

Fecha: 10-02-04

PROGRAMACIÓN DE VIRCOM – Paso a Paso

Al comienzo se da de alta los mensajes prefijados que se van a necesitar (Max 63) .Estos, son enviados de Vircom a Base mediante los eventos de pantallas.

```
>SPS00MENSAJErPREFIJADO 00<
>SPS01MENSAJErPREFIJADO 01<
>SPS02MENSAJErPREFIJADO 02<
>SPS03MENSAJErPREFIJADO 03<
>SPS04MENSAJErPREFIJADO 04<
..
..
..
>SPS63MENSAJErPREFIJADO 63<
```

La letra "r" en medio del texto prefijado, es un *caracter especial*, que indica avance de línea y retorno de carro.

```
>SMH04ERR1-ENE-FEB-MAR-ABR-MAY-JUN-JUL-AGO-SET-OCT-NOV-
DICERR2<
```

Define el texto de los nombres de los meses que luego van a ser utilizados por la variable DAT, por ejemplo, cuando muestra la fecha en la pantalla 33.

MH es el nombre del comando, 04 la cantidad de caracteres que necesita para cada texto de mes (-ENE).

Estas cadenas de definición pueden ser reemplazadas por la cadena de meses en el idioma que se desee.

El indicador de error (ERR1) es porque no existe el mes 0.

Luego borra todos los eventos de cada una de las pantallas.

>SSE00U<

>SSE01U<

.
. .
. .
. .

>SSE59U<

A continuación detallamos el funcionamiento de todos los eventos de cada pantalla.

PANTALLA 00

>SSB00{SFNOXPMI,0,0,06XPMI,5,2,20XPMI,84,0,07XPMI,84,6,03}<



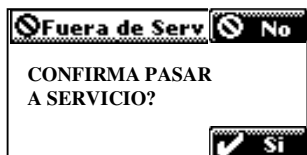
Pantalla 00

Cambia a fuente normal, imprime cuatro gráficos especificados por el número (06, 20, 07, 03), estos gráficos se encuentran en el archivo pbm.txt.

Una vez impresa la pantalla ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE0000) Si presiona la tecla 16, realiza la acción del evento que es mostrar la pantalla 08 y produce un sonido TIC. Como el destino es SGN, no envía ningún mensaje sino que realiza la acción del evento.

>SSB08{SFNOXPMI,0,0,06XPMI,84,0,09XPMI,84,6,08XTXT,0,2,CON FIRMA PASAR A SERVICIO ?}<



Pantalla 08

La pantalla 08, cambia a fuente normal, imprime (PMI) los gráficos especificados por los números 06, 09, 08; y el texto (TXT) "CONFIRMA PASAR A SERVICIO?".

(SSE0800) Si es presionada la tecla 02, produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE0801/02) Si es presionada la tecla 14, produce un TIC, establece la Variable de Usuario 03 en 001 y muestra la pantalla 01.

También, envía un mensaje especificado en la acción con el texto "ENSERV" al destino XVM. Este destino envía al VL2 el mensaje redireccionado (indicado luego de la letra d dentro del mensaje) y colocándole los caracteres de principio y fin de mensaje.

(SSE0803) Al presionar la tecla 16 (NO) produce un TIC y vuelve a la pantalla 00.

(SSE0804) Si recibe un mensaje MT, ver Apéndice A.

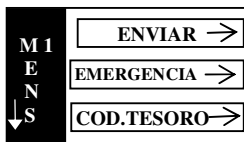
(SSE0805) Si recibe un mensaje MQ, ver Apéndice A.

(SSE0806) Si es presionada la tecla 00 (es cualquiera de las 17 teclas), ver Apéndice A.

(SSE0807/08) Si es la tecla 17, ver Apéndice A.

(SSE0001) Si presiona la tecla 02 realiza la acción del evento que es mostrar la pantalla 10 y produce un sonido TIC.

>SSB10{TXT,0,0,g M1r E r N rfvgs f}{TXM,30,0, ENVIAR-m}{TXM,30,3,EMERGENCIA-m}{TXM,30,6,COD.TESORO-m}<



Pantalla 10

La pantalla 10, imprime un texto sobre margen izq y tres textos con bordes que son los siguientes: "ENVIAR→", "EMERGENCIA→" y "COD.TESORO→"; uno debajo del otro.

(SSE1000) Si es presionada la tecla 15, produce un TIC , establece las Vbles. de Uss. 00 y 01 en 000, de manera que queden deshabilitadas y muestra la pantalla 22.

(SSE1001) Si recibe un mensaje tipo MT, ver Apéndice A.

(SSE1002) Si es presionada la tecla 02, produce un TIC y muestra la pantalla donde el número de la misma es igual al valor de la Vble. de Us. 03.

(SSE1003) Si se presiona la tecla 03, produce un TIC y muestra la pantalla 11.

(SSE1004) Si recibe un mensaje tipo MQ, ver Apéndice A.

(SSE1005) Si es presionada la tecla 16, produce un TIC , establece la Vble. de Us. 00 en 000 y muestra la pantalla 15.

(SSE1006/07) Si es presionada la tecla 14, produce un TIC , establece la Entrada de Datos 07, en la posición de x e y: 0 0, no mostrar en Modo de Ingreso (3), empieza a escribir en el buffer desde la posición 67, una cadena de 12 caracteres y un texto inicial (112233445566) que es reemplazado cuando se ingresan los datos.

También a la Vble. de Us. 02 le asigna 000 y muestra la pantalla 17.

(SSE1008) Si es presionada la tecla 00, ver Apéndice A.

(SSE1009/1010) Si es la tecla 17: ver en el apéndice A.

(SSE0002) Si recibe un mensaje MT, ver Apéndice A.

(SSE0003) Si recibe un mensaje MQ, ver Apéndice A

(SSE0004) Si presiona la tecla 14 muestra la pantalla 09 y produce un sonido TIC .

*>SSB09{TXT,0,0,g TESORO fCONFIRMA SOLICITUD
APERTURA ?{TXM,86,0, SI-m{TXM,86,6, NO-m}<*

TESORO	SI →
CONFIRMA SOLICITUD APERTURA?	
	NO →

Pantalla 09

La pantalla 09, imprime el texto “g TESORO fCONFIRMA SOLICITUD APERTURA?”, y dos textos con bordes (TXM) SI (la tecla 16) y NO (la tecla 14).

