

		文件名称	集成串口屏指令集		
文件编号	LC12/SP	版次	A	页码	第 1 页 共 4 页

版本	发布者	修改内容	日期
A	Liangyq	初版	2017/8/13

		文件名称	集成串口屏指令集		
		版 次	A	页码	第 2 页 共 4 页
文件编号	LC12/SP	版 次	A	页码	第 2 页 共 4 页

指令表列表

指令	指令码	示例
获取版本信息指令	VER;	UartSend("VER;\r\n");
	通过 VER 指令就可以获取此模块固化的版本信息，并显示在屏幕上面	
设置波特率指令	BPS(bps);	UartSend("BPS(9600);\r\n");
	BPS 为指令码，括号内为参数。如果要把波特率设置为 9600，则 BPS(9600);	
清屏指令	CLR(c);	UartSend("CLR(1);\r\n");
	CLR 为指令码，c 为清屏使用的背景颜色，c 的具体代码见下面颜色列表。如果要把屏幕填充为红色，则 CLR(1);	
	FSIMG(addr,x,y,w,h,m);	UartSend("FSIMG(2097152,0,0,176,220,0);\r\n");
Flash 中的图片显示指令	FSIMG 为指令码，addr 为图片存储在 flash 的地址，x，y 为图片要在屏幕上面显示的开始位置，w 为图片的宽度，h 为图片的高度，m 为图片显示方式：1 为透明显示，0 为正常显示。如 FSIMG (2097152,0,0,240,320,1);表示从 2097152 的 FLASH 地址取出 240*320 的图片并在屏幕的(0,0)开始位置透明显示出来。	
横竖屏切换指令	DIR(H_V);	UartSend("DIR(1);\r\n");
	H_V 为方向选择参数，如果 H_V=0，即 DIR(0);将屏幕设置为竖屏模式。如果 H_V=1，即 DIR(1);将屏幕设置为横屏模式。	
设置背景灯的亮度	BL(p); 其中 BL 为指令码，p 为背景灯的亮度值，调节的范围为：0~255，其中 0 为全亮显示，255 为关闭显示。	UartSend("BL(4);\r\n");
	如 BL(4);将背景的亮度设置为 4	
画点指令	PS(x,y,c); 其中 PS 为指令码(x,y)为显示的开始位置，c 为点的颜色，c 的参数内容见下面色表	UartSend("PS(0,0,3);\r\n");
	如 PS(0,0,3);在(0,0)的位置画一个蓝色的点	
画线指令	PL (x1,y1,x2,y2,c) 其中 PL 为指令码，x1，y1 为起点的位置，x2，y2 为结束点的位置，c 为线的颜色，c 的参数内容见下面色表	UartSend("PL(0,0,50,50,1);\r\n");
	如 PL(0,0,50,50,1);表示将(0,0) 到(50,50)的两个点用红色连成线	
画线框指令	BOX (x1,y1,x2,y2,c) 其中 BOX 为指令码 (x1,y1)为起始点的位置(x2,y2)为结束点的位置，c 为方框的颜色，c 的参数内容见下面色表	UartSend("BOX(0,0,50,50,1);\r\n");
	如 BOX(0,0,50,50,1);表示以(0,0)为起点，以(50,50)为终止点，画一个红色的框	
画填充框指令	BOXF (x1,y1,x2,y2,c) ;其中 BOXF 为指令码(x1,y1)为起始点的位置(x2,y2)为结束点的位置，c 为方框的颜色，c 的参数内容见下面色表	UartSend("BOXF(0,0,50,50,1);\r\n");
	如 BOXF (0,0,50,50,1);表示以(0,0)为起点以(50,50)为终止点，画一个红色的填充框	
画线圆指令	CIR(x,y,r,c);其中 CIR 为指令码(x,y)为圆心的位置，r 为圆的半径，c 为圆的颜色，	UartSend("CIR(10,10,3,1);\r\n");
	如 CIR(10,10,3,1);表示以黑色在圆心 10,10 的位置画一半径为 3 的红色的圆	

