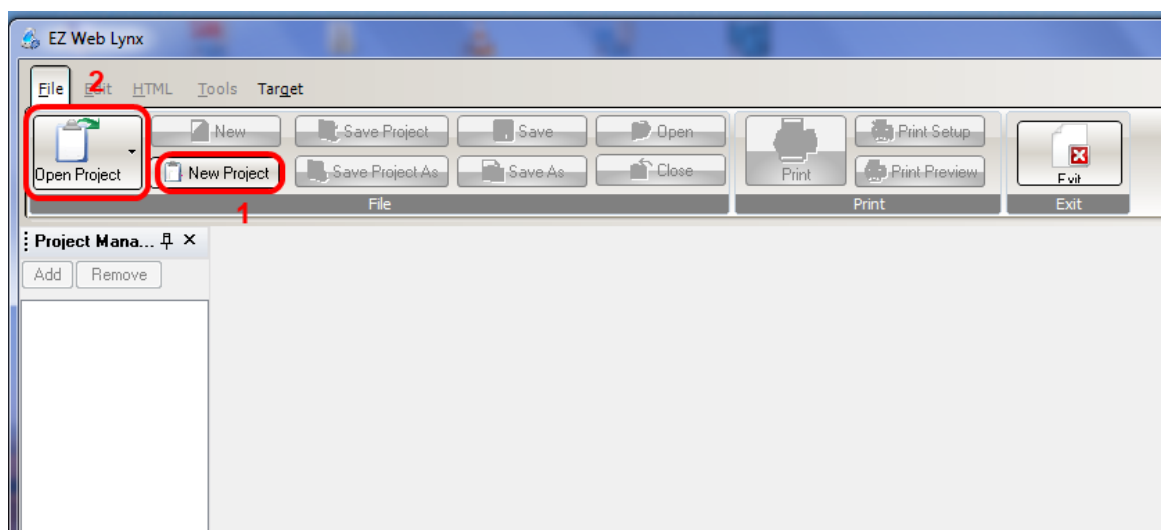


GUIDANCE EZ WEB LYNX

1 : Créer un répertoire de travail et créer un nouveau projet (xxx.pjt). Par défaut, les fichiers principaux « index.htm » et « error404.htm » sont créés. Ils doivent tous se trouver dans le répertoire de travail.

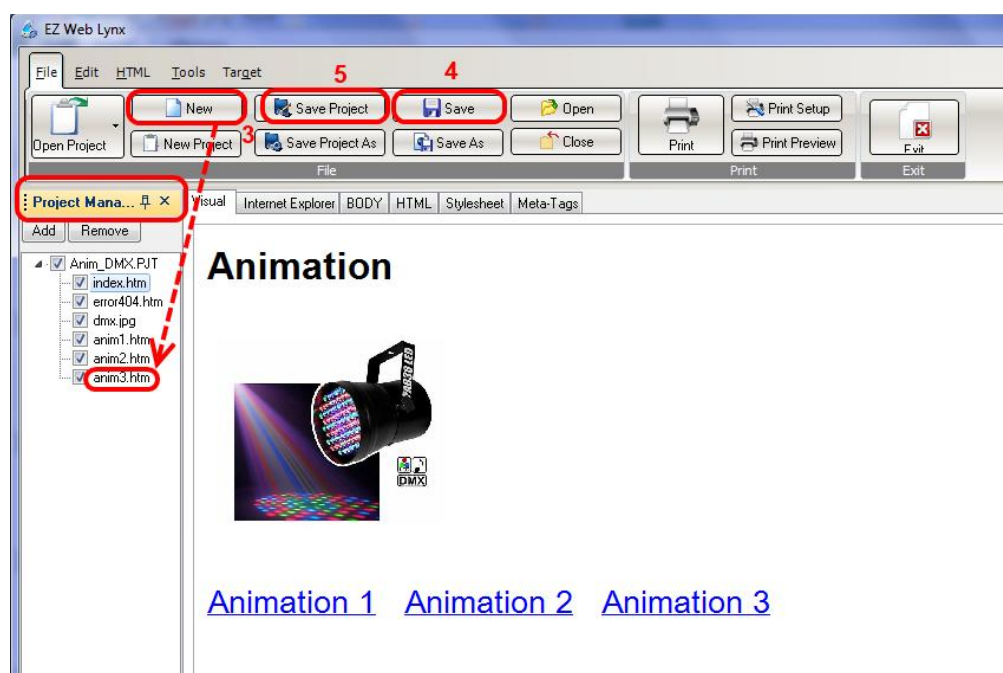
2 : Ouvrir un projet existant.



