 | 1=Alarmrelais an. 0=Alarmrelais aus. | 2 | 1=Störung |
| Bit      | Status                               |      |   |     |        |   |                      |   |                                      |   |           |
| 0        | 1=Scharf, 0=Unscharf                 |      |   |     |        |   |                      |   |                                      |   |           |
| 1        | 1=Alarmrelais an. 0=Alarmrelais aus. |      |   |     |        |   |                      |   |                                      |   |           |
| 2        | 1=Störung                            |      |   |     |        |   |                      |   |                                      |   |           |

### 8.3.9 CAN-I/O Unterstützung

Unterstützung des CAN-Protokolls setzt den Anschluß eines CAN-Adapters auf dem Parallelport voraus. Das CAN-Protokoll ist ein Multimaster-Protokoll (ein Busteilnehmer kann jederzeit versuchen eine Nachricht auf dem Bus abzusetzen und muss nicht darauf warten von einem Master abgefragt zu werden). Die Nachrichten bestehen unter anderem aus einer 11 Bit langen Message-ID, die in der CAN Version 1.1 2048 Werte annehmen kann, und aus einem Datenteil von 0-8 Bytes. Die Kommunikation mittels Message-IDs und Datenbytes wird als Schicht 2 (Link-Layer) Kommunikation bezeichnet.

Um Interoperabilität zwischen Geräten verschiedener Hersteller herzustellen und die Funktionsvielfalt der CAN-Komponenten strukturiert dem Anwender zur Verfügung zu stellen, wurde auf Schicht 7 (Applikations-Layer) ein Objekt-Verzeichnis mit den entsprechenden Zugriffsmethoden definiert. Ein (vor allem in Europa) gebräuchliches Modell ist CAN-Open. Zur CAN-Open Kommunikation steht ein Satz von Anweisungen zur Verfügung. Schicht 2 und Schicht 7 Kommunikation sollte innerhalb eines CAN-Systems gleichzeitig verwendet werden (obwohl es technisch möglich wäre).

Eine Beschreibung von CAN (Layer 2) und CAN-Open findet sich auf <http://www.can-cia.de>.

#### Kommandos für Layer 2 Kommunikation

Ein CAN-Message Header wird in den folgenden Anweisungen über eine 16-Bit WORD-Variable übergeben. Darin sind mehrere Header-Bestandteile codiert:

Bit 0..10 sind die CAN-Message ID, die einen Wertebereich von 0..2047 annehmen kann.

Bit 11 gibt das RTR-Bit (Remote-Request) an.

Bit 12..15 geben die Länge des Datenteils an (0-8 Bytes).

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion   |
|-----------|---------|---------|--|
| CS        | WORD    | WORD    | Send CAN Message.<br>Sendet die Nachricht mit 0-2 Bytes Datenteil.<br>Parameter 1: Message Header (ID). Sind die Bits 12..15=0, so wird eine Länge von 2 Bytes angenommen.<br>Parameter 2: Databytes to send.  |
| CS        | WORD    | TEXT    | Send CAN Message.<br>Sendet die Nachricht mit 0-8 Bytes Datenteil.<br>Parameter 1: Message Header (ID). Sind die Bits 12..15=0, so wird die Länge aus LENGTH(TEXT) berechnet.<br>Parameter 2: Datenbytes, die gesendet werden sollen.  |
| CS        | WORD    |         | Send CAN Message.<br>Sendet die Nachricht ohne Datenteil.<br>WORD: Message Header (ID).<br>Ist Bit 11 (RTR) = 0, so sollten auch Bits 12..15 sollen=0 sein.<br>Ist Bit 11=1, dann wird ein Remote Request für n Bytes Daten angefordert, wobei n in den Bits 12... 15 codiert ist. |
| CR        | WVAR    |         | Read CAN Message.<br>Liest die nächste CAN-Nachricht aus der Empfangswarteschlange.<br>Parameter 1: Message Header der empfangenen Nachricht.  |
| CR        | WVAR    | WVAR    | Read CAN Message.  |

| Anweisung | Param 1 | Param 2 | Funktion   |
|-----------|---------|---------|--|
| CR        | WVAR    | TVAR    | Liest die nächste CAN-Nachricht mit Daten (0-2 Bytes).<br>Parameter 1: Message Header der empfangene Nachricht.<br>Parameter 2: 1-2 Bytes CAN Message Identifier.<br><br>Read CAN Message.<br>Liest die nächste CAN-Nachricht mit Daten (0-8 Bytes).<br>Parameter 1: Message Header der empfangene Nachricht.<br>Parameter 2: 0-8 Bytes Daten der Nachricht. |
| CR        | 0       |         | CAN Test Message.<br>Liefert TRUE, wenn Nachricht (Layer 2 oder Layer 7) verfügbar.  |

