



↑
工作区

我们的上位机软件主要有3个区域：从上往下分别是菜单栏工具栏和工作区域，下面我们着重讲一下工作区。

①. 主界面视窗 视窗里的图形框(页面)是和你的HMI屏分辨率一致的，主要是放置控件和点选控件的，所谓所见即所得，就是这个图框里的布局，图片，背景是什么样子，下载到屏里就是什么样子

②. 页面窗 我们平常在手机上手指轻轻划一下，是不是就换到了另一个页面，我们的页面窗就是保存你做的页面，类似于图层这个概念，我们软件虽然不能通过左右划去切换页面，但可以通过按钮控件，在控件的弹起事件里写入page N 就可以切换到序号为N的页面

③. 属性窗 这是比较重要的窗口，要实现对屏的操作，基本都是对控件属性里的变量进行赋值和更改的，比如你在上图“页”的属性里的bco这个变量改成1024，上图的背景色就变成绿色了。单片机的话，发送“page0. bco=1024”+结束符 注意：单片机只能改变属性栏里绿色字体的变量值不可以改变黑色字体的变量值 结束符是16进制的3个FF

④. 控件窗 此窗口里面的工具，全是控件，点击任一图标，都会在主视窗的页面里生成相应控件，常用控件有 文本控件 数字控件 按钮控件 定时器控件 进度条 指针等等 在主视窗的页面里点选控件，就可以在该控件的事件窗里写代码，以实现各种逻辑控制，也可以通过属性窗，改变该控件携带的变量值，来改变控件的颜色，数值，文本显示等

⑤字库图库窗 通过添“+”，可以导入做好的字库文件，图片文件，按先后顺序自动排序号，调用时只要调用该字库/图片的序号就可以了，比如文本控件t0要用1号字库就在该控件的属性栏里，font变量改成1就可以了。单片机可以发送“t0. font=1”+结束符实现

⑥事件窗 控件一般都有按下事件和弹起事件，页面的话还会有前初始化事件和后初始化事件，我们平常要写的代码，就是在事件窗里的用户代码区内敲打的，比如你要更改屏的串口波特率，那么你可以在第0页的前初始化事件里，在用户代码区写入 bauds=115200 保存下载到屏里，那么你的屏的波特率就会是115200了，而不是我们出厂前默认的9600了

⑦编译输出窗 顾名思义，就是工程编译出来的结果，比如工程文件大小，代码查错等