

异步单双色二次开发 注意事项：

DII 使用基础：

1. 本动态库只适用于 Windows 操作系统，部分 Win 7 及以上版本操作系统需要以管理员身份运行 EQ 一卡通 和 EQ 一卡通 2013 的安装包及安装完的可执行程序。（注：EQ 一卡通 和 EQ 一卡通 2013 是我们公司的异步单双色控制卡配套控制软件。）

2. 使用动态库二次开发前需要先用我们公司的异步单双色控制卡配套软件（一卡通）先配置好屏幕参数及硬件参数，使一卡通能正常发送节目并正常显示。

正常显示后，通过回读控制卡参数（如图 1）

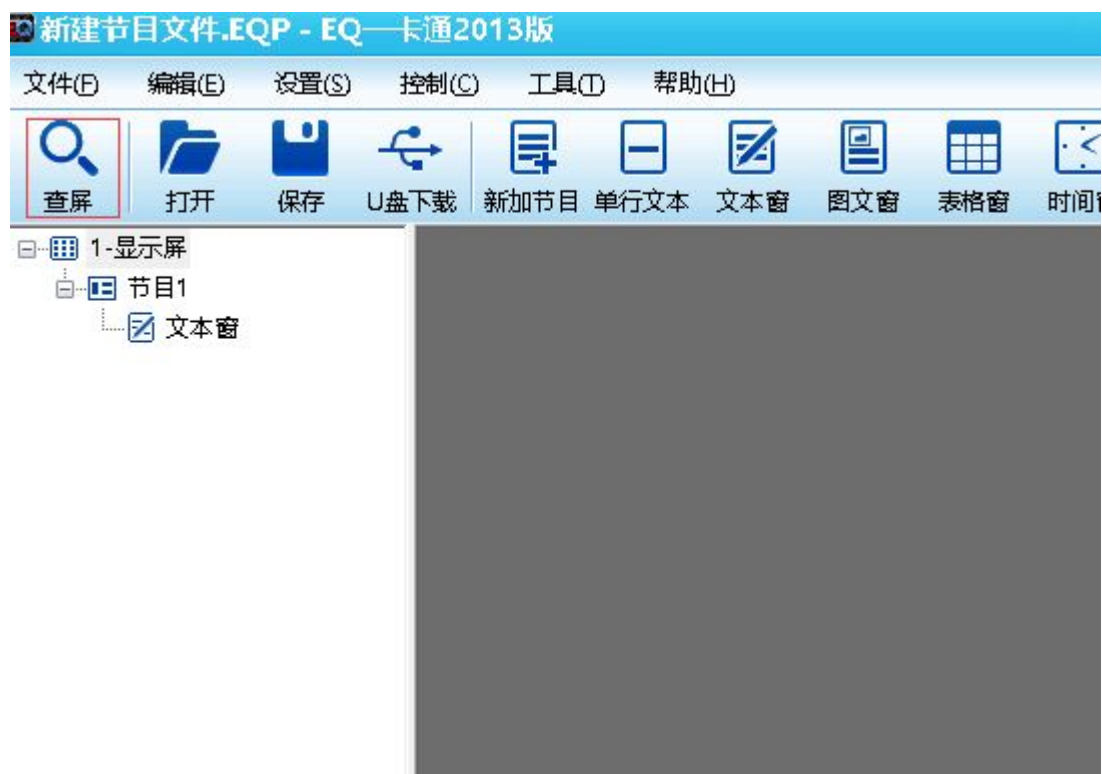


图 1.1

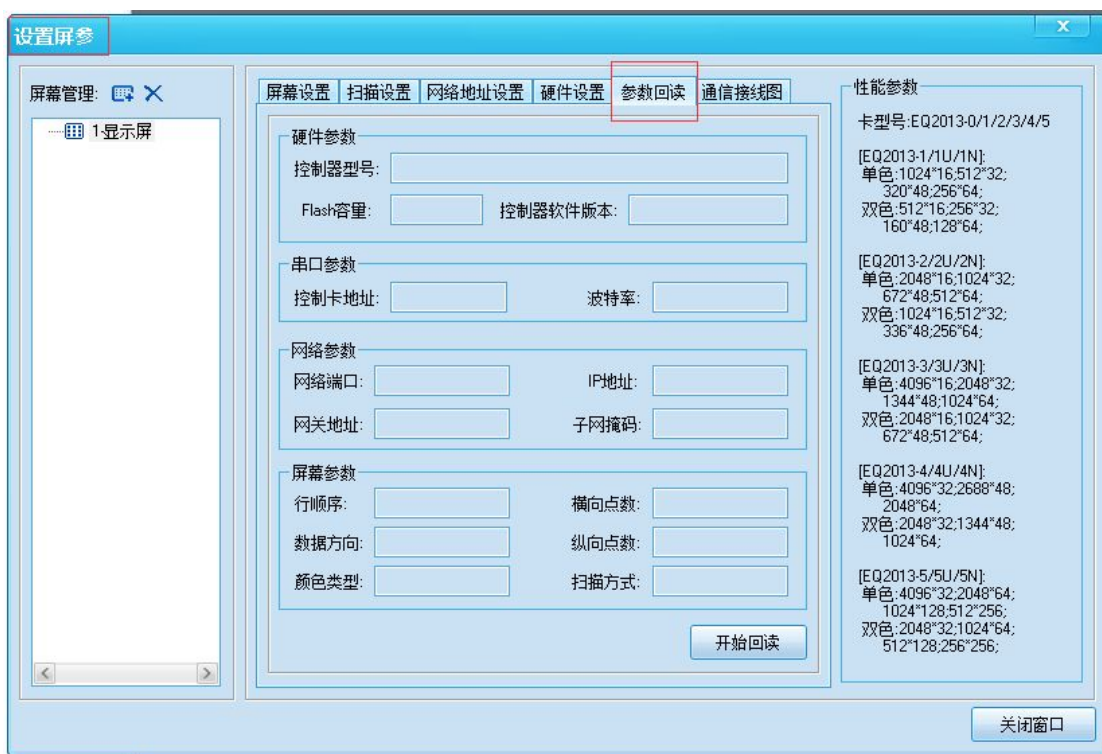



图 1.2

把回读到的参数写入二次开发实例里面-可执行文件(exe)旁边的  EQ2008_Dll_Set.ini 里面。（EQ 一卡通动态库自动读取当前目录下的“EQ2008_Dll_Set.ini”文件中的所有参数。）

3. EQ2008_Dll_Set.ini 文件如下图所示：

```
#Demo程序中，控制器地址为1，对应参数[地址：0]

#控制卡地址：程序代码中控制器地址-1
[地址：0]
#控制器类型=EQ2013
CardType=21
#控制地址=程序代码中控制器地址-1
CardAddress=0
#通讯方式=串口
CommunicationMode=1
#显示屏高度=32
