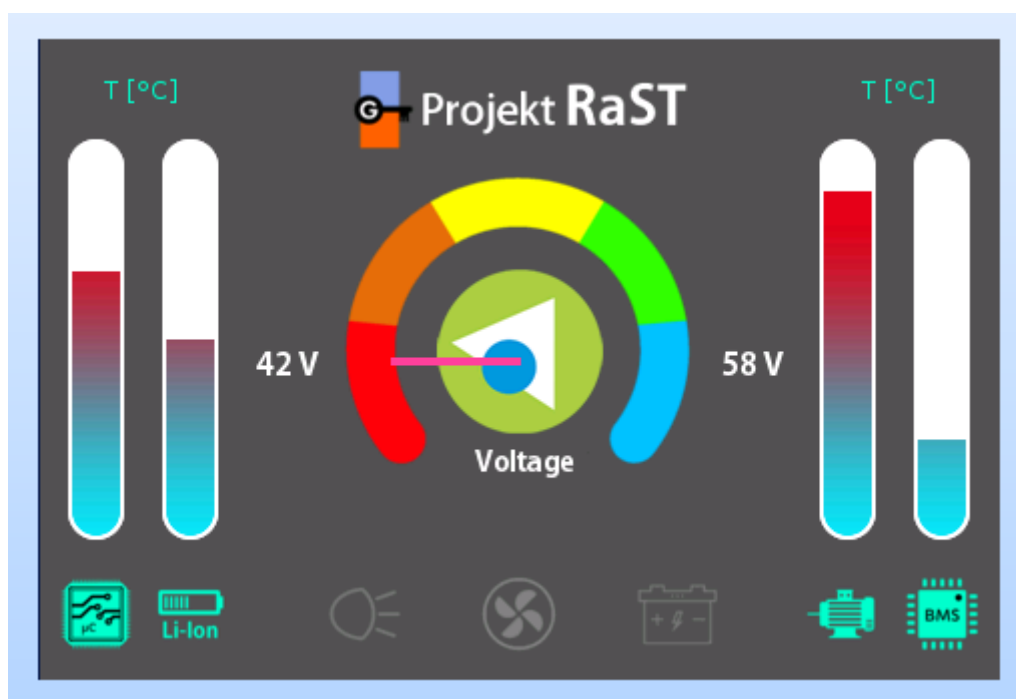


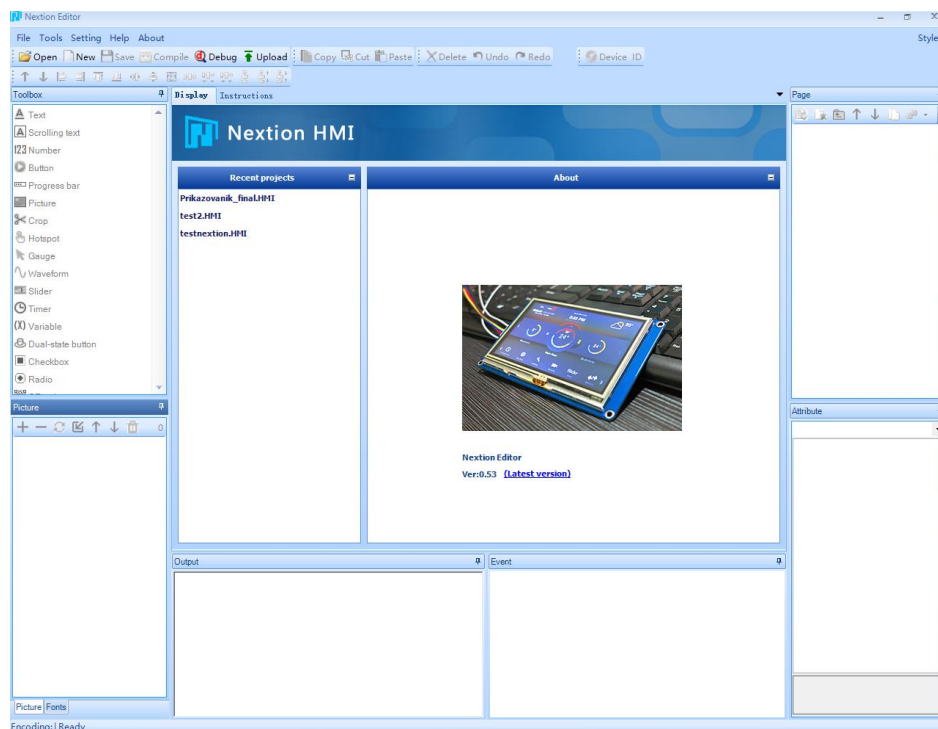
Oblikovanje in programiranje Nextion Display-a

