

Бегущая строка (TICKER)

[Обсуждение на форуме](#)

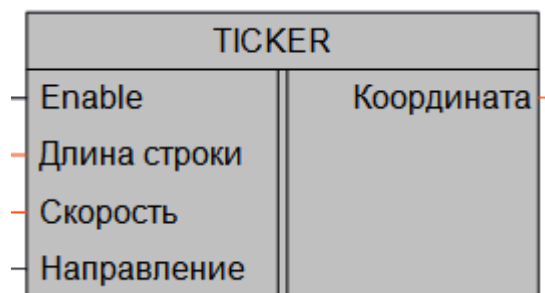


Рисунок 1 – Условное обозначение

Входы	Тип данных	Пояснения	Диапазон
Enable	bool	Разрешение работы макроса	0/1
Длина строки	int	Длина строки на экране	1-100*
Скорость	int	Скорость движения строки, мс	Прим.1
Направление	bool	Направление движения строки: 0-(←) 1-(→)	0-1
Выходы	Тип данных	Пояснения	Диапазон
Координата	int	Координата (X) на экране	

*-при размещении на экране элемента управления «текстовая метка» длина сообщения не должна превышать 16 символов

Описание работы макроса

При подаче на вход «Enable» логической «1» блок вводится в работу, строка начинает сдвигаться на экране с заданной скоростью и в заданном направлении. Входом «Enable» возможно остановить движение текста, после восстановления логической «1» на нем, движение текста продолжится с той позиции, в котором он был остановлен, если в момент остановки изменить направление текста, движение продолжится с той позиции, на котором он был остановлен, но в противоположную сторону.

На вход «Длина строки» необходимо подать переменную, в которой содержится общее число знакомест (с учетом пробелов) сдвигаемой строки, подчеркнута зеленой линией на рис.4

Вход «Скорость» принимает число, которое отражает скорость перемещения строки по дисплею в миллисекундах.

Вход «Направление» определяет, в какую сторону будет смещаться текст, при «0» перемещение будет осуществляться справа налево, при «1» слева направо. Направление движения текста можно изменять «на лету», при этом, как только изменится состояние входа, текст на экране поменяет свое движение на противоположное.

Выход «Координата», данную переменную необходимо задать в качестве переменной в свойствах строки в параметрах Координаты X, т.е. поменять с константы на переменную как, показано на рис.4 (выделено красным).

Примечания

1. Подбирается по желанию, но при задании чисел меньше 100, будет наблюдаться «смазывание» текста на экране.

Структура макроса

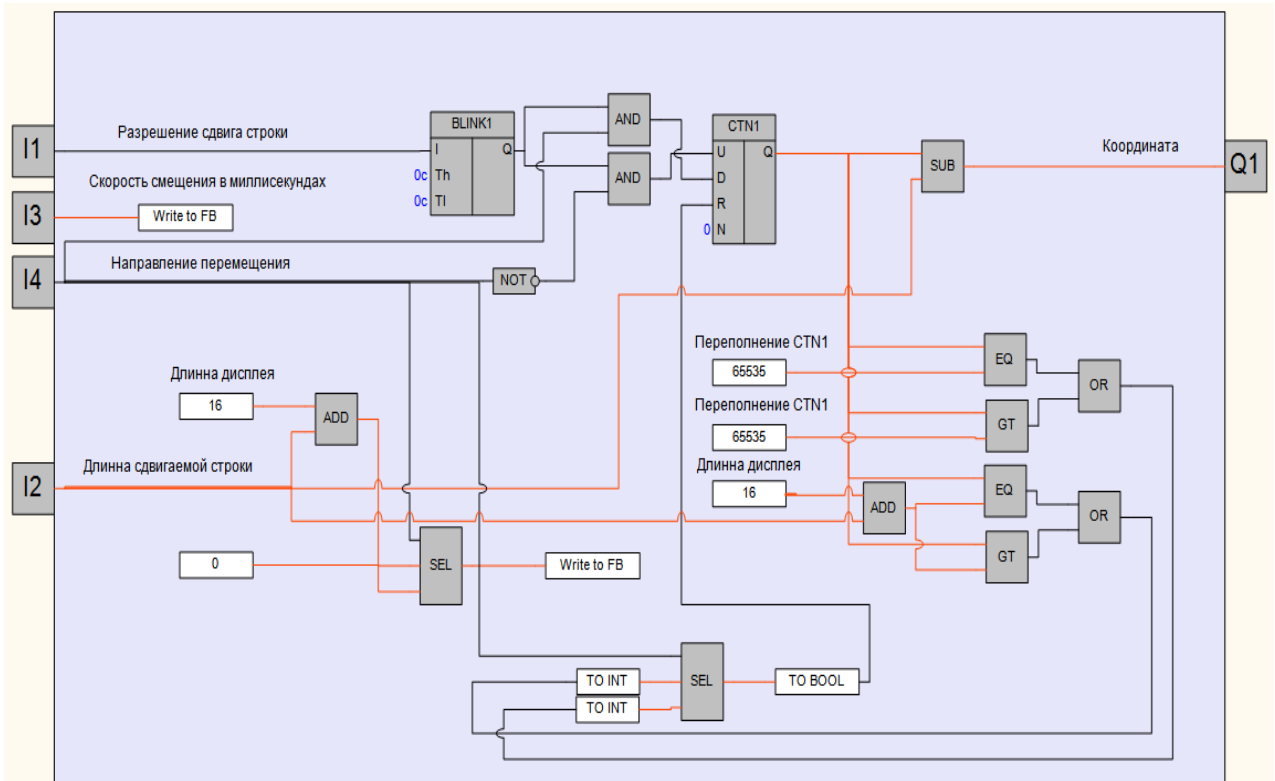


Рисунок 2 – Структурная (функциональная) схема макроса

Пример работы

На экран добавляется сообщение типа Ввод/вывод (int/float), с настройками представленными на рис.4, при этом в редакторе экранов сообщение будет иметь вид как на рис.3

Значение переменной «пример» отображается на экране и изменяется в соответствии с алгоритмом программы. В качестве элементов управления для вывода на экран, можно использовать: «Ввод/вывод (int/float)», «Ввод/вывод (boolean)», «Динамический текст», «ComboBox», при выводе на экран «Текстовой метки», длина сдвигаемой строки не должна превышать 16 знаков.