		集成串口屏指令集			
		文件名称			
文件编号	LC12/SP	版 次	A	页码	第 3 页 共 4 页
画填充圆指令	CIRF(x,y,r,c);其中 CIRF 为指令码，x，y 为圆心的位置，r 为圆的半径，c 为圆的填充颜色，c 的参数内容见下面色表			UartSend("CIRF(10,10,3,3);\r\n");	
	如 CIRF(10,10,3,0);表示以黑色在圆心 10,10 的位置画一半径为 3 的蓝色的填充圆				
设置背景色指令	SBC(c)；其中 SBC 为指令码，c 为背景的颜色值，c 的范围在 0~63 之间，见下面的色表。			UartSend("SBC(1);\r\n");	
	SBC(1);设置背景色为红色				
显示 16 点高的透明字符指令	DC16(x,y,*str,c);其中 DC16 为指令码(x，y)为字符的开始位置，*str 为字符的指针，c 为字符的颜色，c 的参数内容见下面色表			UartSend("DC16(30,30,'串口模块',15);\r\n");	
	DC16(30,30,'串口模块',15);表示在(30,30)的位置显示白色的 16x16 点的'串口模块'字符				
显示 24 点高的透明字符指令	DC24(x,y,*str,c);其中 DC24 为指令码(x，y)为字符的开始位置，*str 为字符的指针，c 为字符的颜色，c 的 64 个参数，见下面的色表。			UartSend("DC24(30,46,'串口模',1);\r\n")	
	DC24(30,46,'串口模块',1);表示在(30,46)位置显示红色的 24 点 x24 点的'串口模块'字符				
显示 32 点高的透明字符指令	DC32(x,y,*str,c);其中 DC32 为指令码(x，y)为字符的开始位置，*str 为字符的指针，c 为字符的颜色，c 的 64 个参数，见下面的色表。			UartSend("DC32(30,80,'串口模块',1);\r\n");	
	DC32(30,80,'串口模块',1);表示在(30,80)位置显示红色的 32 点 x32 点的'串口模块'字符				
显示 16 点高的带底色的字符指令	DCV16(x,y,*str,c);其中 DCV16 为指令码(x,y)为字符的开始位置，*str 为字符的指针，c 为字符的颜色，c 的 64 个参数，见下面的色表。			UartSend("SBC(15);DCV16(30,112,'串口模块',1);\r\n");	
	DCV16(30,112,'串口模块',1);表示在(30,112)的位置显示红色的 16x16 点的'串口模块'，其中底色由 SBC 指令设置。				
显示 24 点高的带底色的字符指令	DCV24(x,y,*str,c);其中 DCV24 为指令码，(x，y)为字符的开始位置，*str 为字符的指针，c 为字符的颜色，c 的 64 个参数，见下面的色表。			UartSend("SBC(15);DCV24(30,128,'串口模块',1);\r\n");	
	DCV24(30,128,'串口模块',1);表示在(30,128)位置显示红色的 24x24 点的'串口模块'，其中底色由 SBC 指令设置。				
显示 32 点高的字符带底色的指令	DCV32(x,y,*str,c);其中 DCV32 为指令码，(x，y)为字符的开始位置，*str 为字符的指针，c 为字符的颜色，c 的 64 个参数，见下面的色表。			UartSend("SBC(15);DCV24(30,128,'串口模块',1);\r\n");	
	DCV32(30,152,'串口模块',1);表示在(30,152)位置显示显示红色的 32x32 点的'串口模块'，其中底色由 SBC 指令设置。				
显示 48 点高的字符指令	DC48(x,y,*str,c,m);其中 DCV32 为指令码，(x，y)为字符的开始位置，*str 为字符的指针，c 为字符的颜色，c 的参数内容见下面色表。m 表示是字体是否带底色，如果 m=0 表示字体不带底色，m=1，字体是带底色			UartSend("SBC(15);DC48(0,0,'串口模块',1,1);\r\n");	
	DC48(0,0,'串口模块',1,1); 此指令显示带底色的 ‘串口模块’				

		文件名称	集成串口屏指令集		
文件编号	LC12/SP	版次	A	页码	第 4 页 共 4 页
显示 Button 指令	BTN(x,y,w,h,*str,style,frame_color,Fcolor,Bcolor);其中 BTN 为指令码 , x,y,w,h 分别为框的开始位置及宽度和高度信息 ,*str 为字符的指针 ,style 为可选的样式(见下面样式列表) ,frame_color 指定了纯色框的颜色 ,Fcolor 为字符的颜色 ,Bcolor 为背景颜色		UartSend("BTN(120,80,32,16,'按钮',1,0,1,4);\r\n");		
	BTN(120,80,32,16,'按钮',1,0,1,4);				
变量存 储指令	PUT_VAR(存储区开始地址,第一个变量的值,,第二个变量的值 , 第三个变量的值 , 第四个变量的值);		UartSend("PUT_VAR(100,14,20,30,110);\r\n");		
	如 PUT_VAR(100,14,20,30,110);表示往存储片区的地址 100 开始的四个字节写入 , 14,20,30,110 三个变量。				
变量回 读指令	GET_VAR(变量首地址) , 如命令 GET_VAR(100);表示从变量 100 的地址空间开始按顺序读出 4 个单元。即读出 100 地址空间、101 地址空间、102 地址空间、103 地址空间 , 四个地址的内容		见下面变量使用说明		
模式切 换指令	MODE_CFG(m) ; 此指令用于切换集成屏内部的模式开关 , 说明如下 :		UartSend("MODE_CFG(0);\r\n");		
	当 m=0 时 , 集成屏工作于模式模式				
	当 m=1 时 , 集成屏开机能够载入用户预先设定好的代码 , 如开机 logo 和开机动画等				
	当 m=2 时 , FSIMG(addr,x,y,w,h,mode);指令的 addr 参数自动切换成序列 , 比如 FSIMG(2097152,0,0,176,220,0);指令需要输入 2097152 , 切换成模式 2 时 , 直接使用序号 0 就可以了 , 即 FSIMG(0,0,0,176,220,0);				
批页面 运行指 令	BAT_RUN(n);此指令用于运行预先载入的批页面 , 其中 n 为批页面的编号从 0~7 共支持 8 个批页面		UartSend("BAT_RUN(0);\r\n");		
	BAT_RUN(0);表示运行第 0 个批页面的内容				