(SSE0900) Si es presionada la tecla 02, produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE0901/02) Si es presionada la tecla 16, produce un TIC y muestra la pantalla donde el número de la misma es igual al valor de la Vble. de Us. 03.

También, envía un mensaje especificado en la acción con el texto “ATES” al destino XVM. Este destino envía al VL2 el mensaje redireccionado (indicado luego de la letra d) y colocándole los caracteres de principio y fin de mensaje.

(SSE0903) Si se presiona la tecla 14, produce un TIC y muestra la pantalla donde el número de la misma es igual al valor de la Vble. de Us. 03.

(SSE0904) Si recibe un mensaje MT, ver Apéndice A.

(SSE0905) Si recibe un mensaje MQ, ver Apéndice A.

(SSE0906) Si es presionada la tecla 00, ver Apéndice A.

(SSE0907/08) Si es tecla 17, ver Apéndice A.

(SSE0005) Si es la tecla 00 ver en el apéndice A.

(SSE0007/08) Si es la tecla 17 ver en el apéndice A.

(SSE0008) Si es presionada la tecla 15, establece la Velocidad del Puerto 1 en 9600.

PANTALLA 01

>SSB01{SFNO}{PMI,5,2,20}{PMI,0,0,05}{PMI,84,0,07}{PMI,84,6,01}<



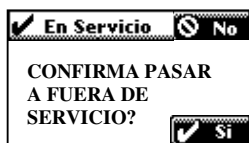
Pantalla 01

Cambia a fuente normal, imprime cuatro gráficos especificados por el número (20, 05, 07, 01).

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE0100) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC y muestra la pantalla 07.

>SSB07{SFNO}PMI,0,0,05}PMI,84,0,09}PMI,84,6,08}TXT,0,2,CON FIRMA PASAR A FUERA DE SERVICIO ?}<



Pantalla 07

La pantalla 07 cambia a fuente normal, imprime tres gráficos por el número (05, 09, 08), e imprime el texto “CONFIRMA PASAR A FUERA DE SERVICIO?”

(SSE0700) Si es presionada la tecla 02, produce un TIC y muestra la pantalla 10 (explicada en la pantalla 00).

(SSE0701/02) Si es presionada la tecla 14 produce un sonido TIC, asigna 000 a la Vble. de Us. 03 y muestra la pantalla 00. También, envía un mensaje especificado en la acción con el texto “FDSERV” al destino XVM.

(SSE0703) Si es presionada la tecla 16, produce un TIC y muestra la pantalla 01.

(SSE0704/05) Si recibe un mensaje MT, MQ ver Apéndice A.

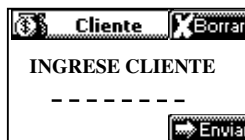
(SSE0706/07/08) Si es presionada la tecla 00 o /y la tecla 17, ver Apéndice A.

(SSE0101) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 10 (Explicada en la pantalla 00).

(SSE0102/03) Si recibe mensaje MT y/o MQ: ver en el apéndice A.

(SSE0104) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC, asigna 002 a la Vble. de Us. 03 y muestra la pantalla 02.

>SSB02{PMI,0,0,10}{SFNO}{PMI,84,0,02}{PMI,84,6,04}{TXT,3,2,INGR
ESE CLIENTE}{SDE01,30,4,11208-----}<



Pantalla 02

La pantalla 02: imprime un gráfico con el número 10, cambia a fuente normal, e imprime dos gráficos con los números 02 y 04. También contiene un texto "INGRESE CLIENTE" en la posición 3, 2 de x e y.

Configura la Entrada de Datos 01, como entrada normal (1), comienza a escribir en el buffer desde la posición 12, una cadena de ocho caracteres, reemplazando el texto inicial -----.

(SSE0200) Si es presionada la tecla 02, produce un TIC , asigna todos ceros al Ingreso de Datos 01 y muestra la pantalla 10 (explicada en la pantalla 00).

(SSE0201 /02) Si recibe mensaje MT y /o MQ: ver en el apéndice A.

(SSE0203) Si es presionada la tecla 14, produce un TIC , asigna 003 a la Vble. de Us. 03, muestra la pantalla 03 y envía al destino XVM un mensaje de Control de Ingreso de Dato 1 (E1).

(SSE0204) Si es presionada la tecla 16, produce un TIC , al Ingreso de Dato 01 le asigna todos ceros para borrar el último ingresado, a la Vble. de Us. 03 le asigna el valor 001 y muestra la pantalla 01.

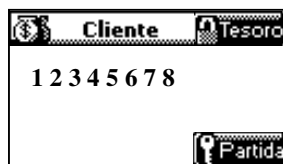
(SSE0205) Si es presionada la tecla 00, produce cuatro sonidos Beep y enciende la luz de fondo de pantalla por 30 segundos.

(SSE0206/07) Si es la tecla 17: ver en el apéndice A.

(SSE00105/06/07) Si es la tecla 00 y/o 17: ver en el apéndice A.

PANTALLA 03

>SSB03{SFN0}{PMI,0,0,10}{PMI,84,0,03}{PMI,84,6,00}{SDE01,10,2,41208}<



Pantalla 03

Cambia a fuente normal, imprime tres gráficos especificados por el número (10, 03, 00), y establece el Ingreso de Datos 01 indicando: que no permite el ingreso de dato (Modo 4), que comienza a escribir en el buffer en la posición 12 una cadena de 8 caracteres.

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE0300) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC establece en cero los valores del Ingreso de Datos 01 y muestra la pantalla 10.

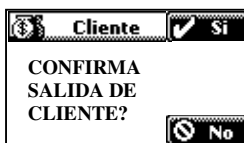
(SSE0301 /02) Si recibe un mensaje MT y/o MQ: ver Apéndice A.

(SSE0303) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC y muestra la pantalla 09 (Detallada en la pantalla 00).

(SSE0304) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC, asigna 003 a la Vble. de Us. 03 y muestra la pantalla 04.

>SSB04{PMI,0,0,10}{TXT,0,2,fCONFIRMA
CLIENTE ?}{PMI,84,0,08}{PMI,84,6,09}<

SALIDA DE



Pantalla 04

La pantalla 04 imprime tres gráficos (10, 08, 09), y el texto "CONFIRMA SALIDA DE CLIENTE?".

(SSE0400) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE0401) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC , a la Vble. de Us. 03 le asigna 003, y vuelve a la pantalla 03.

