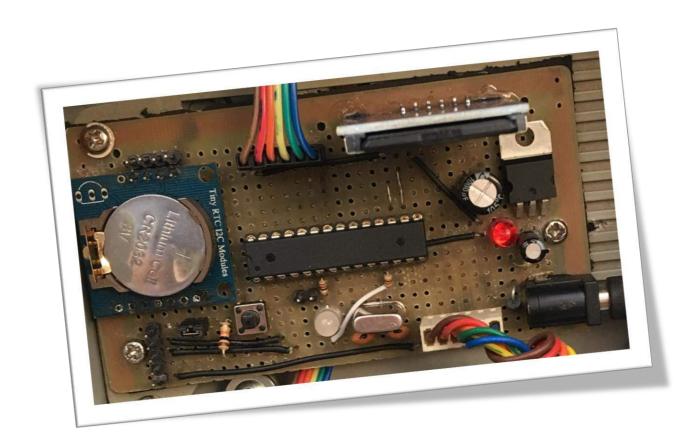


MANUAL DE USUÁRIO



SUMÁRIO

1	SOI	FTWARE DE CONFIGURAÇÃO	.3
	1.1.	Pricipal e Cadastro de Condições	.3
	1.2.	Cadastro de Condição	4
	1.3.	Cadastro de Ação	4
	1.4.	Cadastro de Programações	5
	1.5.	Configurações do Sistema	6
	1.6.	Geração dos Arquivos de Configuração	7
2	HA	RDWARE DO SISTEMA	8
	2.1.	Componentes do Sistema	8

1 SOFTWARE DE CONFIGURAÇÃO

A aplicação de configuração do sistema utiliza a plataforma para funcionar, dessa forma é multiplataforma, porém necessita do Java instalado para ser executa.

O aplicativo chama-se "AgriTech.jar", ao inicia-lo pela primeira vez, o mesmo criará o arquivo do banco de dados com o nome "Irrigação.db", caso este arquivo seja deletado, todas as configurações do sistema serão perdidas.



1.1 Pricipal e Cadastro de Condições

Ao abrir o sistema, será aberta está janela, onde é possível secionar a programação e definir as condições da programação e as ações do sistema.

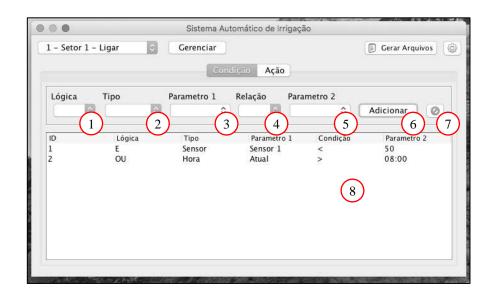


- 1. Caixa de seleção da programação;
- 2. Botão para abrir a janela de cadastro de programações;
- 3. Botão para gerar os arquivos de configurações do sistema;

- 4. Botão para abrir a janela de configurações do sistema;
- 5. Botão para alternar para a aba de cadastro de condição;
- 6. Botão para alternar para a aba de cadastro de ação.

1.2 Cadastro de Condição

Utilizada para cadastrar as condições da programação selecionada.



- 1. Caixa de seleção da lógica;
- 2. Caixa de seleção do tipo de dado;
- 3. Campo para informar ou selecionar o primeiro parâmetro;
- 4. Caixa de seleção da relação condicional;
- 5. Campo para informar ou selecionar o segundo parâmetro;
- 6. Botão para adicionar/editar um registro;
- 7. Botão para cancelar a operação;
- 8. Grade de registros adicionados.

1.3 Cadastro de Ação

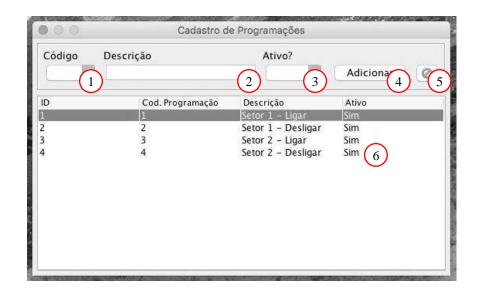
Utilizada para cadastrar as ações da programação selecionada, caso as condições seja atendida.



