

Manual Usuario

Practica 1

Arquitectura de Computadores y Ensambladores 1

Grupo 10

Integrantes

Carnet	Nombre
202003381	Luisa María Ortiz Romero
202000560	Marjorie Gissell Reyes Franco
202001534	Erwin Fernando Vásquez Peñate
201612332	Carlos Emilio Campos Morán
202004812	Fredy Samuel Quijada Ceballos
201504464	Herberth Abisai Avila Ruiz
202010751	Paulo Vladimir Argueta Ortega

Moving message

Aplicación en la cual se ingresa el texto que se quiera mostrar en la pantalla de leds de dimensiones de 10*22, el texto mostrado en la pantalla se presenta por medio de un desplazamiento a la izquierda.

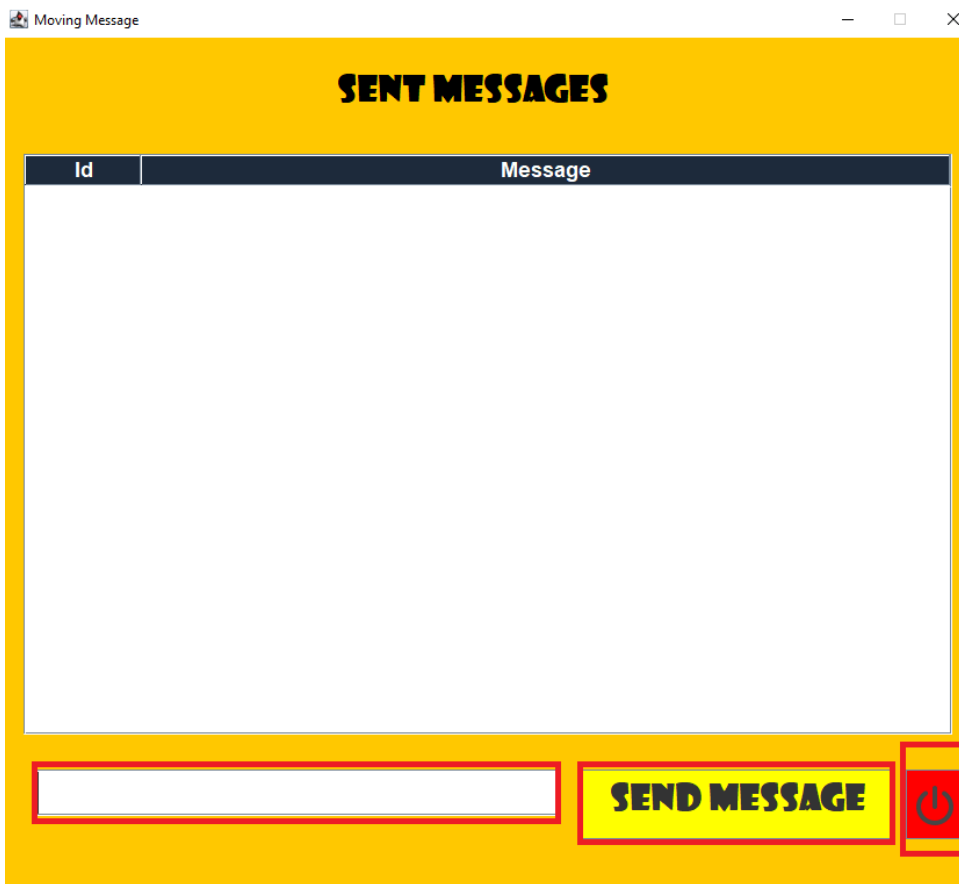
Cuenta con un botón de inicio/fin para iniciar el funcionamiento del circuito, así como terminar su funcionamiento. También se puede reiniciar.

Guia/Tutorial

1. Pantalla de inicio Aplicación

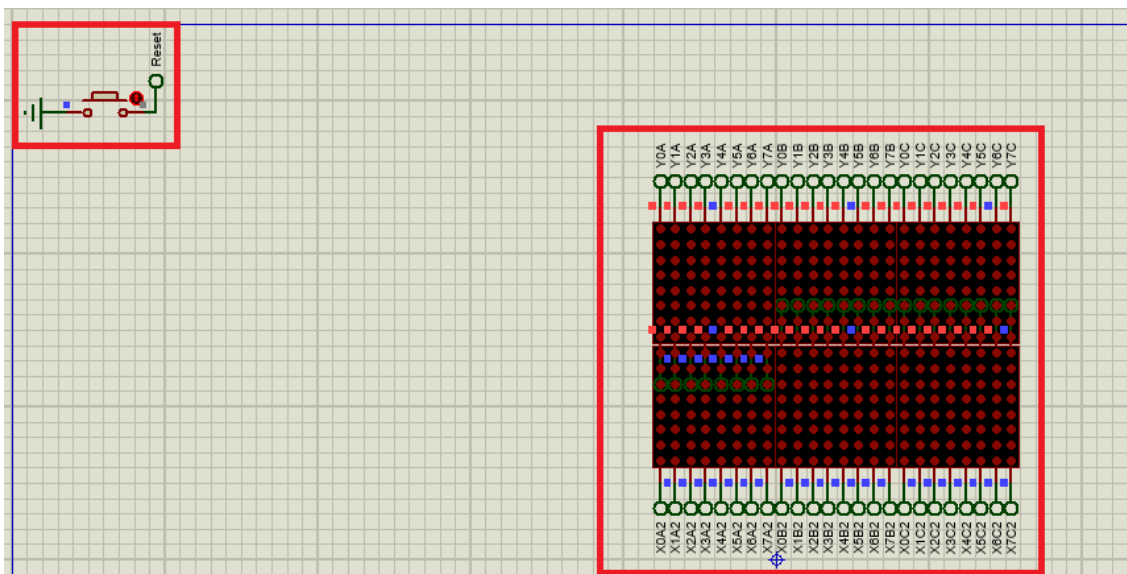
Es la primera pantalla que se le muestra al usuario, le permite ingresar el texto que quiere mostrar en la matriz de leds.

