

DATALINE version clavier

Manuel de l'utilisateur



Les afficheurs DATA DISPLAY allient esthétique, efficacité et robustesse. Leur programmation se fait à distance par une télécommande infrarouge ou un clavier relié par cordon type machine à écrire QWERTY, faciles d'emplois.

Tenue du clavier

Pour maintenir la télécommande, il est possible soit de la poser sur un support : des pieds caoutchoutés l'empêcheront de glisser, soit de la maintenir de la main qui ne tape pas, entre le pouce et les autres doigts, dans les encoches prévues à cet effet, sur le dessous.

Branchement du clavier avec câble

Pour le clavier avec câble, si l'on doit entrer des messages, brancher également le clavier de programmation sur la prise KEYBOARD CABLE, le fil coloré vers le haut .

ATTENTION! : insérer ou retirer le connecteur progressivement et avec précaution.

Clavier Infra Rouge

La télécommande doit être placée de façon à viser l'afficheur, à deux mètres de distance environ.

Il faut prendre garde que rien ne s'interpose entre l'afficheur et vous (vitre, mobilier, etc...).

De même, la télécommande ne fonctionne pas dans les environnements très lumineux.

Conventions

Les fonctions ou lettres écrites directement sur la touche du clavier sont indiquées entre crochets []

Les symboles ou fonctions écrites au dessus des touches sont données entre parenthèses ().

Pour le clavier avec câble, elles sont accessibles en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] et la touche à employer entre crochets.

Pour le clavier Infrarouge, elles sont accessibles en appuyant d'abord sur la touche puis la touche à employer entre crochets, puis, au besoin, sur la touche [SHIFT], à nouveau.



Mode d'édition

Le clavier est utilisé comme celui d'une machine à écrire. L'utilisation d'une touche quelconque doit provoquer un BIP sonore d'enregistrement.

La touche [**STOP/RUN**] permet de passer alternativement du mode défilement au mode d'édition des messages, dans lequel vous pouvez entrer vos textes.

Dans la position édition, un triangle apparaît dans le coin droit de l'écran. Le chiffre surmontant une barre horizontale indique le numéro du message que vous allez utiliser, ainsi que le début de votre texte. l'appareil a la possibilité d'enregistrer jusqu'à 100 messages différents.

Vous pouvez aller au message désiré en tapant sur [**SHIFT**][**V**] et en entrant son numéro sur deux chiffres: [0][1] pour message 1, par exemple.

Entrez votre texte

Entrez maintenant votre texte.

Sur le clavier avec câble, appuyez sur [**SHIFT**] et [**PAUSE**] (CAPS-LOCK) pour passer alternativement des minuscules aux majuscules.

Sur le clavier Infra Rouge, appuyez sur [**SHIFT**] de droite pour passer alternativement des minuscules aux majuscules.

Les touches avec un rectangle permettent "d'écrire" un espace.

La touche [**CE**] annule la lettre ou se trouve le curseur.

Vous pouvez ajouter les accents sur les voyelles en pressant [**SHIFT**] puis [**A**], plusieurs fois, jusqu'à obtenir le caractère désiré.

Pour les versions multicolores, appuyez sur [**SHIFT**] puis sur la touche "espace", plusieurs fois si nécessaire, afin d'obtenir la couleur désirée (jaune, vert ou rouge).

INSPECTION DE LA PROGRAMMATION

Vous pouvez vous déplacer dans votre texte grâce aux touches suivantes:

[--->] Déplacement du curseur d'une case vers la gauche

[**SHIFT**] [--->] (<----) Déplacement du curseur d'une case vers la droite.



ANNULATION

Vous pouvez effacer la totalité de votre texte en tapant **[SHIFT] [Q]** (CLEAR TEXT).

Il est possible d'effacer tous les messages de l'afficheur en tapant **[SHIFT] [S]** (SETUP) puis **[Q]**.