### Kommandos für CAN-Open Kommunikation

| Anweisung | Param 1      | Param 2                                   | Funktion  |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |
|-----------|--------------|---|---|-------|-----|---------|-------|-----|---|------|--|------------------|
| OS        | WORD         |   | CAN Open Set Output.  |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |
| OC        | WORD         |   | CAN Open Clear Output.  |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |
| OI        | WORD         |   | CAN Open Read Input.<br>Liefert TRUE (in RES), falls Output "1" ist.  |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |
| OO        | WORD         |   | CAN Open Read Output.<br>Liefert TRUE (in RES), falls Input "1"<br>WORD-Bit:<br><table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="padding: 2px;">8..15</td> <td style="padding: 2px;">≠ 0</td> <td style="padding: 2px;">Node Id</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">8..15</td> <td style="padding: 2px;">= 0</td> <td style="padding: 2px;">Use Default Node ID (Systemvariable NODE)</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">0..7</td> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px;">Bitnummer 0..255</td> </tr> </table><br>Liefert \$C0xx in RES falls ein CAN Error auftrat. | 8..15 | ≠ 0 | Node Id | 8..15 | = 0 | Use Default Node ID (Systemvariable NODE) | 0..7 |  | Bitnummer 0..255 |
| 8..15     | ≠ 0          | Node Id                                   |   |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |
| 8..15     | = 0          | Use Default Node ID (Systemvariable NODE) |   |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |
| 0..7      |              | Bitnummer 0..255                          |   |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |
| OW        | WORD<br>TEXT | WORD<br>TEXT                              | CAN Open Write Object.<br>Schreibt die Object Daten aus TEXT2/WORD2<br>Als Nodeld wird die Systemvariable NODE verwendet.<br>WORD1: Object Index. Subindex = 0<br>oder<br>TEXT1: 2 Bytes Object Index + 1 Byte Subindex.<br>WORD2: Schreibt zwei Bytes Daten, falls WORD2 ≥ 100h ist, sonst 1 Byte Daten. Daten in WORD2.<br>oder<br>TEXT2: Schreibt den Text mit seiner Länge in das gewählte Objekt.  |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |
| OW        | WORD<br>TEXT | WORD<br>TEXT                              | CAN Open Write Object.<br>Schreibt die Object Daten aus TEXT/WORD2<br>Als Nodeld wird die Systemvariable NODE verwendet.  |       |     |         |       |     |   |      |  |                  |

| Anweisung | Param 1      | Param 2      | Funktion  |
|-----------|--------------|--------------|---|
| OG        | WORD<br>TEXT | WVAR<br>TEXT | <p>WORD1: Object Index. Subindex = 0<br/>oder<br/>TEXT1: 2 Bytes Object Index + 1 Byte Subindex<br/>WORD2: Schreibt zwei Bytes Daten, falls WORD2 ≥ 100h ist, sonst 1 Byte Daten. Daten in WORD2.<br/>oder<br/>TEXT2: Schreibt den Text mit seiner Länge in das gewählte Objekt.</p> <p>CAN Open Read Object.<br/>Liefert in TEXT/WORD2 die Object Daten. Als NodeId wird die Systemvariable NODE verwendet.<br/>WORD1: Object Index. Subindex = 0<br/>oder<br/>TEXT1: 2 Bytes Object Index + 1 Byte Subindex<br/>WVAR: Liest ein oder zwei Bytes Daten<br/>oder<br/>TVAR: Liest die Daten in die Variable ein (momentan max. 2 Bytes).</p> |

Ist RES nach Ausführung einer OW oder OG Anweisung ≠ 0, dann ist ein CAN-Fehler aufgetreten.

| LOBYTE(RES) | Bedeutung                                      |
|-------------|--|
| \$00        | ok   |
| \$C0...\$EF | CANST Error (Bitmaske siehe dort)              |
| \$F0        | No Response from Node                          |
| \$F1        | Unknown Response from Node                     |
| \$F2        | Segmented Message received and not implemented |
| \$F3        | CAN Error                                      |

### CAN-I/O Funktionen

| Funktion | Parameter         | Beschreibung   |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
|----------|-------------------|--|------|-----------|-----|-------------------|------|-------|------|---------|-------|---------|-------|---------|--------|--------|
| \$C0     | WORD<br>baud      | <p>Set CAN/CANOpen Baudrate.<br/>Initialisiere CAN/CANOpen für Baudrate-Teiler baud.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>baud</th> <th>Datenrate</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>\$0</td> <td>500kBit (Default)</td> </tr> <tr> <td>\$14</td> <td>1MBit</td> </tr> <tr> <td>\$1C</td> <td>500kBit</td> </tr> <tr> <td>\$11C</td> <td>250kBit</td> </tr> <tr> <td>\$31C</td> <td>125kBit</td> </tr> <tr> <td>\$532F</td> <td>20kBit</td> </tr> </tbody> </table> <p>Diese Initialisierung muß vor dem ersten Sende/Empfangs-Befehl bzw. nach Power-Up des CAN-Adapters einmal aufgerufen werden (z.B. im #RESET1 Makro).</p> | baud | Datenrate | \$0 | 500kBit (Default) | \$14 | 1MBit | \$1C | 500kBit | \$11C | 250kBit | \$31C | 125kBit | \$532F | 20kBit |
| baud     | Datenrate         |  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
| \$0      | 500kBit (Default) |  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
| \$14     | 1MBit             |  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
| \$1C     | 500kBit           |  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
| \$11C    | 250kBit           |  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
| \$31C    | 125kBit           |  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
| \$532F   | 20kBit            |  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
| \$1C0    | [WORD<br>node]    | <p>Reset CAN Node.<br/>Ist <i>node</i>=0 oder nicht angegeben, wird auf allen angeschlossenen Knoten ein Reset durchgeführt. Diese Funktion sollte einmal im #RESET1 Makro aufgerufen werden.</p>  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |
| \$2C0    | [WORD             | Start Node.  |      |           |     |                   |      |       |      |         |       |         |       |         |        |        |