Contiene un apartado para el ingreso del texto, un botón para enviar el mensaje y otro botón para cerrar la aplicación respectivamente como se muestra.



2. Pantalla de inicio Matriz

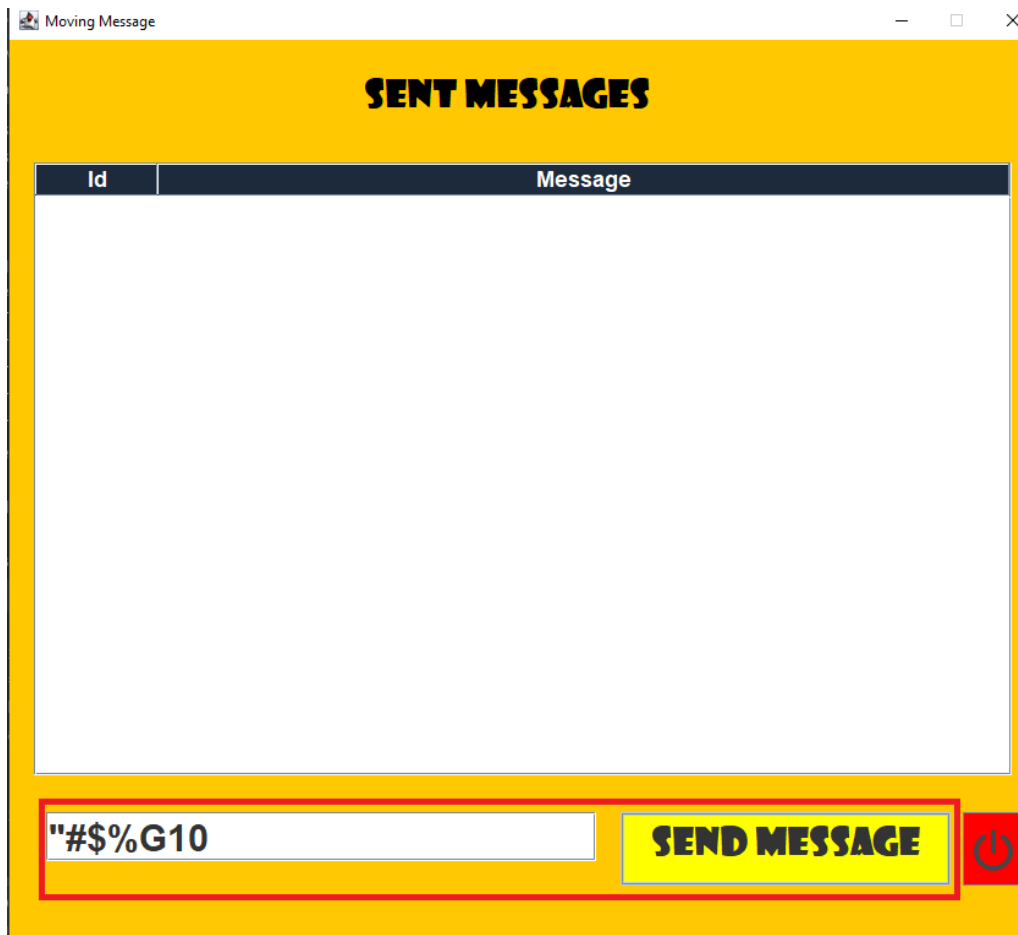
Se muestra tal como esta dibujada en la siguiente imagen. Aca se mostrara el texto que se ingrese en el apartado de la aplicación. Este contiene un boton de reset.



3. Ingresar un texto y enviar

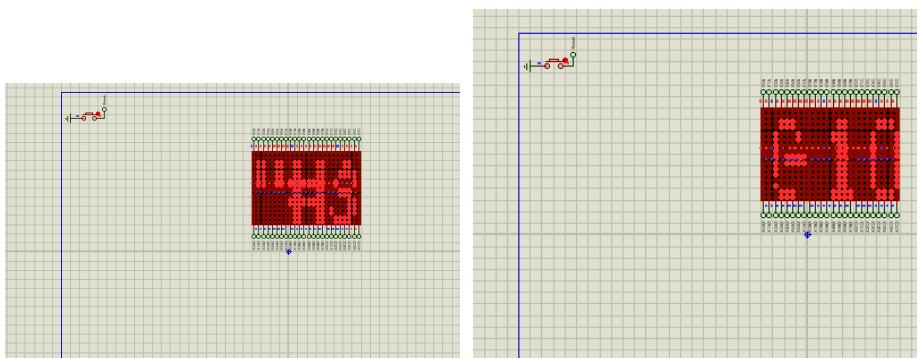
Puede ingresar cualquier texto en la caja en blanco que se le muestra. Incluso se aceptan algunos caracteres diferentes a letras y números.

Por ejemplo se ingresa el texto: "#\$%G10 y se pulsa el boton SEND MESSAGE.



4. Mostrar texto en la matriz

El texto se mostrará desplazandose hacia la izquierda en la pantalla de leds.



5. Ingresar nuevamente un texto

Al ingresar y enviar texto, este se ira enlistando y mostrando en la pantalla de la aplicación, tal como se muestra a continuacion.

Al momento de enviar un nuevo texto el anterior mostrado se interrumpe para dar paso al nuevo y mostrarlo en la pantalla de leds.