(SSE0402) Si es presionada la tecla 16, produce un TIC , configura el Ingreso de Datos 01, en modo No Mostrar (3), escribiendo en el buffer desde la posición 12 una cadena de 8 caracteres y con un texto inicial para ser reemplazado 00000000.

También asigna 001 a la Vble. de Us 03, muestra la pantalla 01 y envía un mensaje de Control de Ingreso de Dato1 (E1) al destino XVM.

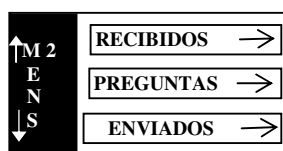
(SSE0403/04) Si recibe un mensaje MT y/o MQ, ver Apéndice A.

(SSE0405/06/07) Si es presionada la tecla 00 y/o 17: ver Apéndice A

(SSE0305) Si es presionada la tecla 00: ver Apéndice A

PANTALLA 11

>SSB11{TXT,0,0,fhgM2r E r N rfvgS f}{TXM,38,0,RECIBIDOS-m}{TXM,38,3,PREGUNTAS-m}{TXM,38,6, ENVIADOS-m}<



Pantalla 11

Imprime sobre el margen izq. de la pantalla el texto “fhgM2r E r N rfvgSf” (las letras en minúscula dentro del mensaje son caracteres especiales detallados en el Apéndice D del Manual de VIRCOM), y luego imprime tres textos con borde: “RECIBIDOS-m”, “PREGUNTAS-m”, “ENVIADOS-m”.

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE1100) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC , asigna 000 a las Vbles. de Uss. 00 y 01, muestra la pantalla 20.

(SSE1101) Si es presionada la tecla 15 produce un TIC , asigna 000 a las Vbles. de Uss. 00 y 01, muestra la pantalla 21.

(SSE1102) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC , asigna 000 a las Vbles. de Uss. 00 y 01, muestra la pantalla 16.

(SSE1103/04) Si recibe un mensaje MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE1105) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla donde el número es el valor de la Vble. de Us. 03.

(SSE1106) Si presiona la tecla 01 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE1107) Si presiona la tecla 03, produce un TIC y muestra la pantalla 12.

(SSE1108/09/10) Si presiona la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 16

>SSB16{TXT,0,0,Gtx f} {SFN0} {PMG,0,2,USR00USR013}{SFN1}
{VAR,30,0,DAT801}{VAR,88,0,TIM401}<

TX	19-ENE	10:02
MENSAJE PREFIJADO 02		

Pantalla 16

Imprime el texto “gTX”, cambia a fuente normal e imprime mensajes que están en el buffer del equipo. Dentro del comando PMG, obtiene el valor de la Vble. de Us. 00 (parámetro ii del comando) y el valor de la Vble. de Us. 01 para el parámetro dd que indica la posición inicial del mensaje a imprimir. El último valor, 3, representa el tipo de mensaje a escribir (Mensajes Enviados).

Imprime la Fecha del mensaje con el comando DAT en formato 8 que es: día y mes (configurado en el comando MH al principio de la programación).

También imprime la Hora del mensaje (01) en formato hora y min (4).

Cada uno de estos comandos que imprimen lo hacen en las posiciones especificadas en los parámetros x e y.

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE1600) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 11.

(SSE1601) Si es presionada la tecla 03 produce un TIC, al valor de la Vble. de Us. 01 le suma 016 (por el parámetro I), le asigna un límite superior de incremento en 080 (parámetro T) y cuando el valor de la variable incremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 080. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE1602) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC, al valor de la Vble. de Us. 01 le resta 016 (por el parámetro D), le asigna un límite inferior de decremento en 000 (parámetro T) y cuando el valor de la variable decremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 000. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

Estas teclas 01 y 03 se utilizan para recorrer el buffer de mensajes enviados. Por eso se trabaja con las variables que van desplazándose de a 16.

(SSE1603) (UB01) Si la variable de usuario 01 llega a su límite inferior especificado en la acción que es de 000. Al valor de la Vble. de Us. 00 le suma 001 (por el parámetro I), le asigna un límite superior de incremento en 031 (parámetro T) y cuando el valor de la variable incremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 031. Luego borra la pantalla (CLS) y la vuelve a imprimir (ISC).

(SSE1604) (UT01) Si la variable de usuario 01 llega a su límite superior especificado en la acción que es de 080. Al valor de la Vble. de Us. 00 le resta 001 (por el parámetro D), le asigna un límite inferior de decremento en 000 (parámetro T) y cuando el valor de la Variable

decremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 000. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE1605) (SO00) cuando el scroll dentro del mensaje llega al máximo asigna cero a la Vble. de Us. 01, a la Vble. de Us. 00, le resta 001 y le establece como límite inferior para decrementar en 000, y cuando llega al límite el valor de la variable es 000. Borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE1606/07) Si recibe un mensaje MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE1608) (SO04) cuando el scroll llega al límite superior del buffer de mensajes de transmisión y no es el primer mensaje de buffer al valor de la Vble. de Us. 00 le resta 001, y le configura cómo límite inferior 000; cuando la variable llega al límite el valor queda en 000 y vuelve a imprimir la pantalla.

(SSE1609/10) (SO03) cuando el scroll llega al límite superior del buffer de mensajes de transmisión y es el primer mensaje de buffer borra la pantalla e imprime el siguiente texto: "fSIN MENSAJErEN LISTADO DErENVIADOS"

(SSE1611/12/13) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 15

```
>SSB15{SFNO}{PMG,0,2,USR00002}{SFN1}{TXT,0,0,MENS.
}{VAR,40,0,USR00}{SFNO}{TXM,62,0,ENVIAR-m}<
```

MENS. 00	ENVIAR →
HOLA 00	

Pantalla 15

Cambia a fuente normal e imprime mensajes prefijados (2 - tipo de mensaje prefijado), que están en el buffer del equipo: el número de mensaje es igual al valor de la Vble. de Us. 00 y escribe desde la posición 00. Luego pasa a fuente inversa imprime el texto "MENS." e imprime el valor de la Variable de Usuario 00, cambia nuevamente a fuente normal e imprime el texto "ENVIAR-m" con borde.