Dans les deux cas l'appareil demande confirmation avant d'exécuter: CLEAR Y/N ou RESET Y/N. Entrez **[Y]** pour OUI, **[N]** pour NON.

EFFETS SPECIAUX

De nombreux effets spéciaux sont disponibles pour agrémenter votre texte:

Pour modifier la fonte (type de lettres) des caractères qui suivent, pressez **[SHIFT] [Z]** jusqu'à obtenir l'effet désiré: large, compressé ou standard.

[PAUSE] Le contenu de l'écran est immobilisé durant environ 1 seconde. Plusieurs pauses peuvent être utilisées à la suite.

[SHIFT][F] (FLASH) fait clignoter les caractères. Appuyez à nouveau sur les touches pour supprimer la fonction.

[SHIFT][R] (REVERSE) fait défiler le texte de gauche à droite. Appuyez à nouveau sur les touches pour supprimer la fonction.

En pressant **[SHIFT][G]** (GRAPHIC), vous pouvez laisser un dessin préprogrammé dans votre texte. Pour le choisir, laissez la touche **[SHIFT]** appuyée et pressez **[A]** plusieurs fois jusqu'au modèle voulu: téléphone, locomotive, automobile, etc...

Pour afficher l'heure ou la date, appuyez respectivement sur **[SHIFT][T]** et **[SHIFT][D]**. Vous pouvez presser **[T]** ou **[D]** plusieurs fois en maintenant **[SHIFT]** pour obtenir le format désiré.

D'autres effets spéciaux affectant l'apparition du texte sont disponibles en appuyant sur **[SHIFT]** et en pressant **[X]** (ON) plusieurs fois. Ils n'affectent que le nombre de caractères les suivant correspondant à un plein écran. Ce sont:

- VARIABLE** : Un effet différent est automatiquement utilisé à chaque passage du texte.
- FOND** : Le texte s'arrête à l'écran et le suivant le recouvre. Pour supprimer le texte de fond, utilisez la même fonction en effet de disparition (voir plus loin).
- HAUT** et **BAS** : Le texte arrive d'en haut ou d'en bas de l'écran.
- SAUT** : Le texte s'affiche instantanément.
- GLOUTON** : Pac Man affiche le texte.
- EMPILE** : Le texte s'empile à partir de la gauche de l'écran.

- LAMPE** : Voir **COMBIVISION**.

Les effets ci-dessus peuvent être utilisés pour la disparition du texte de l'écran en tapant [**SHIFT**] et [**C**] plusieurs fois. Ils n'affectent que le nombre de caractères les précédant correspondant à un plein écran. Ce sont les mêmes que ci-dessus, avec, en plus:

- FIGE** : Fige le texte définitivement à l'écran.
- TIMED GOTO** : Voir Programmation Horaire, plus bas.

Mise à l'heure et à la date

Appuyer successivement [**SHIFT**][**S**] (SET UP), puis [**T**], autant de fois que nécessaire afin de régler les heures, minutes et secondes. Pressez la touche espace pour augmenter et la touche [---->] pour diminuer le chiffre affiché. Pressez [**S**] pour sortir.

Procédez de la même manière pour régler la date en pressant [**D**] au lieu de [**T**].

Chaînage de textes et programmation horaire

Il est quelquefois souhaitable que les messages s'enchaînent ou n'apparaissent qu'à des heures et des jours spécifiques. Cela peut être aisément réalisé avec la fonction GOTO TEXT.

Dans ce mode de fonctionnement, les messages sont enchaînés: le message "appelant" est suivi de "l'appelé", puis retour à "l'appelant", puis "l'appelé", etc...

Pour cela, pressez d'abord les touches [**SHIFT**][**V**] et tapez [**0**] puis [**1**] pour afficher le message 1.