3 : Créer tous les autres fichiers du projet (xxx.htm). Tous les fichiers doivent être enregistrés dans le répertoire de travail. (Attention : Pas de nom trop long, pas d'accent, pas d'apostrophe).

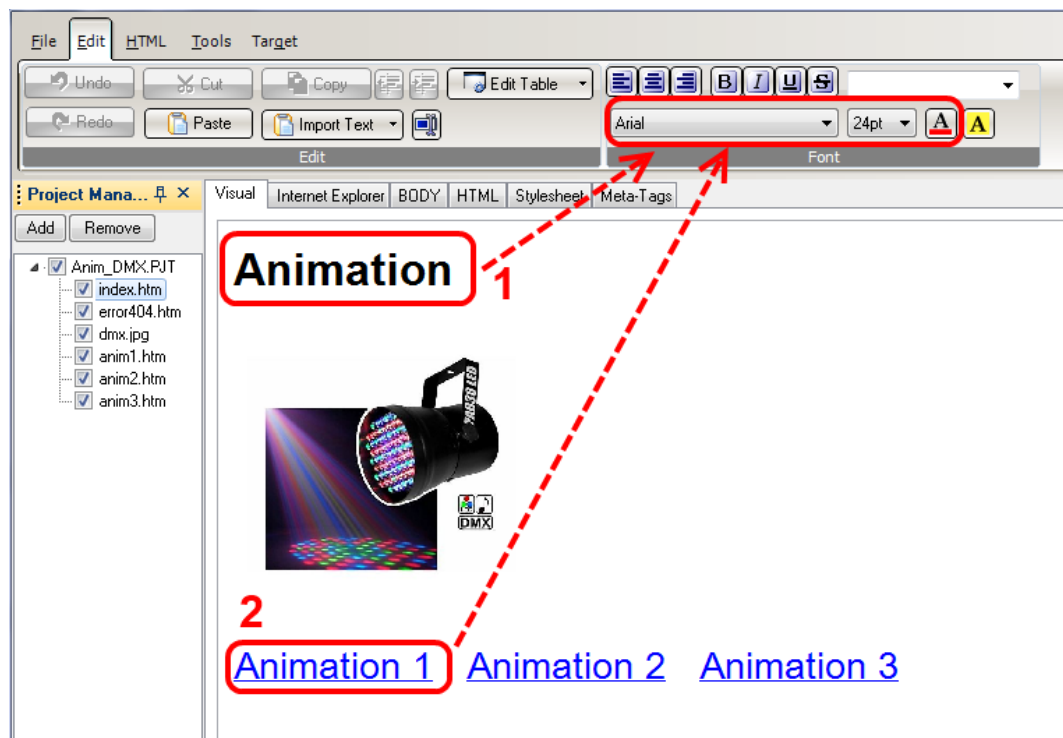
4 : Sauvegarder régulièrement le fichier actif (fichier sélectionné à l'écran). Pour activer un autre fichier, cliquer sur le nom du fichier dans le « Project Manager ».

5 : Sauvegarder régulièrement le projet.