ScreenHeight=32
#显示屏宽度=64
ScreenWidth=64
#串口通信波特率=57600
SerialBaud=57600
#串口通信串口号=COM1
SerialNum=1
#网络通信端口号=5005
NetPort=5005
#网络通信IP地址=192.168.1.236
IpAddress0=192
IpAddress1=168
IpAddress2=1
IpAddress3=236
#显示屏颜色类型=双色
ColorStyle = 1
```

左图 [地址：0]和 CardAddress = 0，对应 EQ 一卡通(2013)里面控制卡地址 1（EQ 一卡通里回读可见。）

带#号的行表示注释，没带#号的行是起作用的。

左图就是有用的，而且代表第一张控制卡，注意不要忽略[地址：0]，[地址：0]代表第一张控制卡，[地址：1]代表第二张控制卡。

如果只有一张控制卡，那 ini 文件里的[地址：1]是用不到的，无视就行。

控制卡通过网络通讯：

☐ 自动获得 IP 地址(O)

1. 本机 ip 不能是自动获取，网络 ipv4 的设置 ☒ 使用下面的 IP 地址(S):
2. 设置给控制卡的 ip 需要和本机 ip 在同一个网段
3. 避免要设置给控制卡 ip 已经被局域网中的其他设备占用。
4. 如果用的是有线网络和控制卡通讯，无线网络要禁用。
5. 如果要把控制卡接到局域网，先要单机直连在电脑上设好（ip、网关、掩码、控制卡地址、和固定 ip 地址选项），再插交换机上。（如图 3 所示步骤）