| Funktion | Parameter    | Beschreibung  |
|----------|--------------|---|
|          | node]        | Ist <i>node</i> =0 oder nicht angegeben, wird die Systemvariable <i>NODE</i> verwendet.   |
| \$C1     | WORD<br>mask | Set Message Filter Mask.<br>In <i>maske</i> kann eine Bitmaske für die akzeptieren CAN-Nachrichten gesetzt werden, damit nicht alle Nachrichten ein Makro-Ereignis auslösen.<br>LOBYTE(mask): Bit 3...11: Acceptance Code.<br>HIBYTE(mask): Bit 3...11: Acceptance Mask.<br>Voreingestellt ist AcceptanceCode/AcceptanceMask=All.<br>Für CAN-Open Kommunikation sollte der Message Filter nicht verwendet werden, sondern nur für CAN Layer 2 Kommunikation. Die Bitbelegung entspricht dem des CAN-Headers (8.3.9) |
| \$1C2    |              | Reset CAN Module.<br>Der Software CAN-Treiber wird initialisiert.   |
| \$C2     |              | Clear CAN Receive Buffer.<br>Der CAN-Empfangsbuffer wird gelöscht.  |

### CAN-I/O Ereignisse

| Ereignis | Parameter | Beschreibung   |
|----------|-----------|--|
| #CANIN   | nodeid    | CAN Open Input on Node <i>nodeid</i> changed (TX PDO 1/2 received) |
| #CANERR  | nodeid    | CAN Open Error (Emergency) Message from <i>nodeid</i> received.    |
| #CANMSG  | msgid     | CAN Layer 2 Message <i>msgid</i> received.                         |

### Systemvariablen

| Variable | R/W                 | Typ  | Beschreibung   |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
|----------|---------------------|------|--|-----|--------|---|------------------|---|----------------|---|------------------|---|-----------|---|---------|---|---------------------|
| CANID    | R                   | WORD | CAN Message der nächsten anstehenden Nachricht (Seite 8.3.9). Enthält den Wert 0FFFh, falls keine Nachricht verfügbar.   |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
| CANST    | R                   | WORD | CAN Status<br><table border="1"> <thead> <tr> <th>Bit</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Transmitter Full</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Receiver Empty</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Receiver Overrun</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Bus Error</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Bus Off</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Register Test Error</td> </tr> </tbody> </table> | Bit | Status | 0 | Transmitter Full | 1 | Receiver Empty | 2 | Receiver Overrun | 3 | Bus Error | 4 | Bus Off | 5 | Register Test Error |
| Bit      | Status              |      |  |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
| 0        | Transmitter Full    |      |  |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
| 1        | Receiver Empty      |      |  |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
| 2        | Receiver Overrun    |      |  |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
| 3        | Bus Error           |      |  |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
| 4        | Bus Off             |      |  |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
| 5        | Register Test Error |      |  |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |
| NODE     | R/W                 | WORD | CAN Node ID für CAN Layer 2 Kommunikation.<br>Voreingestellte NODE-Id ist 1. Durch <i>SENODE</i> ,3 kann die Node-ID auf 3 verändert werden. Die Systemvariable <i>NODE</i> wird immer dann verwendet, wenn keine NodeID in den CAN-Open Anweisungen angegeben wurde oder "0" ist.   |     |        |   |                  |   |                |   |                  |   |           |   |         |   |                     |

### 8.3.10 Unterstützung von Benutzer-Interaktion

#### Ereignisse zur Benutzer-Interaktion

Ereignisse, die von einer Remote-seitigen Bedienoberfläche (z.B. auf einem PC) an die pt-200 gesendet werden, besitzen per Namenskonvention als erstes Zeichen des Namens ein \$-Symbol. Der Name des Dialog-Ereignisses wird beim Erzeugen des Dialogelementes (Anweisung MD) übergeben. Abhängig vom Dialog wird noch ein Parameter zur Charakterisierung des Ereignisses angehängt (siehe Dialogelement auf Seite 30).

Weiterhin gibt es noch Ereignisse, die bei Videoverbindung durch Mausklicks in das Bildfenster aufgerufen werden:

| Ereignis | Parameter | Beschreibung  |
|----------|-----------|---|
| #PICM    |           | Während der Online-Verbindung am Host in das dargestellte Bild geklickt. In der Systemvariablen PAR wird die Position des Mausklicks übergeben:<br>LOBYTE=X-Block (0..95)<br>HIBYTE=Y-Block (0..71)<br>Der Wert ist unabhängig von der Auflösung, Vergrößerung und Teilbild-Darstellung. Bei einer PAL-Auflösung von 786x576 Punkten wird durch 8 geteilt, bei 96x72 Pixel Großen Bilder wird jeder Punkt adressiert. |
|          | 1         | Wie PICM aber ins Bild geklickt und Taste bleibt gedrückt (Move-Funktion).  |
|          | 2         | Wie PICM aber als Doppelklick.  |
|          | 3         | Wie PICM aber Taste wurde nach Move losgelassen. Die Position, die übergeben wird, ist die Position des ersten Tastendrucks von "Move".   |