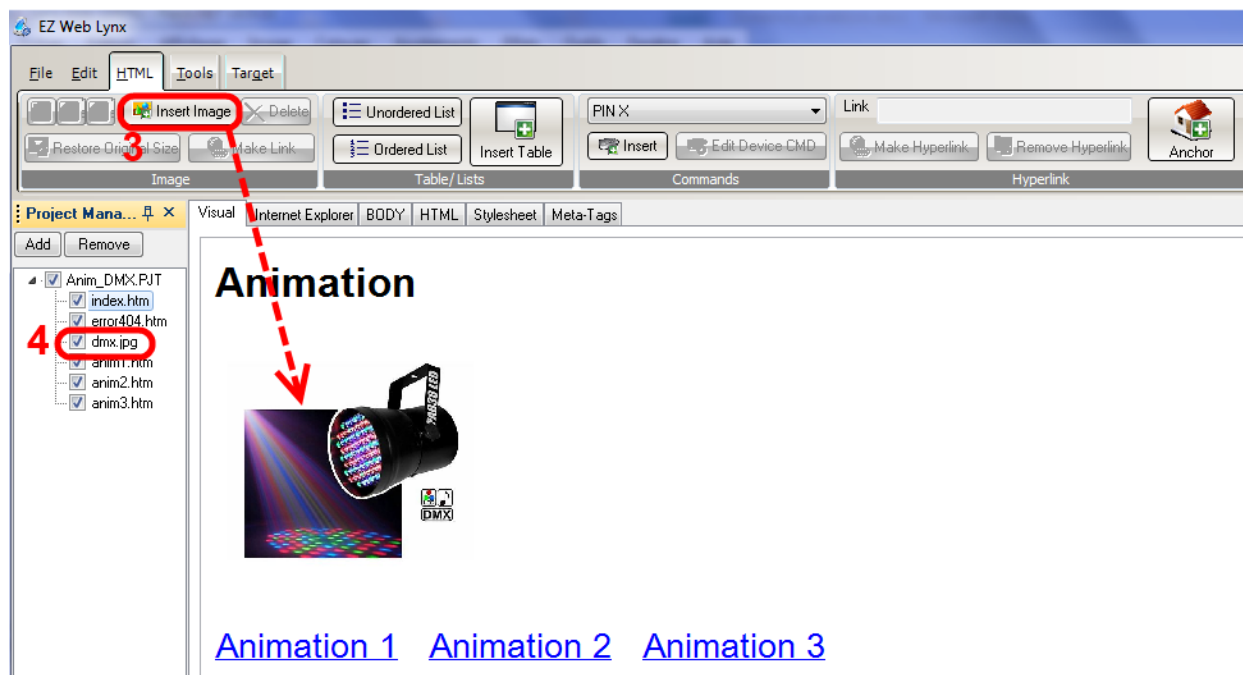
1 : Placer un titre dans le fichier. Choisir la taille et la couleur.

2 : Placer également le texte qui permettra d'appeler les différents fichiers (lien hypertexte).



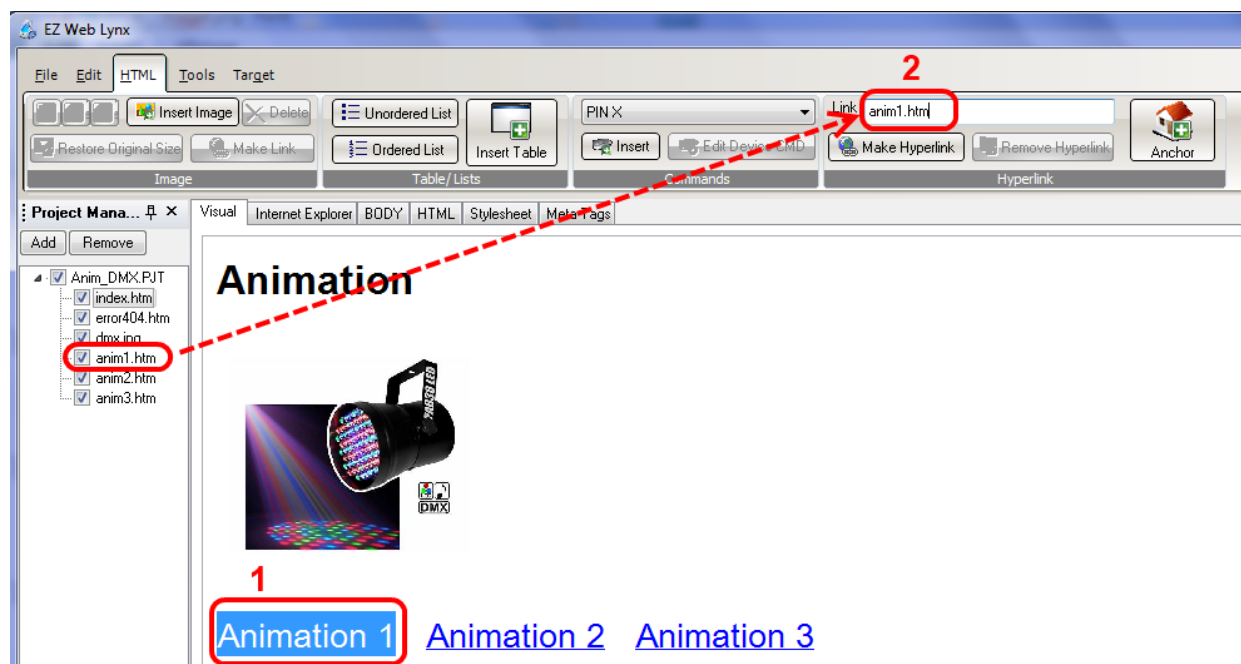
3 : Insérer une image au format JPEG (nom.jpg). Elle doit se trouver dans le répertoire de travail. Attention, pas d'image trop volumineuse.

