

Simulator User Manual

I. Симулатор написан на асемблеру

Овај приручник је направљен ради лакшег сналажења и коришћења симулатора направљеног из предмета МИПС (Микропроцесорски системи)

Овде ће бити описан поступак покретања и коришћења симулатора под оперативним системом Windows XP. Корисник најпре треба да инсталира DOSBox, који се може бесплатно скинути са сајта <http://www.dosbox.com/>, затим је потребно да се направи један фолдер (пр. креиран је фолдер са називом DOS на C драјву). Симулатор се покреће из DOSBox-а помоћу следећих команди

```
Mount c c:\dos
```

```
C:
```

```
SIMULA~1.COM
```

Када је симулатор покренут, најпре ће се од кориника очекивати секвенца за програмирање касе. Корисник је тада дужан да унесе назив и цену производа у следећем формату: **НАЗИВ размак ЦЕНА** enter(за нови производ)/ enter esc (за крај програмирања). Уколико назив у себи има више од једне речи, тада је потребно унети један специјалан карактер који ће одвајати речи (пр. желе_зека). Када је програмирање завршено каса ће прећи у стање спреман и исписиваће тачно време на екрану.

Корисник затим може да зада неку од следећих акција:

- Унос шифре производа који ће се додати на рачун и то задавањем секвенце од једне или више цифара. Уколико корисник погрешно код задавања исписаће се грешка (ERROR)
- Када је корисник задао шифру производа може да одабере једну од следеће три акције
 - Да притисне * за унос количине, након чега ће унети количину. Уколико корисник погрешно при задавању количине може да притисне тастер C који ће га вратити на почетак уноса количине
 - Да притисне тастер + чиме ће ставку додати на рачун
 - Да притисне тастер # чиме ће ставку додати на рачун, али са негативни предзнаком
- Када је корисник завршио са формирањем рачуна потребно је да притисне тастер = чиме ће закључити рачун и тада ће се износ рачуна одштампати

- Када је каса у стању спреман (приказује тачно време), корисник може да зада и једну од „напредних“ функција притиском на тастер F, а затим може да одабере између следећих акција:
 - Да притисне тастер 0 за пренос количина продатих производа преко сериског порта и ресетовање продатих количина
 - Да притисне тастер 1 за штампање количина продатих производа и ресетовање продатих количина
 - Да притисне тастер 2 за приказ тоталног промета од стартовања система
 - Да притисне тасер 3 да се врати у стање спреман
 - Да притисне тасер C да се врати у стање спреман
- Уколико корисник у било ком тренутку погрешно на дисплеју ће се исписати грешка (ERROR), након чега се очекује да корисник притисне тастер C, који ће га вратити у стање спреман

II. Симулатор написан у ЈАВИ

Симулатор написан у ЈАВИ направљен је са идејом да омогући кориснику лакше коришћење, без потребе да отвара приручник да би видео који тастер када треба да притисне. У суштини функционално симулатор написан у ЈАВИ, и симулатор написан на асемблеру се не разликују, једино што овај симулатор је User Friendly, и што је направљен у GUI-у, ради лепшег изгледа, и једноставнијег коришћења од стране корисника.

Када је симулатор покренут, корисник је дужан да унесе име/имена и цену/цене производа притиском на дугме PROGRAMMING, након чега све описане наредбе из претходног поглавља важе и овде.