Projekt RaST

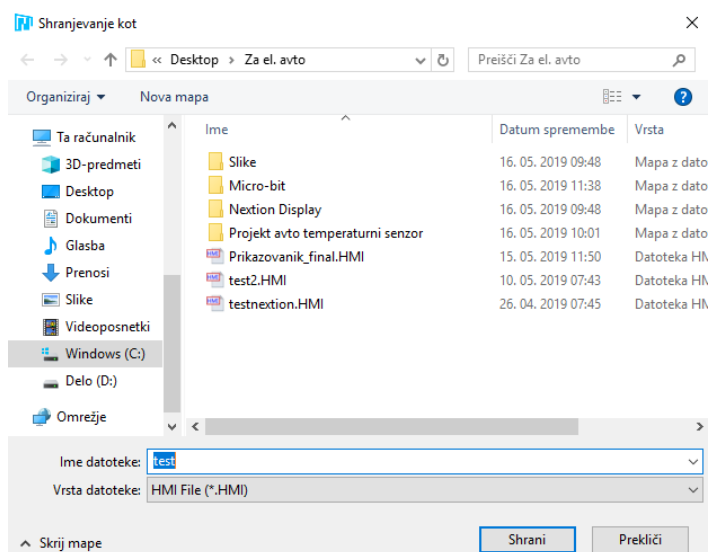


1. Ustvarjanje projekta

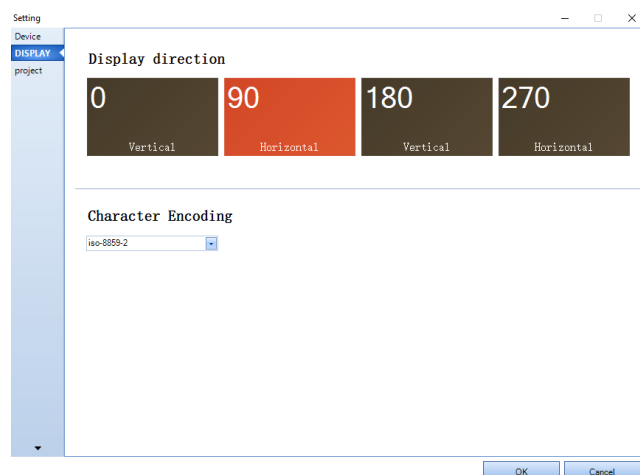
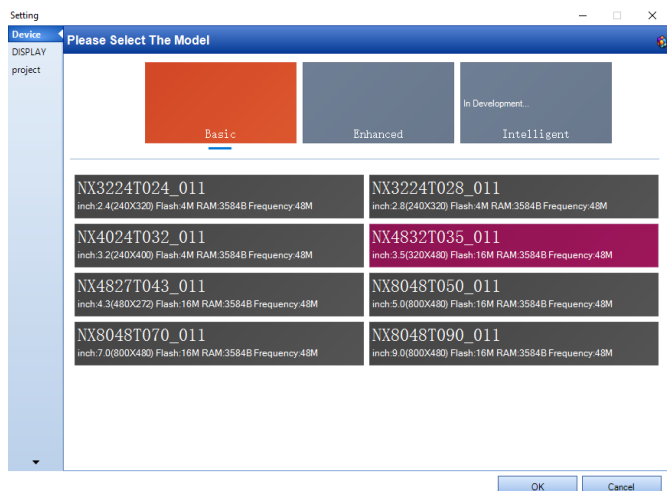
- a. Projekt ustvarimo tako, da v zgoraj levo kliknemo na »File« in izberemo opcijo »New«



- b. Odpre se nam pojavno okno, vanj vpišemo kako se bo projekt imenoval in pritisnemo »Shrani«

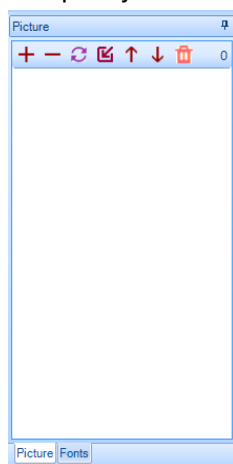


c. Ko projekt shranimo se odpre drugo pojavno okno, v katerem izberemo model in orientacijo zaslona.



