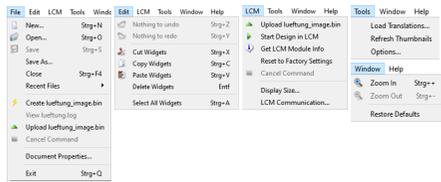


We interface users

Menüs:



File: Anlegen, Öffnen und Sichern von Projekten, Erzeugen und Hochladen der Binärdaten für die Displaymodule, allgemeine Projekteinstellungen, Definition der Sprachen
Edit: Selektieren und Editieren der *Widgets* einer Displayseite (*Page*), Undo / Redo aller Designänderungen
LCM: Hochladen und Starten von Designs im Displaymodul, Einstellungen von Parametern des verwendeten LCDs und für die Kommunikation
Tools: Übersetzungen für Texte der Anwendung und Optionen
Window: Zoomen der *Design Area*

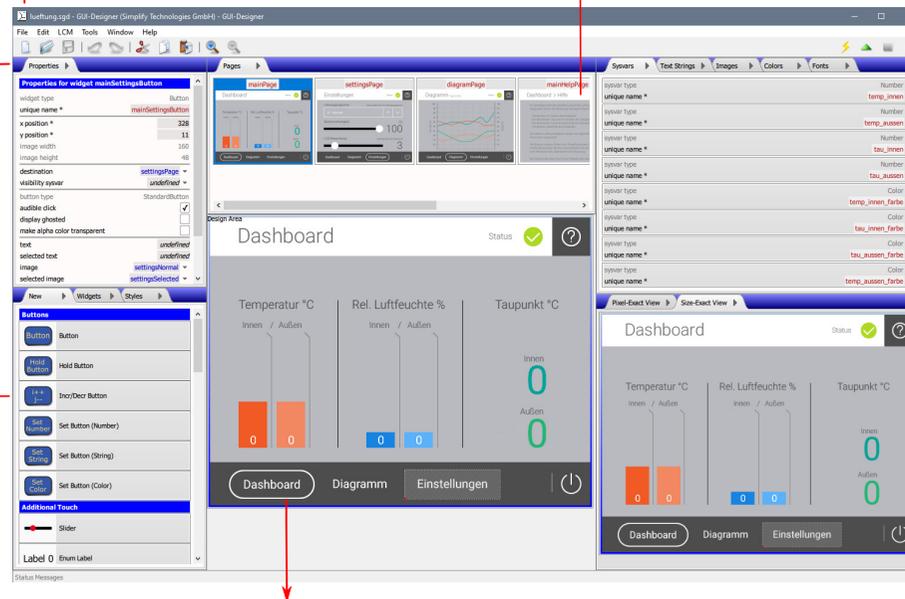
Pages:

Pages repräsentieren die einzelnen Anzeigen auf dem Displaymodul und werden hier als Vorschau dargestellt. Neue *Pages* können durch Drücken des "+" rechts oben angelegt und lassen sich dann mit der Maus auswählen. Die ausgewählte *Page* wird in der *Design Area* zur Bearbeitung dargestellt.

Properties:

Properties: Die Eigenschaften des ausgewählten *Widgets*. Sie können in diesem Tab eingestellt werden.

GUI-Designer Programmfenster:



New / Widgets / Styles

New: Hier finden sich *Widgets*, die auf der aktuellen *Page* neu angelegt werden können. Dazu zieht man sie mit der Maus auf die *Design Area*.

Widgets: Die Bedienelemente einer *Page* werden auch als *Widgets* bezeichnet. Sie werden hier in einer Tabelle dargestellt. Die Reihenfolge in der Tabelle definiert die Reihenfolge, mit der sie auf dem Display dargestellt werden.



Styles: Vorlagen, um mehreren *Widgets* ein gleiches Aussehen zu verschaffen.

Design Area:

In der *Design Area* werden die einzelnen *Pages* der Anwendung gestaltet. Dazu zieht man die *Widgets* mit der Maus aus dem Tab "New" auf die *Design Area*. *Widgets* können mit der Maus ausgewählt werden (hier der Button rechts) und an eine andere Stelle per "Drag+Drop" verschoben bzw. durch Greifen und Ziehen an einer Seite oder Ecke vergrößert oder verkleinert werden.

Sysvars / Text Strings / Images / Colors / Fonts:

Sysvars wird als Abkürzung für "Systemvariablen" verwendet. Diese Systemvariablen gibt es in verschiedenen Typen. Sie werden mit *Widgets* verknüpft und sind die Schnittstelle zur Anwendung. Dadurch können sie auf dem Display dargestellt und auch über Eingaben auf dem Display geändert werden.

Text Strings: Beschriftungen, die in der Anwendung verwendet werden können hier definiert werden. Diese lassen sich mit Übersetzungen ergänzen, so dass die Anwendung in mehreren Sprachen realisiert werden kann.

Images / Fonts: Die für das Design verwendeten Bilder und Fonts werden hier dem Projekt hinzugefügt und mit Namen für die weitere Bezugnahme versehen.

Colors: Farben können Namen erhalten und unter diesen Namen verwendet werden, z. B. "Hintergrundfarbe".

Pixel-Exact / Size-Exact View:

Der **Pixel-Exact View** zeigt, wie der Entwurf real "pixelgenau" aussieht, so dass sich beurteilen lässt, wie genau die *Widgets* wirken.

Im **Size-Exact View** ist die Anzeige auf die Geometrie des ausgewählten Displays skaliert, so dass erkennbar wird, ob z. B. ein Button die richtige Größe für die Bedienung hat.

Programmbedienung, Hinweise:

- Das Programm besteht aus 6 Bereichen, die mit der Maus in ihrer Größe verändert werden können. Durch Auswahl des Pfeils rechts am jeweiligen Tab kann dieser in einen anderen Bereich des Programmfensters verlagert werden. Dadurch lässt sich das Layout des Programms anpassen.

- Unterstützte Formate: Bilder: bmp, jpg, gif; Fonts: fnt, ssf
 - Innerhalb einer Liste kann die Reihenfolge der Objekte durch "Drag+Drop" geändert werden. Objekte können auch über ein Kontextmenü (rechte Maustaste) gelöscht oder verdoppelt werden.

- Buttons können auf andere *Pages* verweisen. Dann kann man im **Pixel-Exact View** bzw. im **Size-Exact View** durch Drücken des Buttons auf die verlinkte Seite verzweigen.
 - Im **Pixel-Exact View** bzw. im **Size-Exact View** wird auch das Verhalten von *Widgets* simuliert.

- Wenn *Widgets* so auf die *Design Area* gezogen werden, dass sie über den Bereich des Displays hinausgehen, werden sie nicht oder nicht korrekt dargestellt. Deshalb besser diese *Widgets* weiter in die Mitte positionieren.