- 1. Caixa de seleção do dispositivo;
- 2. Caixa de seleção da ação;
- 3. Botão para adicionar/editar um registro;
- 4. Botão para cancelar a operação;
- 5. Grade de registros adicionados.

1.4 Cadastro de Programações

Esta janela é utilizada para realizar o cadastro das programações, podendo adicionar, editar, inativar e deletar os registros.

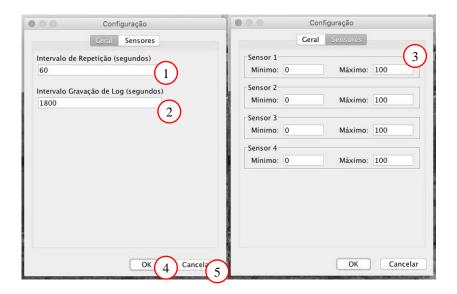


- 1. Caixa de seleção do Código da Programação, ele deve ser único para cada registro;
- 2. Campo para definir uma descrição da programação;
- 3. Caixa de seleção se o registro está ativo ou não;
- 4. Botão adicionar/editar registro;
- Botão cancelar operação, toda vez que uma ação é cancelada, todos os campos são limpos.
- 6. Grade de registros cadastrados.

Ao realizar um duplo clique no registro, todos os campos são preenchidos e é ativado a opção para alterar o registo. Pressionando a tecla 'delete' do teclado, é aberta uma mensagem de diálogo perguntando se deseja realmente deletar o registro.

1.5 Configurações do Sistema

Está janela é utilizada para realizar as configurações do sistema.

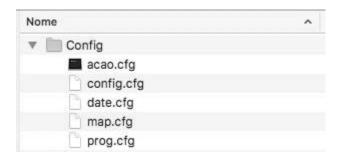


- 1. Campo para configurar o intervalo de repetição da verificação das programações;
- 2. Campo para configurar o intervalo de tempo para gravar o log do sistema;
- 3. Seção para configurar os parâmetros da calibragem dos sensores;
- 4. Botão para confirmar as configurações;
- 5. Botão para cancelar as alterações.

1.6 Geração dos Arquivos de Configuração

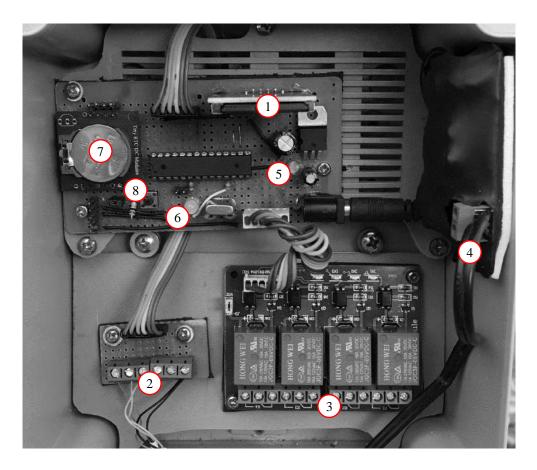
Na janela principal do sistema, possui o botão para gerar os arquivos de configurações do sistema, ao clicar neste botão, será retornada uma mensagem perguntando se deseja gerar o arquivo de configuração da hora do sistema, caso clique em sim, será gerado um arquivo contendo o horário do computador com um incremento de 2 minutos.

A seguir, veja um exemplo dos arquivos gerados que serão colocados na raiz do cartão SD do sistema.



2 HARDWARE DO SISTEMA

2.1 Componentes do Sistema



- 1. Leitor de cartão SD
- 2. Entrada de sensores
- 3. Saída para bomba ou válvula senoide
- 4. Entrada de alimentação 110~220v 59-60Hz
- 5. Led de indicação de alimentação
- 6. Led de estado de funcionamento
- 7. Bateria do relógio interno
- 8. Botão reset