## Настройка программы CAN\_test\_V3 для работы с интерфейсом USB-to-CAN

Программа позволяет пользователю работать в двух режимах выбора интерфейса:

- автоматическое нахождение подключенного интерфейса;
- подключение интерфейса указанного в настройках.

## 1. Режим автоматического нахождение подключенного интерфейса.

Для работы в этом режиме необходимо закомментировать строку (поставить в начале строки символ «#») «Number» в файле настроек программы options.ini.

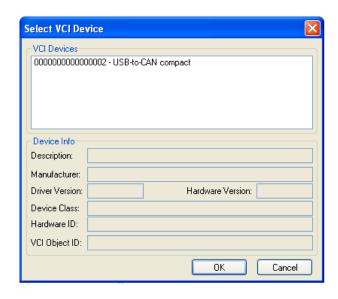
```
*E:\sektor\Project\CAN Test V3\CAN RxThread\Release\options.ini - Notepad++
File Edit Search View Encoding Language Settings Macro Run TextFX Plugins Window
 # Если необходимо чтобы программа использовала определенное устройство,
       # нужно убрать коментарий "#" с двух следующих строк и ввести номер САМ интерфейса
     [Device]
      #Number=35315748-3230-3035-0000-000000000000
     [Position]
     Speed=68,0358795742701
       Tahometer=18,8282551583446
      OilTemp=45,7324463010108
      OilPress=6,33663366336634
       OilLevel=54,950495049505
  12
       OhlLevel=57,4257425742574
      KppOilTemp=83.4285714285714
      FuelEkonomy=40
      CatalystLevel=45,1428571428571
MS ini file length: 710 lines: 36
                            Ln:5 Col:45 Sel:0
                                                       Dos\Windows
```

## 2. Режим использования интерфейса указанного в настройках.

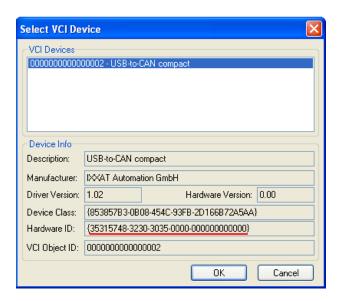
Данный режим можно использовать если к ПК подключено несколько интерфейсных преобразователей, а программа должна выбирать определенный преобразователь.

Для настройки работы в этом режиме необходимо в файле настроек options.ini в строке "Number=" записать номер интерфейсного преобразователя.

Для нахождения номера подключенного к ПК интерфейсного преобразователя необходимо запустить утилиту " DeviceList.exe".



В окне «VCI Device» выбрать необходимый интерфейс и скопировать в буфер обмена «Hardware ID» этого интерфейсного преобразователя (без скобок).



После вставки номера файл настроек необходимо сохранить, убрав предварительно символ комментария «#» в начале строки "Number=".