### 8.3.11 Zeitabhängige Steuerung

#### Zeitabhängige Ereignisse

| Ereignis | Parameter | Beschreibung                              |
|----------|-----------|---|
| #HOUR    | 0..23     | Stundenwechsel auf die übergebene Stunde. |

#### Systemvariablen

| Variable | R/W | Typ  | Beschreibung  |
|----------|-----|------|---|
| DOW      | R   | WORD | Day of Week (Wochentag).<br>0 Sonntag<br>1 Montag<br>2 Dienstag<br>3 Mittwoch<br>4 Donnerstag<br>5 Freitag<br>6 Samstag |
| WDAY     | R   | TEXT | Weekday, Aktueller Wochentagsname.<br>So, Mo, Di, Mi, Do, Fr, Sa  |
| SEC      | R   | WORD | Aktuelle Sekunde (0..59, Nur gerade Sekunden!)  |
| MIN      | R   | WORD | Aktuelle Minute (0..59)   |
| HOUR     | R   | WORD | Aktuelle Stunden /0..23)  |

| Variable | R/W | Typ  | Beschreibung                         |
|----------|-----|------|--------------------------------------|
| DAY      | R   | WORD | Aktueller Tag (1..31)                |
| MON      | R   | WORD | Aktueller Monat (1..12)              |
| YEAR     | R   | WORD | Aktuelles Jahr (1980..2050)          |
| TIME     | R   | TEXT | Aktuelle Zeit im Format 15:30:23     |
| DATE     | R   | TEXT | Aktuelles Datum im Format 22.07.1997 |

## 8.4 GUI-Dialoge

GUI-Dialoge werden durch die MD-Anweisung (Make Dialog) (siehe Seite 8) während der Online-Verbindung auf der grafischen Oberfläche des Bildempfängers angezeigt. Die MD-Anweisung erwartet als ersten Parameter den Namen des Dialogelementes, der nicht länger als 10 Zeichen sein soll. Dieser Name wird bei Interaktion mit dem entsprechenden Dialogelement als Makro-Ereignis an pt-200 geschickt. Als Namenskonvention wurde vereinbart, den Makro/Dialog/Ereignisnamen mit einer Tilde ~ zu beenden.

Als zweiter Parameter wird der MD-Anweisung der Typ des zu erzeugenden Dialogelementes und optionale Gestaltverändernde Parameter übergeben. Die Parameterliste besteht aus Attribut/Wert-Paaren der Form <Attribut>:<Wert>. Die einzelnen Attribut/Wert Paare werden mit Semikolon getrennt.

Beispiel: MD'ptLicht ','PB:Licht;W:3;H:3' ;

### 8.4.1 Farbwerte

|       |                   |
|-------|-------------------|
| R,RED | Rot               |
| G,GRE | Grün              |
| B,BLU | Blau              |
| Y,YEL | Gelb              |
| W,WHI | Weiß              |
| B,BLA | Schwarz           |
| M,MAG | Magenta (Violett) |
| MED   | Mittelgrau        |
| LIG   | Hellgrau          |
| DAR   | Dunkelgrau        |
| 0     | Schwarz           |
| 1     | Blau              |
| 2     | Grün              |
| 3     | Cyan(Türkis)      |
| 4     | Rot               |
| 5     | Magenta(Violett)  |
| 6     | Braun             |
| 7     | Hellgrau          |
| 8     | Dunkelgrau        |
| 9     | Mittelgrau        |
| 13    | Gelb              |
| 14    | Weiß              |

### 8.4.2 Anordnung der Dialoge

Die Dialogelemente werden an ein vorgegebenes Raster ausgerichtet (z.B. 16 Bildschirmpixel pro Rastereinheit (Gridunit)). Ein Dialog-Rasterfeld kann z.B.20 Rastereinheiten breit und 5 Rastereinheiten

hoch sein. Für jedes Dialogelement wird ein freies Dialogfeld gesucht, das den Dialog (dessen Größe durch Breite und Höhe bestimmt wird) aufnehmen kann. Falls kein freier Platz mehr gefunden wird, wird das Dialogelement nicht dargestellt. Die Suche nach einem freien Platz wird in der Reihenfolge "von oben nach unten" und dann "von links nach rechts" durchgeführt. Durch die X und Y Attribute hat der Benutzer die Möglichkeit, die Position des Dialogelementes auf dem Rasterfeld selbst zu bestimmen.

Die Aussenabmessung (Outline) eines Dialoges wird aus der Überschriftenbreite, seiner Orientierung (Horizontal/Vertikal) und z.B. der Zahl der Checkbuttons, Radiobuttons oder der Displayfeldbreite berechnet, kann aber auch vom Benutzer durch die W und H Attribute vorgegeben werden.

### 8.4.3 Pushbutton Dialog

#### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut | Wert | Beschreibung                                  |
|----------|------|---|
| PB       | Name | Der Name ist die Button-Beschriftung          |
| W        | 1... | Breite des Dialogelementes in Grid-Units      |
| H        | 1... | Höhe des Dialogelementes in Grid-Units        |
| X        | 0... | X-Position der linken oberen Ecke des Dialogs |
| Y        | 0... | Y-Position der linken oberen Ecke des Dialogs |

#### Wirkung der WD-Anweisung

WD übergibt ein WORD mit 0000 oder FFFF für TRUE bzw. FALSE. Der Button wird bei TRUE farblich hervorgehoben.