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE1500) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE1501) Si es presionada la tecla 03 produce un TIC, al valor de la Vble. de Us. 00 le suma 001, y establece como límite superior de incremento 063, cuando el valor de la variable llega al límite la variable toma el valor 000. Borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE1502) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC, al valor de la Vble. de Us. 00 le resta 001, y establece como límite inferior de decremento 000, cuando el valor de la variable llega al límite la variable toma el valor 063. Borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

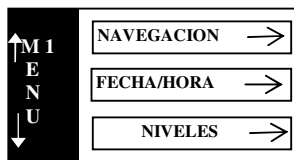
(SSE1503/04) Si se recibe un mensaje MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE1505) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC, muestra la pantalla 10 y envía al destino XVM un mensaje de tipo prefijado (MP).

(SSE1506/07/08) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 12

>SSB12{TXT,0,0,fhgM1r E r N rfvgU f}{TXM,30,0,NAVEGACION-m}{TXM,30,3,FECHA/HORA-m}{TXM,30,6, NIVELES-m}<



Imprime sobre el margen izq. de la pantalla el texto “fhgM1r E r N rfvgUf”, y luego imprime tres textos con borde: “NAVEGACION-m”, “FECHA/HORA-m”, “NIVELES-m”.

Pantalla 12

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

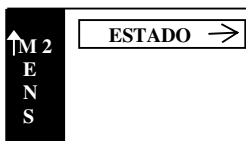
(SSE1200/01) Si se recibe un mensaje MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE1202) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC , muestra la pantalla donde el número es el valor de la Vble. de Us. 03.

(SSE1203) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC , muestra la pantalla 11.

(SSE1204) Si es presionada la tecla 03 produce un TIC , muestra la pantalla 13.

>SSB13{TXT,0,0,fhgM2r E r N r gU f}{TXM,62,0,ESTADO-m}<



Pantalla 13

La pantalla 13 imprime sobre el margen izq. de la pantalla el texto “fhgM2r E r N r gU f”, y luego imprime un texto con borde: “ESTADO-m”.

(SSE1300/01) Si se recibe un mensaje MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE1302) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC , muestra la pantalla donde el número es el valor de la Vble. de Us. 03.

(SSE1303) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC y muestra la pantalla 12.

(SSE1304) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC , establece el Contador de Segundos 00 en 1 segundo y muestra la pantalla 34.

(SSE1305/06/07) Si es la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE1205) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC, establece el Contador de Segundos 00 en 1 y muestra la pantalla 32.

>SSB32{PMI,0,0,21}PMI,52,0,22}PMI,52,6,23}PMI,110,7,24}<

Vel	Kmh	Dir
Lat		
Lon		
Tipo	Edad	seg

Pantalla 32

La pantalla 32 imprime gráficos especificados por el número, los cuales son: 21, 22, 23 y 24.

(SSE3200/01) Si recibe un mensaje tipo MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE3202) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 12.

(SSE3203/04) Si recibe un mensaje tipo GP imprime la Latitud (LAT), Longitud (LON) y Velocidad (SPD) en un evento y en otro imprime la Dirección de Circulación (HDN), la Posición Adquirida (FIX) y la Edad de la Última Posición (AGE). Todos estos valores que imprime son recibidos del GPS.

(SSE3205/06) Si el contador 00 llega a cero envía al puerto 1 un mensaje especificado en la acción con el comando "QGP" (mensaje con toda la información de posición teniendo en cuenta la fecha y hora del dispositivo), en un evento y muestra la pantalla 03, en otro.

(SSE3207/08/09) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE1206) Si es presionada la tecla 15 produce un TIC , asigna 000 a la Vble. de Us. 04, el Contador de Segundos cada un segundo y muestra la pantalla 33.

>SSB33{PMI,0,0,11}PMI,0,4,12}TXT,78,2,-}<

Fecha
—
Hora

Pantalla 33

La pantalla 33 imprime gráficos especificados por el número, los cuales son: 11, 12 y el texto “-“.

(SSE3300/01) Si recibe un mensaje tipo MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE3302) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 12.

(SSE3303/04) Si recibe un mensaje tipo GP imprime la Fecha actual en formato (DAT800) dd-mm configurado en el comando MH, también la Fecha actual en formato aa (DAT200, solo el año) y la Hora actual en formato hh:mm:ss (TIM300) en un evento y en otro asigna 001 a la Vble. de Us. 04.

(SSE3305) Si el reloj dispara cada segundo y la Vble de Us. 04 no es cero, imprime la Fecha actual en formato (DAT800) dd-mm configurado en el comando MH, también la Fecha actual en formato aa (DAT200, solo el año) y la Hora actual en formato hh:mm:ss (TIM300).

(SSE3306/07) Si el contador 00 llega a cero envía al puerto 1 un mensaje especificado en la acción con el comando “QGP” (mensaje con toda la información de posición teniendo en cuenta la fecha y hora del dispositivo), en un evento y establece en 5 segundos el Contador 00, en otro.

(SSE3308/09/10) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE1207) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC y muestra la pantalla 37.

(SSE1208/09/10) Si es la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A

PANTALLA 20

```
>SSB20{SFN0}{PMG,0,2,USR00USR010}{SFN1}{TXT,0,0,RX      }  
{VAR,30,0,DAT801} {VAR,88,0,TIM401}<
```


RX	19-ENE	04:30
HOLA		

Pantalla 20

Cambia a fuente normal e imprime mensajes tipo MT (0 – tipo de mensaje MT), que están en el buffer del equipo: el número de mensaje es igual al valor de la Vble. de Us. 00 y escribe en la posición donde el número es el valor de la Vble. de Us 01. Luego cambia a fuente inversa imprime el texto “RX”, la Fecha (DAT – en formato día-mes, configurado en el comando MH) y Hora (TIM – en formato hh:mm) del mensaje.

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE2000) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 11.

(SSE2001) Si es presionada la tecla 03 produce un TIC , al valor de la Vble. de Us. 01 le suma 016 (por el parámetro I), le asigna un límite superior de incremento en 080 (parámetro T) y cuando el valor de la variable incremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 080. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE2002) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC , al valor de la Vble. de Us. 01 le resta 016 (por el parámetro D), le asigna un límite inferior de decremento en 000 (parámetro T) y cuando el valor de la variable decremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 000. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

Estas teclas 01 y 03 se utilizan para recorrer el buffer de mensajes. Por eso se trabaja con las variables que van desplazándose de a 16.

(SSE2003) (UB01) Si la Variable de Usuario 01 llega a su límite inferior especificado en la acción que es de 000 (establecido en el evento anterior). Al valor de la Vble. de Us. 00 le suma 001 (por el parámetro I), le asigna un límite superior de incremento en 063 (parámetro T) y cuando el valor de la Variable incremente y llegue al límite establecido,

el valor de la variable será 063. Luego borra la pantalla (CLS) y la vuelve a imprimir (ISC).