2. Dodajanje in nastavljanje slik

a. V spodnjem levem kotu je okno v katerem lahko dodajamo, brišemo in spremenimo slike.



+ ... dodajanje slik

- ... brisanje slik

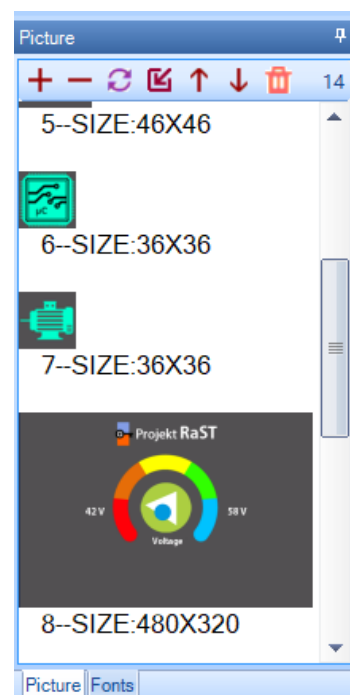
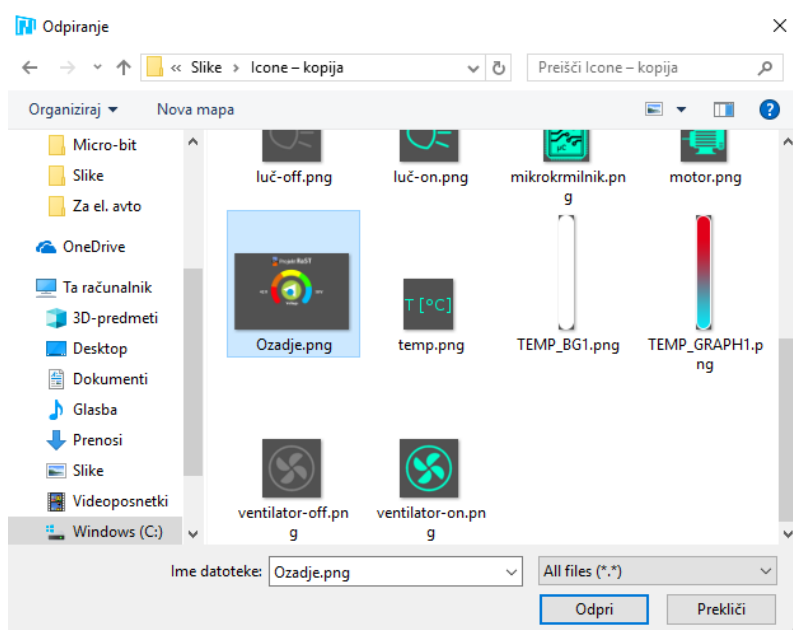
↺ ↻ ... zamenjava že dodane slike

