Осциллограф-мультиметр может быть включён в измерительную систему посредством интерфейса USB.

Осциллограф может дистанционно программироваться путём программных посылок. Эти программные посылки состоят из последовательности программных блоков, представленных программными командами или запросами. Программная команда или запрос, в свою очередь, состоит из последовательности функциональных элементов, которые включают в себя разделители, заголовок команды, программные данные и символ окончания команды. Всё это пересылается в осциллограф посредством системного интерфейса в кодах ASCII.

Пример программной посылки представлен ниже.

**:channel1:scale 200mV**

Прописные и строчные буквы не различаются. Программная посылка должна заканчиваться кодом 0Dh.

Команды осциллографа-мультиметра приведены в нижеследующей таблице. Условные обозначения:

{a|b|c} – в команде должен присутсвовать один из элементов a, b или c;

? – символ означает запросную форму команды для такой команды прибор всегда возвращает ответ;

[1….10] – выбор любого значения от 1 до 10.

|  |  |
| --- | --- |
| :tester:polarity:{  positive |  negative |  ?} | Полярность управляющего воздействия:  - положительная;  - отрицательная. |
| :tester:mapping:{  lines |  dots |  ?} | Режим отображение информации на экране:  - линиями;  - точками. |
| :tester:data:? | Запрос данных. |
| **Прочие команды** | |
| :calibrator:mode:{  AC|  DC|  ?} | Установить режим работы калибратора:  - меандр +4В 1кГц;  - постоянное напряжение +4В. |
| :FFT:display:  { {ON|1} | {OFF|0} | ?} | Включение/отключение отображения спектра. |
| :FFT:source:{ {1|A} | {2|B} |  Both | AB | ?} | Выбор источника сигнала для БПФ. |
| :FFT:window:{  rectangle|  hamming|  blackman|  hann|  ?} | Выбор окна для функции БПФ:  - прямоугольное;  - Хэмминга;  - Блэкмена;  - Ханна. |
| :FFT:scale:{  linear|  log|  ?} | Выбор шкалы для отображения спектра:  - линейная;  - логарифмическая. |
| :FFT:data:? | Запрос данных БПФ. |
| :memory:length:{512|1k|2k|4k|8k|  ?} | Выбор длины памяти сигнала. |
| :memory:save | При подключённой флешке сохраняет на неё текущий сигнал. |