(SSE2004) (UT01) Si la Variable de Usuario 01 llega a su límite superior especificado en la acción que es de 080. Al valor de la Vble. de Us. 00 le resta 001 (por el parámetro D), le asigna un límite inferior de decremento en 000 (parámetro T) y cuando el valor de la variable decremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 000. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE2005) (SO00) cuando el scroll dentro del mensaje llega al máximo asigna cero a la Vble. de Us. 01. A la Vble. de Us. 00, le resta 001 y establece como límite inferior para decrementar, 000 y cuando llega al límite el valor de la variable es 000. Borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE2006) Si recibe un mensaje MT asigna 000 a las Vbles. de Uss. 00 y 01, vuelve a imprimir la pantalla 20. Establece el Sonido Continuo tipo Audio en 15 décimas de segundos el tiempo de sonido, 20 el volumen de sonido y en 10 la frecuencia.

(SSE2007) Si recibe un mensaje MQ ver Apéndice A.

(SSE2008) (SO02) cuando el scroll llega al límite superior del buffer de mensajes de recepción y no es el primer mensaje de buffer al valor de la Vble. de Us. 00 le resta 001, y le configura cómo límite inferior 000; cuando la variable llega al límite el valor queda en 000 y vuelve a imprimir la pantalla.

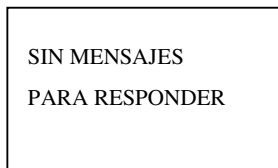
(SSE2009/10) (SO01) cuando el scroll llega al límite superior del buffer de mensajes de recepción y es el primer mensaje de buffer borra la pantalla e imprime el siguiente texto: "SIN MENSAJE EN LISTADO DE RECEPCION"

(SSE2011) Si es presionada la tecla 00 ver Apéndice A.

(SSE2012/13) Si es la tecla 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 21

>SSB21{SFNO}PMG,0,0,USR00USR011}<



Pantalla 21

Cambia a fuente normal e imprime mensajes tipo MQ (1), que están en el buffer del equipo: el número de mensaje es el valor de la Vble. de Us. 00 y escribe en la posición donde el número es el valor de la Vble. de Us 01.

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE2100) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 11.

(SSE2101) Si es presionada la tecla 14 y está habilitada la tecla “z” en el mensaje MQ, produce un TIC, borra el mensaje actual (CTM) y muestra la pantalla 11. Envía un mensaje tipo TZ al destino XVM.

(SSE2102) Si es presionada la tecla 15 y está habilitada la tecla “y” en el mensaje MQ, produce un TIC, borra el mensaje actual y muestra la pantalla 11. Envía un mensaje tipo TY al destino XVM.

(SSE2103) Si es presionada la tecla 16 y está habilitada la tecla “x” en el mensaje MQ, produce un TIC, borra el mensaje actual y muestra la pantalla 11. Envía un mensaje tipo TX al destino XVM.

(SSE2104) Si es presionada la tecla 03 produce un TIC, al valor de la Vble. de Us. 01 le suma 016 (por el parámetro I), le asigna un límite superior de incremento en 080 (parámetro T) y cuando el valor de la variable incremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 080. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE2105) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC , al valor de la Vble. de Us. 01 le resta 016 (por el parámetro D), le asigna un límite inferior de decremento en 000 (parámetro T) y cuando el valor de la variable decremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 000. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

Estas teclas 01 y 03 se utilizan para recorrer el buffer de mensajes. Por eso se trabaja con las variables que van desplazándose de a 16.

(SSE2106) (UB01) Si la variable de usuario 01 llega a su límite inferior especificado en la acción que es de 000. Al valor de la Vble. de Us. 00 le suma 001 (por el parámetro I), le asigna un límite superior de incremento en 063 (parámetro T) y cuando el valor de la variable incremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 063. Luego borra la pantalla (CLS) y la vuelve a imprimir (ISC).

(SSE2107) (UT01) Si la variable de usuario 01 llega a su límite superior especificado en la acción que es de 080. Al valor de la Vble. de Us. 00 le resta 001 (por el parámetro D), le asigna un límite inferior de decremento en 000 (parámetro T) y cuando el valor de la variable decremente y llegue al límite establecido, el valor de la variable será 000. Luego borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE2108) (SO00) cuando el scroll dentro del mensaje llega al máximo asigna cero a la Vble. de Us. 01. A la Vble. de Us. 00, le resta 001 y le establece cómo límite inferior para decrementar en 000, y cuando llega al límite el valor de la variable es 000. Borra la pantalla y la vuelve a imprimir.

(SSE2109) Si recibe un mensaje MQ asigna 000 a las Vbles. de Uss. 00 y 01, borra y vuelve a imprimir la pantalla. Establece el Sonido Continuo tipo Audio en 20 décimas de segundos el tiempo de sonido, 20 el volumen de sonido y en 20 la frecuencia.

(SSE2110) (SO02) cuando el scroll llega al límite superior del buffer de mensajes de recepción y no es el primer mensaje de buffer al valor de la Vble. de Us. 00 le resta 001, y le configura cómo límite inferior 000;

cuando la variable llega al límite el valor queda en 000 y vuelve a imprimir la pantalla.

(SSE2111) (SO01) cuando el scroll llega al límite superior del buffer de mensajes de recepción y es el primer mensaje de buffer borra la pantalla e imprime el siguiente texto: "SIN MENSAJE PARA RESPONDER"

(SSE2112) Si es presionada la tecla 00 ver Apéndice A.

(SSE2113/14) Si es la tecla 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 17

```
>SSB17{TXT,0,0,g TESORO }SFN0}{TXM,70,0,ABRIR-
m}{TXM,70,6,SALIR-m}{TXT,8,2,INGRESE CLAVE}{SDE00,12,4,10012----
-----}<
```



Pantalla 17

Imprime un texto "g TESORO", cambia la fuente a normal, imprime dos textos con borde: "Abrir-m" y "SALIR-m". Imprime el texto "INGRESE CLAVE" y establece el Ingreso de Dato 00, en Modo Normal (1), desde la posición 00 de buffer, una cadena de 12 caracteres y coloca como texto inicial "-----".

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE1700) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC , establece todo en ceros en Ingreso de Datos 00 para deshabilitarlo y muestra la pantalla 10.