4 : Le fichier image est associé au projet et apparaît dans le « Project Manager ».



1 : Sélectionner les textes et créer les différents liens hypertextes.

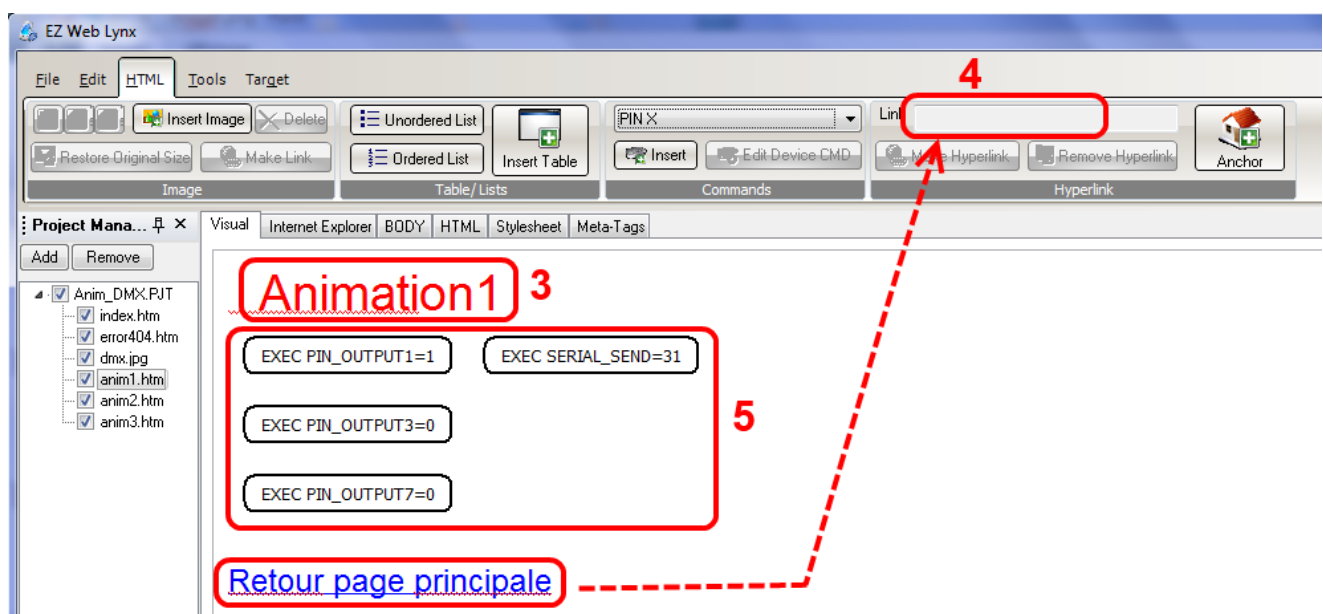
2 : Taper dans le champ « Link » le nom du fichier à appeler (nom.htm) et faire « Entrée ».
Le texte apparaît alors en bleu. En plaçant la souris sur le lien, vérifier le nom du fichier.