↑ ↓ ... spreminjanje indexa (zaporedja) slike gor ali dol

🗑️ ... brisanje slik

b. Dodajanje slike v projekt

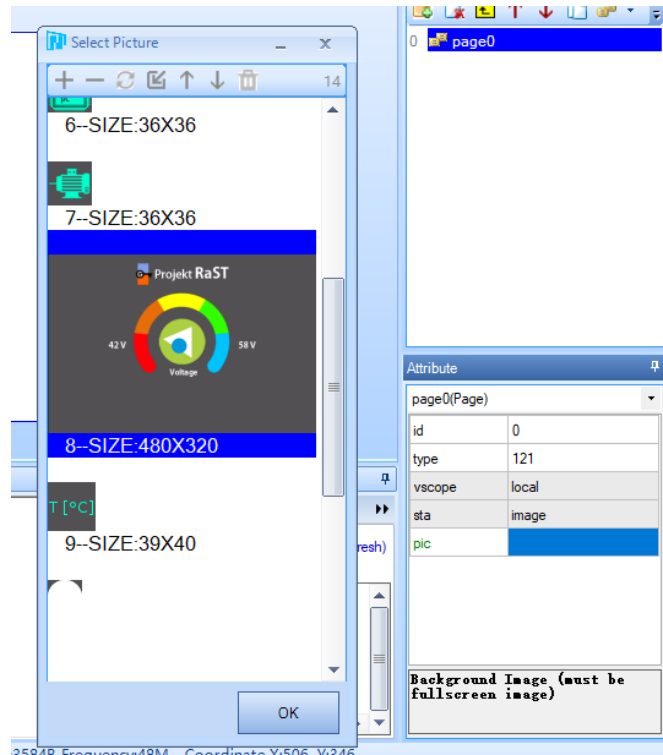
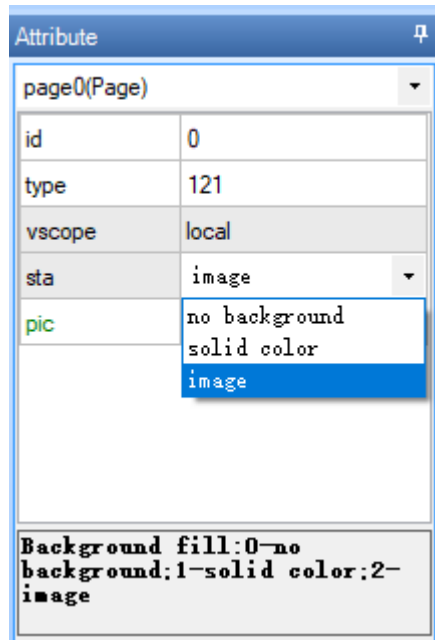
Z znakom »+« dodamo slike. Ko ga pritismo se odpre pojavno okno, v katerem izberemo poljubne slike iz mape, ki smo jo izbrali. Za izbor več slik na enkrat lahko držimo tipko »CTRL« med tem ko klikamo na slike.



c. Dodajanje slike za ozadje

Najprej moramo spremeniti »sta« na opcijo image. Ko to naredimo, kliknemo dvakrat na »pic«, da se nam odpre okno za izbiro slike in izberemo sliko ozadja.

!!! Ozadje mora biti iste velikosti, kot je velikost zaslona !!!



3. Gradniki, ki so bili uporabljeni v projektu

a. Progress bar

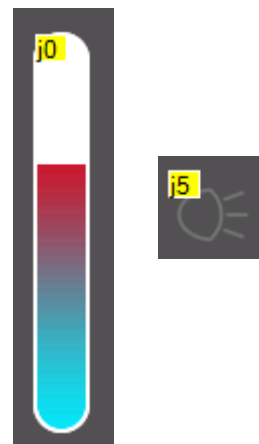
Attribute	
j0(Progress bar)	
id	2
objname	j0
type	106
vscope	local
sta	Image
dez	vertical
bpic	3
ppic	2
val	67
x	15
y	50
w	28
h	200
Click the attribute to display corresponding notes	

»dez« ... orientacija, vodoravno/navpično

»bpic« ... slika ozadja, ki je **enaka velikosti** objekta

»ppic« ... slika ospredja, ki je **enaka velikosti** objekta

»val« ... privzeta vrednost



b. Guage

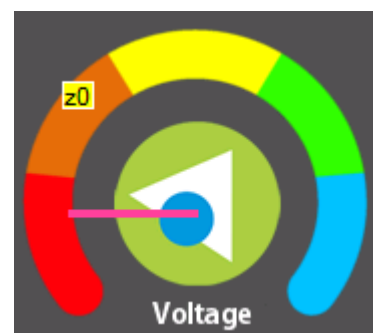
Attribute	
z0(Gauge)	
id	1
objname	z0
type	122
vscope	local
sta	crop image
picc	1
val	0
wid	4
pco	64019
x	172
y	94
w	130
h	130
Click the attribute to display corresponding notes	