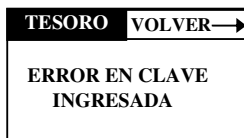
(SSE1701/02) Si recibe un mensaje tipo MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE1703) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC , al Ingreso de Datos 00 le asigna ceros para deshabilitarlo y muestra la pantalla 10.

(SSE1704/05) Si es presionada la tecla 16 y la Vble. de Us. 02 no es cero, deshabilita el Ingreso de Datos 00 y muestra la pantalla 10. También, envía al puerto 1 un mensaje especificado en la acción con el comando "SSXP0100070" (Configura el manejador de salidas para VL2 activando (1) el puerto 0 (0) durante 70 milisegundos).

(SSE1706) Si es presionada la tecla 16 y la Vble. de Us. 02 es cero, deshabilita el Ingreso de Datos 00 y muestra la pantalla 18.

>SSB18{TXT,0,0,g TESORO fERROR EN CLAVE
INGRESADA}TXM,62,0,VOLVER-m}<



Pantalla 18

La pantalla 18 imprime el texto "g TESORO fERROR EN CLAVE INGRESADA", y el texto con borde "VOLVER-m".

(SSE1800) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC, deshabilitada el Ingreso de Datos 00 y muestra la pantalla 11.

(SSE1801) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC, deshabilitada el Ingreso de Datos 00 y muestra la pantalla 17.

(SSE1802/05/06) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE1803/04) Si recibe un mensaje MT y/o MQ, ver Apéndice A.

(SSE1707) Si se ingresó el último caracter de la cadena de ingreso de datos compara los Ingresos de Datos 00 y 07.

(SSE1708) Si la comparación de los Ingresos de Datos da OK a la Vble. de Us. 02 le asigna 01.

(SSE1709) Si es presionada la tecla 00 produce 4 beeps y enciende la luz del fondo de pantalla durante 30 segundos.

(SSE1710/11) Si es la tecla 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 22

>SSB22{TXT,0,0,g E }TXT,0,2, M }TXT,0,4, E }TXT,0,6, R f{TXM,38,0, MECANICA-m}{TXM,38,3, MEDICA-m}{TXM,38,6, TRANSITO-m}<

E M E R	MECANICA →
	MEDICA →
	TRANSITO →

Imprime los textos “g E”, “M”, “E”, “rF”. Imprime tres textos con borde: “MECANICA-m”, “MEDICA-m” Y “TRANSITO-m”.

Pantalla 22

Una vez mostrada ejecuta la operación correspondiente según el evento que ocurra.

(SSE2200) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC , asigna 000 a las Vbles. de Uss. 00 y 01 y muestra la pantalla 23.

>SSB23{TXT,0,0,fCONFIRMArENVIARrEMERGENCIArMECANICA ?}{TXM,86,0, SI-m}{TXM,86,6, NO-m}<

CONFIRMA ENVIAR EMERGENCIA MECANICA?	SI →
	NO →

Pantalla 23

La pantalla 23: imprime el texto “fCONFIRMA rENVIAR rEMERGENCIAr MECANICA?”, y dos textos con borde “SI-m” y “NO-m”.

(SSE2300) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC , muestra la pantalla 10 y envía un mensaje tipo Emergencia Mecánica (EC) al destino XVM .

(SSE2301) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE2302) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE2303/04) Si recibe un mensaje MT y/o MQ, ver Apéndice A.

(SSE2305/06/07) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE2201) Si es presionada la tecla 15 produce un TIC , asigna 000 a las Vbles. de Uss. 00 y 01 y muestra la pantalla 24.

>SSB24{TXT,0,0,fCONFIRMArENVIARrEMERGENCIArMEDICA
?H{TXM,86,0, SI-m}{TXM,86,6, NO-m}<

CONFIRMA ENVIAR EMERGENCIA MEDICA?	SI →
	NO →

Pantalla 24

La pantalla 24: imprime el texto "fCONFIRMAr ENVIARr EMERGENCIAr MEDICA ?", y dos textos con borde "SI-m" y "NO-m".

(SSE2400) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC , muestra la pantalla 10 y envía un mensaje tipo Emergencia Médica (ED) al destino XVM .

(SSE2401) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE2402) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE2403/04) Si recibe un mensaje MT y/o MQ, ver Apéndice A.

(SSE2405/06/07) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE2202) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC , asigna 000 a las Vbles. de Uss. 00 y 01 y muestra la pantalla 25.

>SSB25{TXT,0,0,fCONFIRMArENVIARrEMERGENCIA DErTRANSITO
?H{TXM,86,0, SI-m}{TXM,86,6, NO-m}<

CONFIRMA ENVIAR EMERGENCIA DE TRANSITO?	SI →
	NO →

Pantalla 25

La pantalla 25: imprime el texto “fCONFIRMAr ENVIARr EMERGENCIAR DErTRANSITO ?”, y dos textos con borde “SI-m” y “NO-m”.

(SSE2500) Si es presionada la tecla 16 produce un TIC, muestra la pantalla 10 y envía un mensaje tipo Emergencia de Tránsito (ET) al destino XVM.

(SSE2501) Si es presionada la tecla 14 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE2502) Si es presionada la tecla 02 produce un TIC y muestra la pantalla 10.

(SSE2503/04) Si recibe un mensaje MT y/o MQ, ver Apéndice A.

(SSE2505/06/07) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE2203) Si es presionada la tecla 02 muestra la pantalla 10.

(SSE2204/05) Si recibe un mensaje tipo MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE2206/07/08) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 34

>SSB34{TXT,0,0,gVL2rLIPrIP0rESTADO}{TXT,64,0,VCMf}{VAR,26,0,IDDR}{VAR,90,0,IDDL}<

VL2 LIP IP0 ESTADO	VCM
-----------------------------	-----

Pantalla 34

Imprime los textos “gVL2rLIPrIP0rESTADO”, “VCMf”, luego imprime el Id del VL2 al que está conectado (IDDR) y el Número de Serie del Vircom (IDDL) en formato 4 dígitos.

(SSE3400/01) Si recibe un mensaje tipo MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE3402) Si es presionada la tecla 02 muestra la pantalla 13.

(SSE3403) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC, establece el Contador de Segundos 00 en 1 y muestra la pantalla 36.