#### Dialogereignis-Parameter

Als Ereignis bei Drücken der Taste wird geliefert:

|             |  |
|-------------|--|
| DialogName  | Falls Taste normal angeklickt                    |
| DialogName1 | Falls Taste lange gedrückt bleibt                |
| DialogName2 | Falls Doppelclick auf Taste                      |
| DialogName3 | Falls Taste nach langem Drücken losgelassen wird |

#### Wirkung der QD-Anweisung

Durch die QD-Anweisung kann der aktuelle Zustand des Buttons abgefragt werden. Der Wert 0000 oder FFFF wird gelesen.

### 8.4.4 Radiobutton Dialog

#### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut  | Wert | Beschreibung  |
|-----------|------|---|
| RB        | Name | Der Name ist die Button-Gruppen-Überschrift. Der Name ist optional. |
| W         | 1... | Breite des Dialogelementes in Grid-Units                            |
| H         | 1... | Höhe des Dialogelementes in Grid-Units                              |
| X         | 0... | X-Position der linken oberen Ecke des Dialogs                       |
| Y         | 0... | Y-Position der linken oberen Ecke des Dialogs                       |
| O         | H/V  | Orientierung Horizontal/Vertikal.                                   |
| B0... B15 | Name | Ein Name zur Beschriftung des Radiobuttons, für das angegebene Bit  |

### Wirkung der WD-Anweisung

WD übergibt den aktuellen Wert der Buttons als Bitmaske, wobei ein gesetztes Bit anzeigt, daß der Radiobutton markiert ist. Es sollte genau ein Bit gesetzt sein.

### Dialogereignis-Parameter und QD-Anweisung

Bei Betätigen eines Radio-Buttons dieser Button-Gruppe wird ein Ereignis mit dem Namen des Dialogelementes erzeugt. In PAR oder mit der QD-Anweisung kann das Ereignismakro den Status der Radiobuttons abfragen (es ist das Bit gesetzt, das einem eingeschalteten Radiobutton entspricht).

## 8.4.5 Checkbox Dialog

### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut  | Wert | Beschreibung  |
|-----------|------|---|
| CB        | Name | Der Name ist die Button-Gruppen-Überschrift. Der Name ist optional. |
| W         | 1... | Breite des Dialogelementes in Grid-Units                            |
| H         | 1... | Höhe des Dialogelementes in Grid-Units                              |
| X         | 0... | X-Position der linken oberen Ecke des Dialogs                       |
| Y         | 0... | Y-Position der linken oberen Ecke des Dialogs                       |
| O         | H/V  | Orientierung Horizontal/Vertikal.                                   |
| B0... B15 | Name | Ein Name zur Beschriftung der Checkbox, für das angegebene Bit      |

### Wirkung der WD-Anweisung

WD übergibt den aktuellen Wert der Buttons als Bitmaske, wobei ein gesetztes Bit anzeigt, daß der Checkbutton markiert ist.

### Dialogereignis-Parameter und QD-Anweisung

Bei Betätigen eines Check-Buttons dieser Button-Gruppe wird ein Ereignis mit dem Namen des Dialogelementes erzeugt. In PAR oder mit der QD-Anweisung kann das Ereignismakro den Status der Checkbuttons abfragen. Jeder aktivierte Checkbutton entspricht einem gesetzten Bit.

## 8.4.6 Entry Text, Texteingabefeld

### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut | Wert     | Beschreibung  |
|----------|----------|---|
| ET       | Name     | Der Name ist die Eingabefeld-Überschrift. Der Name ist optional.  |
| W        | 1...     | Breite des Dialogelementes in Grid-Units  |
| H        | 1...     | Höhe des Dialogelementes in Grid-Units  |
| X        | 0...     | X-Position der linken oberen Ecke des Dialogs   |
| Y        | 0...     | Y-Position der linken oberen Ecke des Dialogs   |
| LEN      | 0... 140 | Max. Stringlänge (wird notfalls rechtsbündig mit Leerzeichen aufgefüllt). Voreingestellt ist 140 Zeichen. |

### Wirkung der WD-Anweisung

WD übergibt den aktuellen Wert des Eingabefeldes als Text.

### Dialogereignis-Parameter und QD-Anweisung

Nach Verändern des Textfeldes wird das dem Dialogelement entsprechende Ereignismakro aufgerufen. In NAME oder mit der QD-Anweisung kann der Text des Eingabefeldes abgefragt werden.

## 8.4.7 Entry Number, Numerisches Eingabefeld

### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut | Wert      | Beschreibung   |
|----------|-----------|--|
| EN       | Name      | Der Name ist die Eingabefeld-Überschrift. Der Name ist optional. |
| W        | 1...      | Breite des Dialogelementes in Grid-Units                         |
| H        | 1...      | Höhe des Dialogelementes in Grid-Units                           |
| X        | 0...      | X-Position der linken oberen Ecke des Dialogs                    |
| Y        | 0...      | Y-Position der linken oberen Ecke des Dialogs                    |
| MIN      | 0...65535 | Minimal erforderlicher Eingabewert.                              |
| LIM      | 0...65535 | Maximal erlaubter Eingabewert.                                   |

### Wirkung der WD-Anweisung

WD übergibt den aktuellen Wert des Eingabefeldes als numerischen Wert.