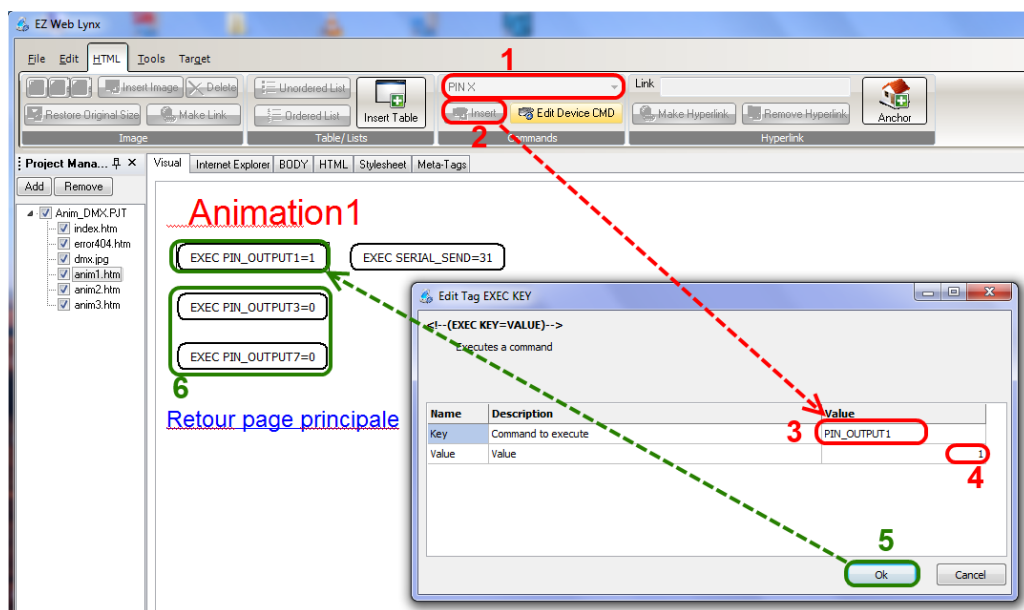
3 : Ouvrir le fichier « anim1.htm » en double cliquant sur le fichier dans le « Project Manager » et placer un titre. Pour chaque fichier appelé du projet, placer un titre différent.

4 : Pour chaque fichier appelé du projet, placer le texte et le lien hypertexte qui permet de revenir au fichier principal (index.htm).

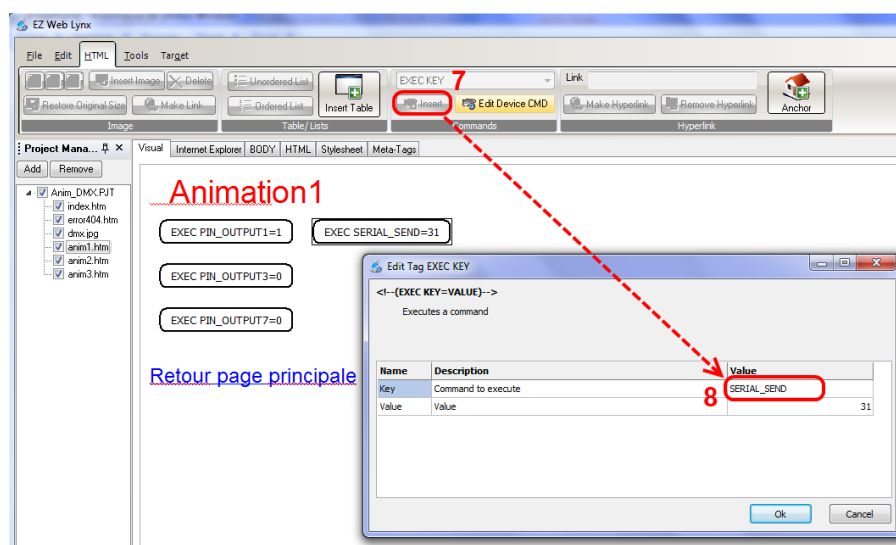
5 : Placer les commandes à exécuter à l'ouverture de ces pages Web (voir page suivante).