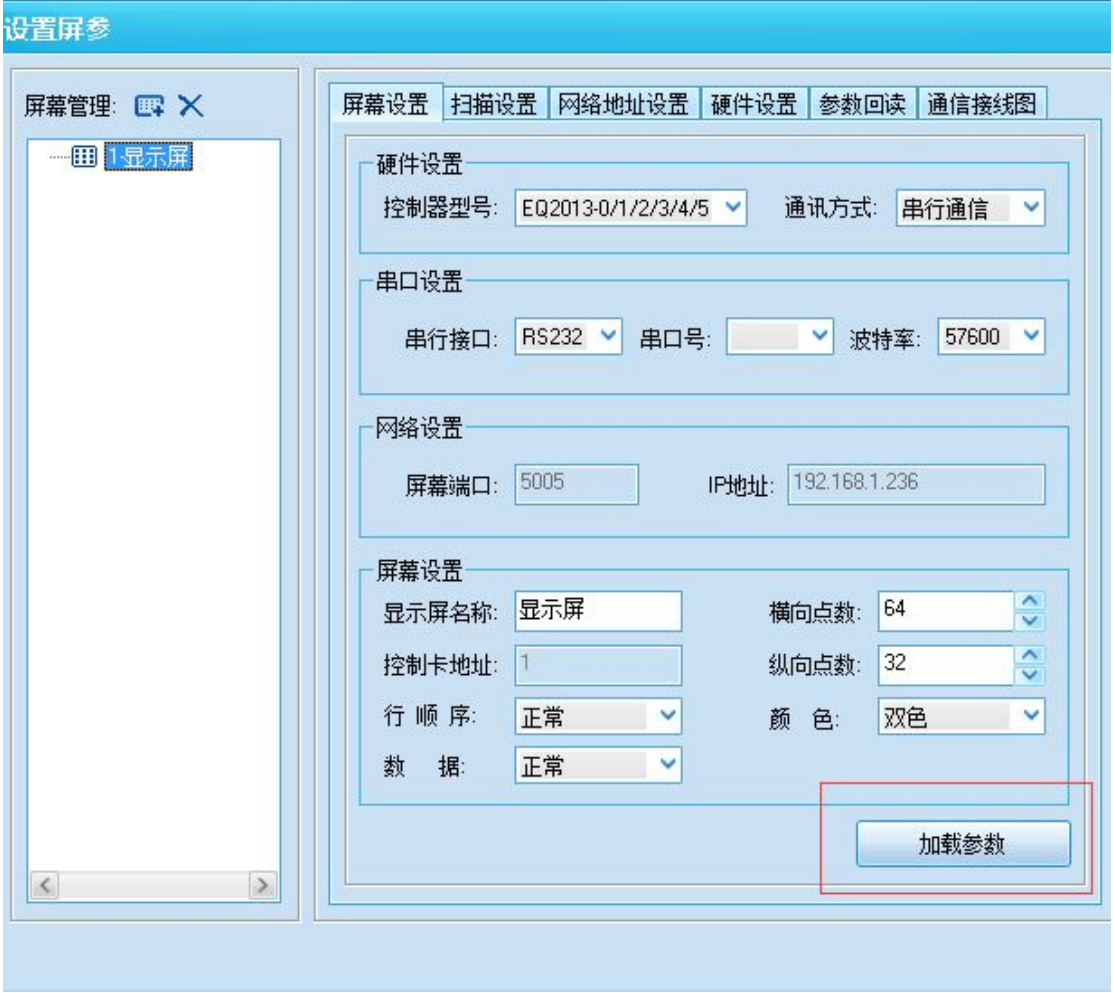


图 3.1 先加载参数成功

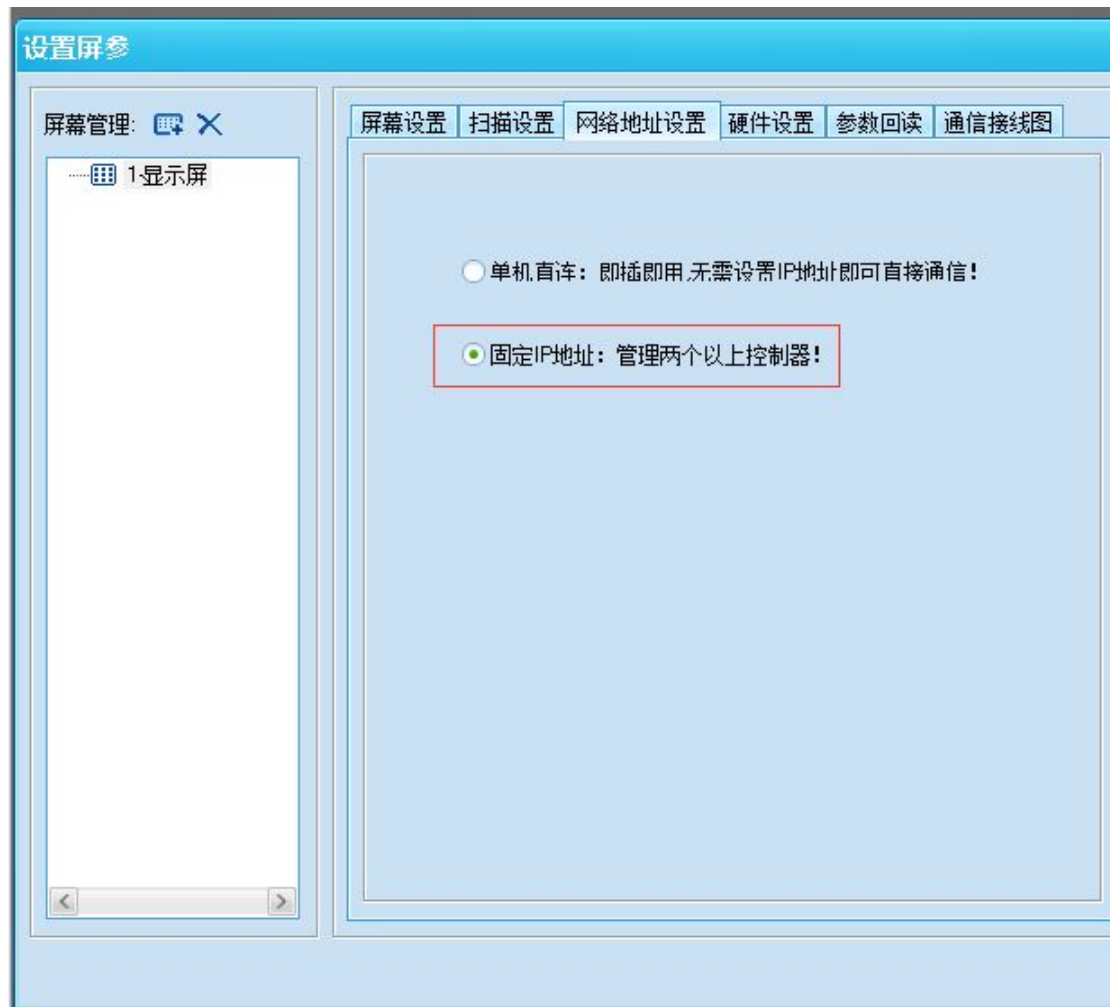


图 3.2 选固定 ip 地址

6. 控制卡挂局域网（交换机）里面选**固定 ip 地址**选项才能加载屏参成功，控制卡直接网线接电脑上选**单机直连**选项才能加载成功。

控制卡通过串口通讯：

1. 必须用 485 串连多张卡，通过 EQ 一卡通(2013) 给每张控制卡设置不同的控制卡地址（1 到...），二次开发程序就是靠这个控制卡地址的不同区分不同的控制卡。
2. 如果电脑有两个串口，可以分别控制两张控制卡而不用串连
3. RS232 我们的串口线是直通的 2 3 不能用交叉

其他：

1. 字符串里加换行符'\n'会换行（不同开发软件的换行符不一样）
2. 发送节目和清屏会减少控制卡 flash 的寿命，10 万次不到（2023 有 ram 模式）
3. 实时发送只能发图片（文字），不能带动作，不耗 flash 寿命，用在更新快的场合，显存覆盖速度快，屏不会黑一下
4. 配置文件的编码格式必须是 ANSI 编码，UTF-8 不行
5. 动态库不支持多线程
6. 2013 之前的控制卡（蓝色的）不支持清屏功能，用发送空内容节目代替
7. 屏上闪过正在通讯就没 ColorType 设错或动态库坏了
8. 不支持 profibus（过程现场总线）和 modelbus（工控机网络协议的一种）
9. 注意别被 windows 其他服务占用 5005 端口

注：及时从官网 www.eqled.com 上获取最新版的 EQ 一卡通(2013)和二次开发实例，旧版的 EQ 一卡通(2013)虽然也能正常发送和显示节目，但是会影响二次开发的关于（控制卡参数写入）的前提。