Pressez ensuite [**SHIFT**] et appuyez sur [**C**] (OFF) plusieurs fois pour faire apparaître les mots TIMED GOTO. Relâchez les touches: un petit T apparaît à l'écran. Entrez à la suite de ce T les commandes selon les formats suivants (notés en gras):

EXEMPLE:

Si vous voulez enchaîner les message 25 et 01, entrez: T(**25**)

Si vous voulez enchaîner le message 2 avec le 1 à partir de 11h30 : T(**02**)(**11:30**)

Si vous voulez enchaîner le message 55 avec le 1 de 11h30 à 14h: T(**55**)(**11:30**)(**14:00**)

Enfin, vous voulez afficher le message 3 de 9h à 17h tous les lundi (les jours sont numérotés de 1 à 7 en commençant par le lundi): T(**03**)(**09:00**)(**17:00**)(**1**)

Il est possible de faire plusieurs programmations horaires dans un même message, d'appeler plusieurs fois le même numéro avec des heures ou jours différents.

Il ne faut pas donner un numéro appelé identique à celui du départ (T(01) dans le message 1, par exemple).

Il ne doit y avoir de GOTO TEXT que dans un seul message, nous vous conseillons donc, pour plus de facilité, d'utiliser le message 1 comme point de départ des programmations horaires. Par exemple, si vous désirez voir apparaître les messages 02 03 04, ne mettez pas de texte dans le message 01, mais entrez la programmation suivante: T(02) T(03) T(04)

ATTENTION ! la fonction "FIGE" empêche le fonctionnement de cette programmation.

Dessins

Il est possible de modifier le premier dessin préprogrammé. Tapez [**SHIFT**][**S**] puis [**G**]. Un point curseur apparaît qui peut être utilisé comme suit dans le dessin:

[**J**] passe alternativement du mode écriture au mode déplacement du curseur.

[**U**] le fait monter et [**M**] descendre. [**H**] le déplace à gauche et [**K**] à droite.

[**CE**] efface le dessin complètement.

[**X**] élargi et [**C**] rétréci la taille du dessin.

Fonctions annexes

Les fonctions suivantes sont accessibles après avoir appuyé sur [**SHIFT**][**S**].

[**F**] permet de supprimer (OFF) ou remettre (ON) le curseur.

[**R**] permet de passer du mode insertion au mode recouvrement.

[**V**] affiche le numéro de version.

[**A**] affiche le numéro d'adresse interface de l'afficheur et permet de le modifier. Il n'est pas sauvegardé.

[**B**] envoi le contenu des textes de l'appareil sur l'interface ordinateur (Option).

Combivision

Le Combivision permet d'associer l'image au texte: des photographies sont éclairées en même temps que défile le message. Une seule lampe peut être allumée à la fois.

Pour programmer l'allumage d'une photographie:

En mode édition, à l'endroit du texte ou la lampe doit s'allumer, pressez [**SHIFT**] et, en même temps, la touche [**X**] (ON), plusieurs fois, sans relâcher [**SHIFT**], jusqu'à obtenir la mention **LAMP** sur l'afficheur. Relâchez les touches et tapez le numéro de la lampe désirée: [**1**] pour la lampe en haut à gauche, jusqu'à [**8**] pour celle d'en bas à droite. Un petit L apparaît sur l'écran, suivi du numéro de lampe.



Une lampe allumée s'éteint à l'allumage d'une autre, ou lorsque vous pressez [**SHIFT**] et, tout en la maintenant, la touche [**C**] (OFF), plusieurs fois, jusqu'à obtenir la mention **LAMP** sur l'afficheur. Un petit L souligné apparaît à l'écran.

Changement de la pile

Si vous constatez une dégradation du fonctionnement de votre télécommande Infra Rouge (caractères non pris en compte, angle de visée réduit, etc...) il devient nécessaire de changer la pile du boîtier. Pour cela :

- Ouvrez le compartiment pile sur l'arrière du boîtier télécommande en faisant glisser le cache amovible.
- Débranchez la pile et remplacez-la par une neuve : **type PP3 (9V)**.
- Refermez le compartiment.