>SSB36{TXT,0,0,gENT.AN.rAN0rAN1rAN2}{TXT,71,0,AN3}{TXT,71,2,AN4}{TXT,71,4,AN5}{TXT,71,6,AN6f}<

ENT.AN.	AN3
AN0	AN4
AN1	AN5
AN2	AN6

Pantalla 36

La pantalla 36 imprime los textos “gENT.AN.rAN0rAN1rAN2”, “AN3”, “AN4”, “AN5” y “AN6f”.

(SSE3600/01) Si recibe un mensaje tipo MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE3602) Si es presionada la tecla 02 muestra la pantalla 13.

(SSE3603/04/05) Si recibe un mensaje tipo AD realiza varias acciones en diferentes eventos:

SSE3603 imprime valor de las Entradas Analógicas 00, 01, 02.

SSE3604 imprime valor de las Entradas Analógicas 03, 04, 05.

SSE3605 imprime valor de la Entrada Analógica 06.

(SSE3606) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC, establece el Contador de Segundos 00 en 1 y muestra la pantalla 35.

(SSE3607) Si es presionada la tecla 03 produce un TIC , establece el Contador de Segundos 00 en 01 y muestra la pantalla 34.

(SSE3608/09) Si el Contador de Segundos 00 llega a cero envía al puerto 1 un mensaje especificado en la acción, con

el comando "QAD" (Consulta Entradas Analógicas) y asigna 3 segundos al contador 00.

(SSE3610/11/12) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE3404) Si es presionada la tecla 03 produce un TIC , establece el Contador de Segundos 00 en 01 y muestra la pantalla 35.

>SSB35{TXT,0,0,gENTRADAS DIGITALES f}<



Pantalla 35

La pantalla 35 imprime el texto "gENTRADAS DIGITALES f"

(SSE3500/01) Si recibe un mensaje tipo MT y/o MQ ver Apéndice A.

(SSE3502) Si es presionada la tecla 02 muestra la pantalla 13.

(SSE3503) Si es presionada la tecla 01 produce un TIC, establece el Contador de Segundos 00 en 1 y muestra la pantalla 34.

(SSE3504) Si es presionada la tecla 03 produce un TIC, establece el Contador de Segundos 00 en 01 y muestra la pantalla 36.

(SSE3505) Si recibe un mensaje IN imprime Valores de Entradas Digitales (DIN).

(SSE3506/07) Si el Contador de Segundos 00 llega a cero realiza acciones en diferentes eventos:

SSE3506: envía al puerto 1 un mensaje especificado en la acción con el comando "QIN" (Consulta Entradas Digitales).

SSE3507: y establece el Contador de Segundos 00 en 3.

(SSE3508/09/10) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

(SSE3405) Si recibe un mensaje IP imprime Dirección IP Local (IPXL) y Dirección IP Destino (IPX0).

(SSE3406) Si recibe un mensaje FD imprime el Estado del Modem (MDM)

(SSE3407/08/09/10) Si el Contador de Segundos 00 llega a cero realiza varias acciones en diferentes eventos:

SSE3407: envía al puerto 1 un mensaje especificado en la acción con el comando "QIPL0" (Consulta Dirección IP Local).

SSE3408: envía al puerto 1 un mensaje especificado en la acción con el comando "QIP0" (Consulta Dirección IP).

SSE3409: envía al puerto 1 un mensaje especificado en la acción con el comando "QFD".

SSE3410: establece el Contador de Segundos 00 en 05.

(SSE3411/12/13) Si es presionada la tecla 00 y/o 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 37

>SSB37{PMI,0,0,13}PMI,0,4,14}PMI,0,2,15}PMI,0,6,15}PMI,VAU*08+32,2,18}PMI,VKB*08+32,6,18}<



Pantalla 37

Imprime seis gráficos especificados por el número. Los primeros cuatro gráficos son los números 13, 14 y dos veces el gráfico 15 en diferentes posiciones de x e y.

El siguiente gráfico a imprimir, realiza dos operaciones con la variable VAU para definir el valor de x y el número de gráfico a imprimir es el 18.

El valor de:

$$x = VAU * 08 + 32$$

$$x = (\text{Imprime el volumen en formato decimal}) * 08 + 32$$

Y para definir el valor de la posición x en el último gráfico a imprimir lo calcula de la siguiente manera utilizando la variable VKB y el número de gráfico a imprimir es el 18.

El valor de:

$$x = \text{VKB} * 08 + 32$$

$$x = (\text{Imprime el volumen de teclas en formato decimal}) * 08 + 32$$

(SSE3700) Si recibe un mensaje tipo MT guarda la configuración inicial a los 3 segundos (STS03), a las Vbles. De Us. 00 y 01 las deshabilita colocándole cero, muestra la pantalla 20 y establece el Sonido Continuo tipo Audio en 15 décimas de segundos el tiempo de sonido, 20 el volumen de sonido y en 10 la frecuencia.

(SSE3701) Si recibe un mensaje tipo MQ guarda la configuración inicial a los 3 segundos (STS03), a las Vbles. De Us. 00 y 01 las deshabilita colocándole cero, muestra la pantalla 21 y establece el Sonido Continuo tipo Audio en 20 décimas de segundos el tiempo de sonido, 20 el volumen de sonido y en 20 la frecuencia.

(SSE3702) Si es presionada la tecla 02 guarda la configuración inicial a los 3 segundos (STS03) y muestra la pantalla 12.

(SSE3703) Si es presionada la tecla 01 muestra la pantalla 38.

(SSE3704) Si es presionada la tecla 03 muestra la pantalla 38.

(SSE3705/06) Si es presionada la tecla 04 al (SVA) Volumen de Audio (00...07) se le resta 001 (D), define como límite inferior (T) 000, y cuando el volumen llega a ese límite toma el valor 000 e imprime el gráfico número 19 y define el valor de la posición x con la Variable VAU, ($x = \text{VAU} * 08 + 24$).

También, imprime los gráficos números 18 – 19 calculando la posición x, con el valor de la variable VAU.

(SSE3707/08) Si es presionada la tecla 05 al (SVA) Volumen de Audio (00...07) se le suma 001 (I), define como límite superior (T) 007, y cuando el volumen llega a ese límite toma el valor 007 e imprime el gráfico número 19 y define el valor de la posición x con la Variable VAU, ($x = \text{VAU} * 08 + 24$).

También, imprime los gráficos números 18 – 19 calculando la posición x, con el valor de la variable VAU.