### Dialogereignis-Parameter und QD-Anweisung

Nach Verändern des Textfeldes wird das dem Dialogelement entsprechende Ereignismakro aufgerufen. In PAR oder mit der QD-Anweisung kann der Wert des Eingabefeldes abgefragt werden.

## 8.4.8 Slider, Schieberegler Dialog

Der Schieberegler zeigt mit prozentualer Darstellung (0-100%) einen Wert aus dem Bereich 0..255 an und verändert ihn bei Betätigung.

### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut | Wert | Beschreibung  |
|----------|------|---|
| SL       | Name | Der Name ist die Überschrift des Schiebereglers. Der Name ist optional. |
| W        | 1... | Breite des Dialogelementes in Grid-Units                                |
| H        | 1... | Höhe des Dialogelementes in Grid-Units                                  |
| X        | 0... | X-Position der linken oberen Ecke des Dialogs                           |
| Y        | 0... | Y-Position der linken oberen Ecke des Dialogs                           |
| O        | V/H  | Gibt an, ob ein horizontaler oder vertikaler Regler verwendet wird.     |

### **Wirkung der WD-Anweisung**

WD übergibt den aktuellen Wert des Schiebereglers als numerischen Wert im Bereich 0...255. Nur das Lowbyte wird ausgewertet.

### **Dialogereignis-Parameter und QD-Anweisung**

Nach Verändern des Schiebereglers wird das dem Dialogelement entsprechende Ereignismakro aufgerufen. In PAR oder mit der QD-Anweisung kann der Wert des Reglers (0..255) abgefragt werden.

## **8.4.9 LED, Optische Anzeige**

### **Parameter der MD-Anweisung**

| Attribut | Wert  | Beschreibung                                     |
|----------|-------|--|
| LD       | Name  | Der Name dient zu Beschriftung der LED.          |
| X        | 0...  | X-Position der linken oberen Ecke der LED        |
| Y        | 0...  | Y-Position der linken oberen Ecke der LED        |
| COL      | farbe | Farbe der LED im aktiven Zustand (Default: Grün) |

### **Wirkung der WD-Anweisung**

WD übergibt 0000 (TRUE), falls die LED in der vorgewählten Farbe eingeschaltet werden soll, FFFF (FALSE), falls die LED ausgeschaltet werden soll und einen anderen Wert, um die LED in einer ausgewählten Farbe einzuschalten.

### **QD-Anweisung**

Da keine Werteveränderung dieses statischen Dialogelementes stattfinden kann, wird kein Ereignismakro für die LED aufgerufen. Die QD-Anweisung liefert den Status der LED als numerischen Wert: 0000 für "an" und FFFF für "aus".

## 8.4.10 Numerical Display, Numerische Anzeige

### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut | Wert                 | Beschreibung  |
|----------|----------------------|---|
| ND       | Name                 | Der Name ist die Überschrift des Display. Der Name ist optional.                                    |
| W        | 1...                 | Breite des Dialogelementes in Grid-Units  |
| H        | 1...                 | Höhe des Dialogelementes in Grid-Units  |
| X        | 0...                 | X-Position der linken oberen Ecke des Dialogs   |
| Y        | 0...                 | Y-Position der linken oberen Ecke des Dialogs   |
| COL      | farbe                | Segmentfarbe (Default: Grün)  |
| BG       | farbe                | Hintergrundfarbe (Default: Schwarz)   |
| STY      | 7                    | Momentan ist nur 7 (7-Segment Display) definiert.   |
| LEN      | 1...                 | Maximale Zahl von Ziffern für die Anzeige (Default: 4 für Hex, 8 für Binär, 5 für Dezimal)          |
| F        | S                    | Signed Format. Interpretiert Wert als vorzeichenbehaftete Zahl.                                     |
|          | Z                    | Leading Zeroes. Zeigt führende Nullen an.   |
|          | H                    | Hexadezimal. Zeigt Hexadezimalzahlen an.  |
|          | D                    | Dezimal. Zeigt Dezimalzahlen an.  |
|          | B                    | Binär. Zeigt Binärzahlen an.  |
|          | L                    | Large. Doppelte Größe.  |
|          | 0                    | Decimal point xxxxx. (Default: No decimal point)  |
|          | 1                    | Decimal point xxxx.y  |
|          | 2                    | Decimal point xxx.yy  |
|          | 3                    | Decimal point xx.yyy  |
| 4        | Decimal point x.yyyy |   |
| 5        | Decimal point .yyyyy |   |
| UN       | chars                | Unit (Default: None). Einheitenzeichen, die hinter das Anzeigefeld geschrieben werden. Example UN:C |

### Wirkung der WD-Anweisung

WD übergibt den numerischen Wert, der in das Display geschrieben werden soll.

### QD-Anweisung

Da keine Werteveränderung dieses statischen Dialogelementes stattfinden kann, wird kein Ereignismakro für das Display aufgerufen. Die QD-Anweisung liefert den numerischen Wert, der im Display steht.