»sta« ... nastavimo na »crop image«

»picc« ... za sliko izberemo ozadje, ki je **enake velikosti** kot zaslon

»pco« ... barva kazalca

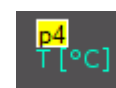
»wid« ... širina kazalca



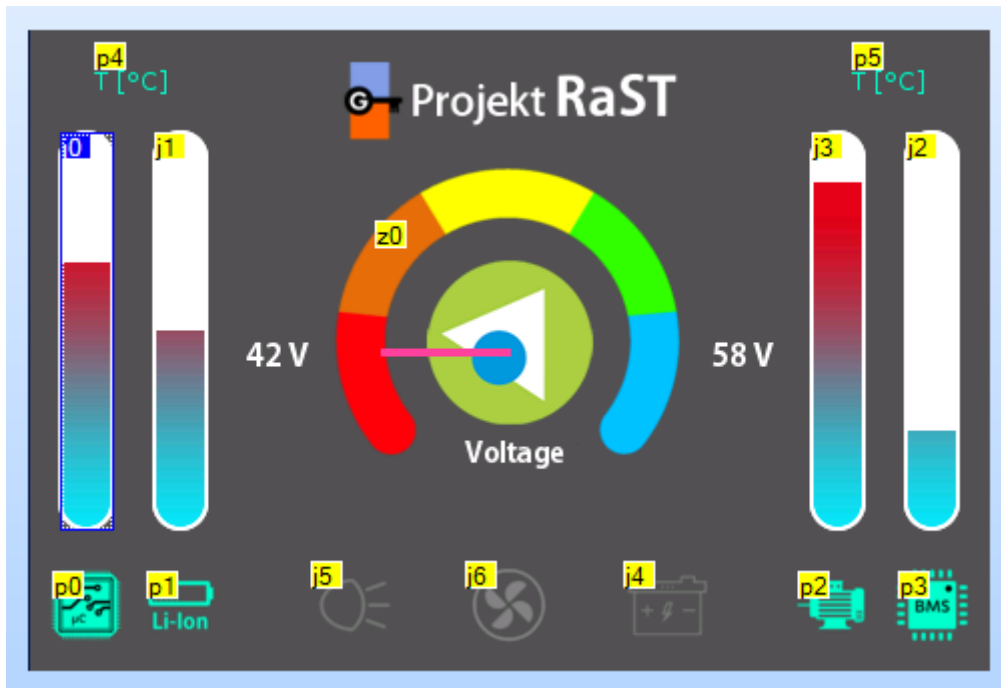
c. Image

Attribute	
p0(Picture)	
id	4
objname	p0
type	112
vscope	local
pic	4
x	11
y	269
w	36
h	36
Click the attribute to display corresponding notes	

»pic« ... slika, ki je **enaka velikosti** objekta



4. Končni izgled



Gradniki:

j0 – j3: Progress bar (Prikazovalniki temperature)

j4 – j5: Progress bar (Indikatorji stanja)

p0 – p5: Image (Ikone in besedilo v obliki slik)

z0: Gauge (Števec za prikaz napetosti baterije)

Vse ostalo, kar vidite na display-u je slika v ozadju.

5. Programiranje zaslona z Arduinoom

```
#include <NexGauge.h>
```

```
#include <NexPicture.h>
```

```
#include <NexProgressBar.h>
```

```
NexProgressBar j0 = NexProgressBar(0, 1, "j0"); // inicializacija gradnika NexProgressBar  
([id_strani],[id_gradnika],[ime_gradnika])
```

```
NexGauge z0 = NexGauge(0, 5, "z0");
```

```
void setup(){
```

```
}
```

```
void loop() {
```

```
    j0.setValue(spremenljivka_1); // prvo vrednost nastavimo dvakrat zaradi napake v knjižnici
```

```
    j0.setValue(spremenljivka_1);
```

```
    z0.setValue(spremenljivka_2);
```

```
}
```

spremenljivka_1 ... int (celoštevilska številka) od 0 do 100

spremenljivka_2 ... int (celoštevilska številka) od 0 do 360 (v našem primeru od 0 do 180)