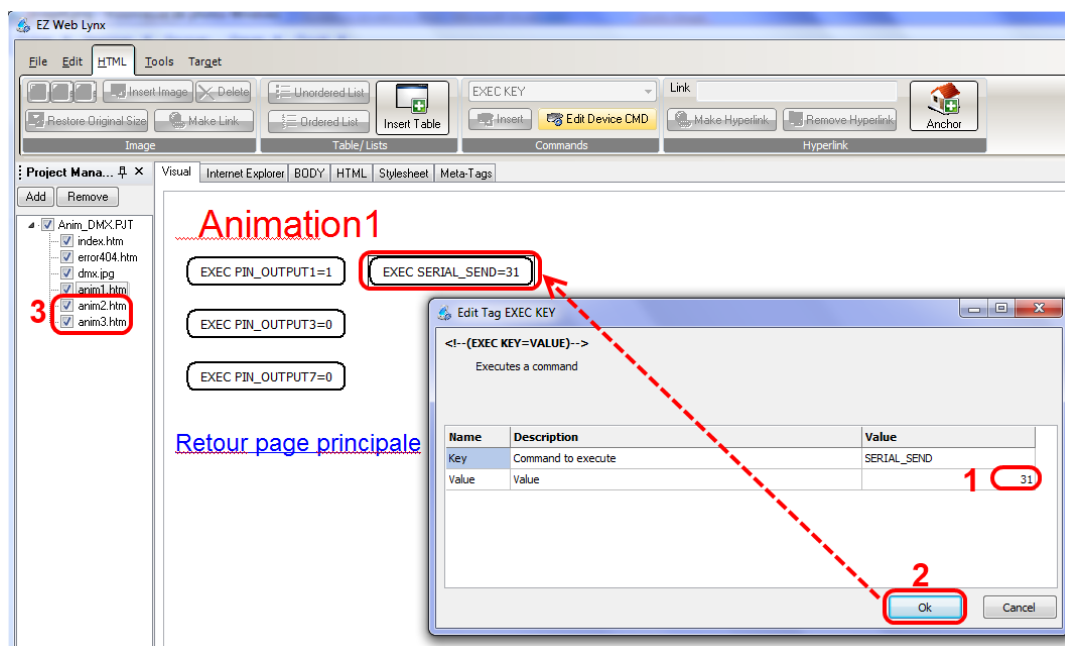
- 1 : Ouvrir le fichier « anim1.htm ». Dans le champ « PIN X », choisir la commande « EXEC KEY ».
- 2 : Faire « Insert » pour ouvrir la fenêtre de définition des commandes.
- 3 : Dans cette fenêtre, double cliquer dans la colonne « Value » de la commande à exécuter. Choisir la commande à réaliser « PIN_OUTPUT1 » pour commander la LED verte.
- 4 : Choisir la valeur « 1 » à placer sur cette broche pour l'allumer.
- 5 : Faire « Ok » pour valider la commande. Elle apparaît alors dans la fenêtre « Visual ».
- 6 : Répéter l'opération pour insérer toutes les commandes pour les autres LED.



- 7 : Faire « Insert » pour ouvrir la fenêtre de définition des commandes.
- 8 : Dans cette fenêtre, double cliquer dans la colonne « Value » de la commande à exécuter. Choisir la commande « EXEC SERIAL_SEND » pour transmettre une valeur sur la liaison série.



- 1 : Choisir la valeur du code ASCII (valeur hexadécimale) du caractère «1 » à transmettre.
- 2 : Faire « Ok » pour valider la commande. Elle apparaît alors dans la fenêtre « Visual ».
- 3 : Pour les autres fichiers du projet « anim2.htm » et « anim3.htm », répéter l'insertion des commandes.



- 4 : Dans le menu du logiciel Ez Web Lynx, choisir l'onglet « Target ».
- 5 : Cliquer le bouton « Select Device » et indiquer l'adresse IP du module Ez Web Lynx dans la fenêtre qui s'ouvre. L'adresse IP apparaît dans la fenêtre en haut à gauche.
- 6 : Créer le fichier de programmation du module en cliquant le bouton « Create Image ».
- 7 : Enregistrer le fichier sous le nom « data.cds » dans le répertoire « Download » du répertoire de travail.
- 8 : Charger le fichier de programmation en cliquant le bouton « Upload Project ». Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisir le fichier « data.cds » dans le répertoire « Download ».