## 8.4.11 Text Display, Alphanumerische Anzeige

### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut | Wert  | Beschreibung   |
|----------|-------|--|
| TD       | Name  | Text Display (Name als Überschrift optional)   |
| W        | 1...  | Breite des Dialogelementes in Grid-Units   |
| H        | 1...  | Höhe des Dialogelementes in Grid-Units   |
| X        | 0...  | X-Position der linken oberen Ecke des Dialogs  |
| Y        | 0...  | Y-Position der linken oberen Ecke des Dialogs  |
| COL      | farbe | Textfarbe (Default: Grün)  |
| BG       | farbe | Hintergrundfarbe (Default: Schwarz)  |
| F        | Vn/Bn | Zeichensatz-Typ: V=Vektor Font, B=Bitmap Font. Optional folgt nach dem Font-Typ folgt die Fontgröße als Ziffer zwischen 1 und 9. |

### Wirkung der WD-Anweisung

WD übergibt den Text, der in das Display geschrieben werden soll.

### QD-Anweisung

Da keine Werteveränderung dieses statischen Dialogelementes stattfinden kann, wird kein Ereignismarko für das Display aufgerufen. Die QD-Anweisung liefert den Text, der im Display steht.

## 8.4.12 Static Text, Beschriftungstext

### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut | Wert  | Beschreibung                                 |
|----------|-------|--|
| ST       | Name  | Der Name enthält den Beschriftungstext       |
| H        | 1...  | Textgröße und Höhe in Grid-Units             |
| X        | 0...  | X-Position der linken oberen Ecke des Textes |
| Y        | 0...  | Y-Position der linken oberen Ecke des Textes |
| COL      | farbe | Textfarbe (Default: Dunkelgrau)              |

### Wirkung der WD-Anweisung

Obwohl dieses Dialogelement einen statischen Text repräsentiert, der also nicht verändert werden sollte, kann mit der WD-Anweisung eine Veränderung des Textes vorgenommen werden. Da sich dadurch aber dessen Länge ändert und so evtl. andere Dialogelemente überschrieben werden können, sollte besser ein Text-Display verwendet werden.

### QD-Anweisung

Da keine Werteveränderung dieses statischen Dialogelementes stattfinden kann, wird kein Ereignismarko aufgerufen. Die QD-Anweisung liefert den statischen Text zurück.

## 8.4.13 Message Text, Mitteilungstext

Der Message Text ist kein sichtbares Dialogelement, benötigt also keinen Platz auf der Dialog-Rasterfläche. Der übergebene Text wird als Hinweistext auf den Bildschirm des Benutzers geschrieben.

### Parameter der MD-Anweisung

| Attribut | Wert | Beschreibung  |
|----------|------|---|
| MT       | Name | Der Name enthält einen Prefix für das Message-Window.<br>Der Name ist optional. |

### Wirkung der WD-Anweisung

Der Text, der der WD-Anweisung an dieses Dialogelement übergeben wird, wird mit dem Prefix des Dialogelementes dem Benutzer z.B. in Form einer Ausgabe in ein Mitteilungsfenster präsentiert.

### QD-Anweisung

Die QD-Anweisung liefert ein undefiniertes Ergebnis.

## 8.4.14 LogFile, Virtueller Dateidialog

Logfile ist ein "virtueller" Dialog, der auf Dateien operiert, die auf dem Bildempfangsgerät gespeichert sind. Dieser Dialog benötigt keinen Platz auf dem Dialograsterfeld.

Beispiel:

```
MD '~pt_lf', 'LF:r1.dat;MO:xxxx;LEN:100' ;
```

### Parameter der MD-Anweisung

Die MD-Anweisung meldet die Datei für Dateioperationen der pt-200 auf dem Host (z.B. Empfänger PC mit ptWin-Bediensoftware) an. Nach dem Mode-Attribut dürfen mehrere Modusauswahl Buchstaben gelistet werden (ohne Trennzeichen).

| Attribut | Wert | Beschreibung   |
|----------|------|--|
| LF       | Name | Als Name wird der Dateiname der zu verwendenden Datei auf dem lokalen Dateisystem des Benutzers (Hosts) angegeben. Wird kein Name angegeben, wird der Makroname (ohne Sonderzeichen) als Dateiname verwendet. Falls keine Dateinamenerweiterung (.TXT oder ähnlich) nach LF: angegeben wurde, wird der Dateiname mit .TXT erweitert, falls die Datei als Text-Datei geöffnet wird (Default) und mit .DAT erweitert, falls es sich um eine Datendatei handelt.        |
| MO       | R/W  | Open File for Read or Write (Default)  |
|          | D/T  | Open File for Data (kein CR+LF) or Text (Default, jede Zeile wird mit CR+LF abgeschlossen)   |
|          | L/F  | Linemode/Fieldmode:<br>L Linemode (Default):<br>Jeder WD-Befehl wird als eigener Datensatz in die Datei geschrieben. Im FixedRecord Mode (LEN ≠ 0) wird mit dem Füllzeichen auf die gewünschte Zeilen/Recordlänge aufgefüllt. Bei Textdateien wird CR+LF automatisch angefügt.<br>F Fieldmode:<br>Jeder WD-Befehl schreibt nur die übergebene Nummer/Zeichen in die Datei. Ein Zeilenende/Recordende wird mit WD'...',' (also einem leeren 2.Parameter) geschrieben. |
|          | A/C  | Append/Create File:<br>A Append (Default). Ein Schreibzugriff fügt an das Dateiende an.  |