(SSE3709/10) Si es presionada la tecla 06 al (SVK) Volumen de Teclas (00...07) se le resta 001 (D), define como límite inferior (T) 000, y cuando el volumen llega a ese límite toma el valor 000 e imprime el gráfico número 19 y define el valor de la posición x con la Variable VKB, ($x = VKB * 08 + 24$).

También, imprime los gráficos números 18 – 19 calculando la posición x, con el valor de la variable VKB.

(SSE3711/12) Si es presionada la tecla 07 al (SVK) Volumen de Teclas (00...07) se le suma 001 (I), define como límite superior (T) 007, y cuando el volumen llega a ese límite toma el valor 007 e imprime el gráfico número 19 y define el valor de la posición x con la Variable VKB, ($x = SVK * 08 + 24$).

También, imprime los gráficos números 18 – 19 calculando la posición x, con el valor de la variable VKB.

(SSE3713) Si es presionada la tecla 00 produce 3 beeps y enciende la luz del fondo de pantalla durante 30 segundos.

(SSE3714/15) Si es la tecla 17 ver Apéndice A.

PANTALLA 38

>SSB38{PMI,0,0,16}{PMI,0,4,17}{PMI,0,2,15}{PMI,0,6,15}{PMI,VMS*08+32,2,18}{PMI,VCN-25*08+32,6,18}<.



Pantalla 38

Imprime seis gráficos especificados por el número. Los primeros cuatro gráficos son los números 16, 17 y dos veces el gráfico 15 en diferentes posiciones de x e y.

El siguiente gráfico a imprimir, realiza dos operaciones con la variable VMS para definir el valor de x y el número de gráfico a imprimir es el 18.

El valor de:

$$x = VMS * 08 + 32$$

$$x = (\text{Imprime el volumen de mensajes en formato decimal}) * 08 + 32$$

Y para definir el valor de la posición x en el último gráfico a imprimir lo calcula de la siguiente manera utilizando la variable VCN y el número de gráfico a imprimir es el 18.

El valor de:

$$x = VCN - 25 * 08 + 32$$

$$x = (\text{Imprime el valor del contraste en formato decimal}) - 25 * 08 + 32$$

(SSE3800) Si recibe un mensaje tipo MT guarda la configuración inicial a los 3 segundos (STS03), a las Vbles. De Us. 00 y 01 las deshabilita colocándole cero, muestra la pantalla 20 y establece el Sonido Continuo tipo Audio en 15 décimas de segundos el tiempo de sonido, 20 el volumen de sonido y en 10 la frecuencia.

(SSE3801) Si recibe un mensaje tipo MQ guarda la configuración inicial a los 3 segundos (STS03), a las Vbles. De Us. 00 y 01 las deshabilita colocándole cero, muestra la pantalla 21 y establece el Sonido Continuo tipo Audio en 20 décimas de segundos el tiempo de sonido, 20 el volumen de sonido y en 20 la frecuencia.

(SSE3802) Si es presionada la tecla 02 guarda la configuración inicial a los 3 segundos (STS03) y muestra la pantalla 12.

(SSE3803) Si es presionada la tecla 01 muestra la pantalla 37.

(SSE3804) Si es presionada la tecla 03 muestra la pantalla 37.

(SSE3805/06) Si es presionada la tecla 04 al (SVM) Volumen del Mensaje (00...07) se le resta 001 (D), define como límite inferior (T) 000, y cuando el volumen llega a ese límite toma el valor 000 e imprime el gráfico número 19 y define el valor de la posición x con la Variable VMS, ($x = VMS * 08 + 24$).

También, imprime los gráficos números 18 – 19 calculando la posición x, con el valor de la variable VMS.

(SSE3807/08) Si es presionada la tecla 05 al (SVM) Volumen del Mensaje (00...07) se le suma 001 (I), define como límite superior (T) 007, y cuando el volumen llega a ese límite toma el valor 007 e imprime el gráfico número 19 y define el valor de la posición x con la Variable VMS, ($x = VMS * 08 + 24$).

También, imprime los gráficos números 18 – 19 calculando la posición x, con el valor de la variable VMS.

(SSE3809/10) Si es presionada la tecla 06 al (SCN) Valor del Contraste (15...55) se le resta 001 (D), define como límite inferior (T) 025, y cuando el valor del contraste llega a ese límite toma el valor 025 e imprime el gráfico número 19 y define el valor de la posición x con la Variable VCN, ($x = VCN - 25 * 08 + 24$).

También, imprime los gráficos números 18 – 19 calculando la posición x, con el valor de la variable VCN.

(SSE3811/12) Si es presionada la tecla 07 al (SCN) Valor del Contraste (15...55) le suma 001 (I), define como límite superior (T) 032, y cuando el volumen llega a ese límite toma el valor 032 e imprime el gráfico número 19 y define el valor de la posición x con la Variable VCN, ($x = VCN - 25 * 08 + 24$).

También, imprime los gráficos números 18 – 19 calculando la posición x, con el valor de la variable VCN.

(SSE3813) Si es presionada la tecla 00 produce 3 beeps y enciende la luz del fondo de pantalla durante 30 segundos.

(SSE3814/15) Si es la tecla 17 ver Apéndice A.

APENDICE A

Si recibe un mensaje MT de base ante cualquier condición (+-), envía al destino SGN, por lo tanto, realiza las acciones del evento:

{SUS00000} Asigna 000 a la Variable de Usuario 00.

{SUS01000} Asigna 000 a la Variable de Usuario 01.

{SSC20} Muestra la pantalla 20.

{SSA152010} Establece el Sonido Continuo tipo Audio en 15 décimas de segundos el tiempo de sonido, 20 el volumen de sonido y en 10 la frecuencia.

Si recibe un mensaje MQ de base ante cualquier condición (+-), envía al destino SGN, y realiza las acciones del evento:

{SUS00000} Asigna 000 a la Variable de Usuario 00.

{SUS01000} Asigna 000 a la Variable de Usuario 01.

{SSC21} Muestra la pantalla 21.

{SSA202020} Establece el Sonido Continuo tipo Audio en 20 décimas de segundos el tiempo de sonido, 20 el volumen de sonido y en 20 la frecuencia.

Si presiona la tecla 00 (ES CUALQUIERA DE LAS 17 TECLAS) enciende la luz del fondo de la pantalla por 30 segundos.

Si presiona la tecla 17 manda al puerto 1 un mensaje especificado en la acción con el comando "SPN00" y al soltar la tecla (--) un mensaje con el comando "SPT 0".