

VGUS 屏指令说明

VGUS 屏主要有 5 条指令，即 80、81、82、83、84 这 5 条指令，其中 80、82 是写指令，81、83 是读指令，84 是写曲线指令。总体分为两种指令格式，一种是串口给屏发的指令的格式，一种是屏给串口返回的指令的格式。下面就进行简要说明。

➤ 串口给屏发的指令：

一个是写寄存器的指令(80 指令)格式，一个是写变量地址的指令(82 指令)格式；

切换图片指令(即 80 指令)：

A5 5A 04 80 03 00 01 //显示 1 号图片

说明：

A5 5A：帧头(客户可在屏参配置里修改)；

04：数据长度；

80：写寄存器指令(固定)；

03：控制图片 ID 寄存器编号(固定)；

00 01：图片 ID 号(需实时修改，2 字节)；

显示数据指令(即 82 指令)：

A5 5A 05 82 00 20 00 11 //显示数据“17”

说明：

A5 5A：帧头(客户可在屏参配置里修改)；

05：数据长度；

82：写变量寄存器指令(固定)；

00 20：数据变量的变量地址(固定)；

00 11：数据的十六进制数，(需实时修改，2 字节)；

➤ 屏给串口的返回指令

一个是读寄存器的指令(81 指令)格式，一个是读变量地址的指令(83 指令)格式；

读当前图片 ID 指令(即 81 指令)：

A5 5A 03 81 03 02

说明：

A5 5A：帧头(客户可在屏参配置里修改)；

03：数据长度；

81：读寄存器指令(固定)；

03：控制图片 ID 的寄存器(固定)；

02：读取的数据长度(字节长度，固定)；

返回 A5 5A 05 81 03 02 00 01

说明：

A5 5A：帧头(客户可在屏参配置里修改)；

05：数据长度；

81：读寄存器指令(固定)；

03：控制图片 ID 的寄存器(固定)；

02：读取的数据长度(字节长度，固定)；

00 01：返回的图片 ID 号；



读显示数据指令(即 83 指令):

A5 5A 04 83 00 20 01

说明:

A5 5A: 帧头(客户可在屏参配置里修改);

04: 数据长度;

83: 读变量寄存器指令(固定);

00 20: 数据变量的变量地址(固定);

01: 读取的数据长度(字长度, 固定);

返回 A5 5A 06 83 00 20 01 00 11

说明:

A5 5A: 帧头(客户可在屏参配置里修改);

06: 数据长度;

83: 读变量寄存器指令(固定);

00 20: 数据变量的变量地址(固定);

01: 读取的数据长度(字长度, 固定);

00 11: 显示的数据内容;

写曲线数据指令(即 84 指令):

A5 5A 12 84 01 00 05 00 0A 00 05 00 14 00 05 00 1E 00 05 00 28

说明:

A5 5A: 帧头(客户可在屏参配置里修改);

12: 数据长度;

84: 写曲线数据指令(固定);

01: 0 号通道;

00 05 00 0A 00 05 00 14 00 05 00 1E 00 05 00 28: 曲线数据内容;

对于 VGUS 屏的指令格式都离不开上面所介绍的, 都是一样的指令格式, 而且都做了详细的说明, 客户可以参照上述的指令格式来进行调试自己的工程。