| Attribut | Wert   | Beschreibung  |   |  |   |  |   |   |   |   |
|----------|--|---|---|--|---|--|---|---|---|---|
|          | B  | C Create file. Datei wird bei MD neu angelegt (gelöscht).<br>Buffered Mode (Datei wird nur beim KD oder beim Verbindungsaufbau geschlossen. Dadurch können keine fremdem Programme darauf zugreifen. Die Dateioperationen sind schneller).<br>Default: Unbuffered Mode. Die Datei wird nach jedem Zugriff geschlossen.  |   |  |   |  |   |   |   |   |
|          | 0...3  | Directory:<br><table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>Datei wird im Verzeichnis PicturePath/ObjName/Datum/... angelegt (Default). Hier werden die Presence-Log-Dateien angelegt.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Datei wird im Verzeichnis LogPath/... angelegt. Hier werden die Presence-Log-Dateien angelegt.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Datei wird im Verzeichnis PicturePath/ObjName/... angelegt. Dies ist auch die Voreinstellung.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Datei wird im Verzeichnis PicturePath/... angelegt.</td> </tr> </table><br>Falls kein Dateiname nach LF: angegeben wurde, wird im Falle Directory=0 die aktuelle Uhrzeit HHMMSSSt mit Hundertstel-Sekunden als Dateiname verwendet, ansonsten der Makroname des Dialogelementes für LF. Zusätzliche Directoryangaben im Dateinamen nach LF beziehen sich immer auf das mit 0-3 festgelegte Verzeichnis und nicht auf das Hauptverzeichnis des PCs (aus Sicherheitsgründen). | 0 | Datei wird im Verzeichnis PicturePath/ObjName/Datum/... angelegt (Default). Hier werden die Presence-Log-Dateien angelegt. | 1 | Datei wird im Verzeichnis LogPath/... angelegt. Hier werden die Presence-Log-Dateien angelegt. | 2 | Datei wird im Verzeichnis PicturePath/ObjName/... angelegt. Dies ist auch die Voreinstellung. | 3 | Datei wird im Verzeichnis PicturePath/... angelegt. |
| 0        | Datei wird im Verzeichnis PicturePath/ObjName/Datum/... angelegt (Default). Hier werden die Presence-Log-Dateien angelegt. |   |   |  |   |  |   |   |   |   |
| 1        | Datei wird im Verzeichnis LogPath/... angelegt. Hier werden die Presence-Log-Dateien angelegt.                             |   |   |  |   |  |   |   |   |   |
| 2        | Datei wird im Verzeichnis PicturePath/ObjName/... angelegt. Dies ist auch die Voreinstellung.                              |   |   |  |   |  |   |   |   |   |
| 3        | Datei wird im Verzeichnis PicturePath/... angelegt.  |   |   |  |   |  |   |   |   |   |
| LEN      | 0  | Variable Length Record/Line Mode (Default).<br>Record und Zeilenlängen sind so kurz wie nötig.  |   |  |   |  |   |   |   |   |
| LEN      | 1...   | Fixed Record length Mode.<br>Jeder Record/Jede Zeile wird auf die hier angegebene Länge mit Füllzeichen aufgefüllt. Bei Text-Dateien ist das Füllzeichen Space, bei Daten-Dateien ist es 00. Falls die aktuelle Recordlänge bereits vor dem Zeilenende länger ist als LEN, wird kein Füllzeichen angefügt.  |   |  |   |  |   |   |   |   |

### WD-Anweisung

Im *WriteMode* werden der zweite Parameter als Zwei-Byte Zahl oder Text in die Datei geschrieben. In *LineMode* bis eventuell bis zur gewünschten Record/Zeilenlänge mit Füllzeichen aufgefüllt oder im *Field-Mode* so belassen.

Im *ReadMode* hat WD eine andere Bedeutung: Der übergebene (WORD)-Parameter positioniert

- im *Textmode* auf Zeile n (Die erste Zeile einer Datei ist Zeile 1!)
- im *Fixed Recordmode* auf Record n (Der erste Record ist Record 0), falls  $LEN \neq 0$  und
- im *Variable Recordmode* ( $LEN=0$ ) auf Byte n.

Da n max. 64k groß werden kann, ist diese Positionierung auf die ersten 64k einer Datei beschränkt.

Ein nun folgender QD Befehl liest die Daten ab der vorgewählten Position. Nach dem Dateiöffnen (MD-Befehl) steht der Lesezeiger am Dateianfang.

### QD-Anweisung

Die QD-Anweisung liest aus einer Datei, sofern sie zum Lesen geöffnet wurde (sequentiell vom Anfang an). Im *ReadMode* wird der *BufferedMode* und der *FieldMode* ignoriert. Die Datei bleibt immer geöffnet. Es werden immer ganze Records/Zeilen gelesen. Bei Textdateien wird kein CR+LF übertragen.

### KD-Anweisung

Diese Anweisung schließt die Datei, löscht sie aber nicht.