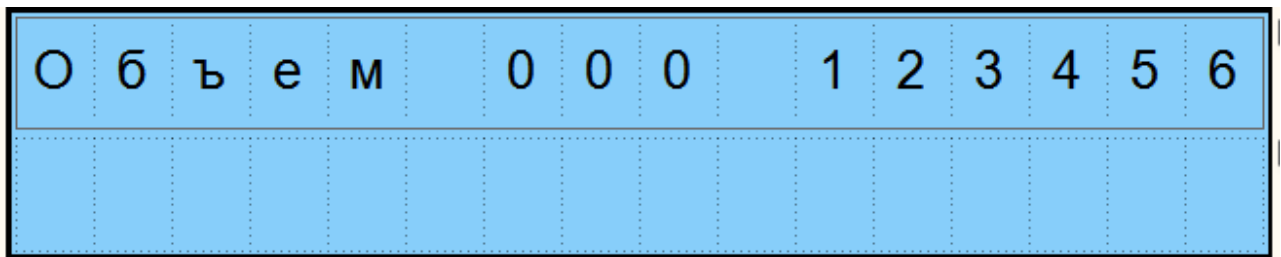


Рисунок 3 – Вид редактора экрана

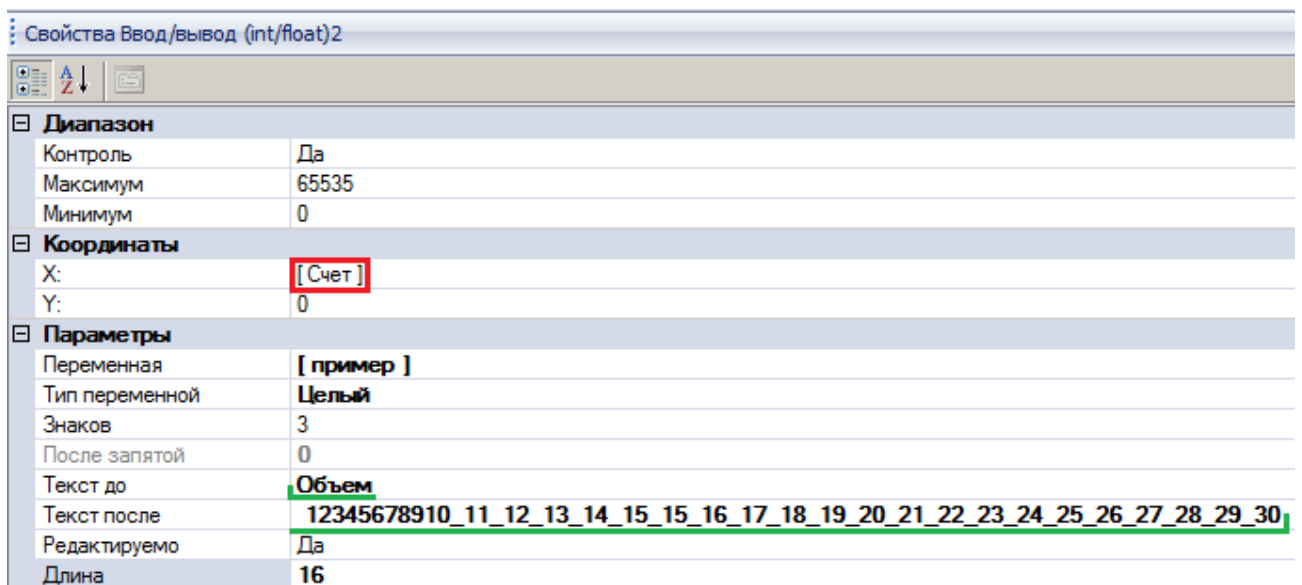


Рисунок 4 – Настройка свойств сообщения

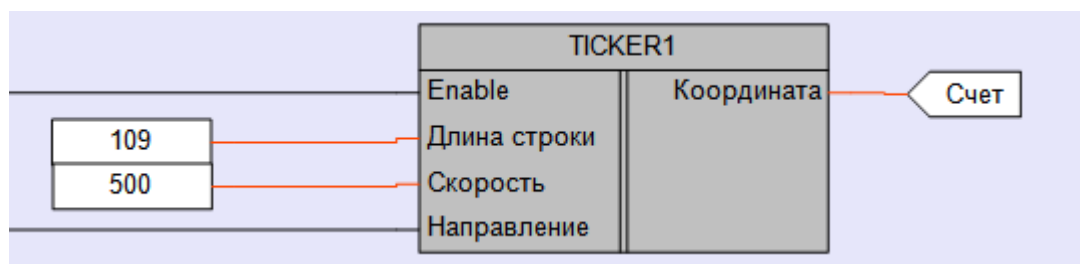


Рисунок 5 – Пример использования в логике

Область применения макроса:

- 1) Макрос «Бегущая строка» предназначен для вывода на экран ПР200 параметров пользователя в случае, когда длина пользовательского сообщения превышает размерность экрана ПР200 в 16 символов.

Разработчик	Версия	Дата изменения
Ревака Ю.Н.	1.2	28.07.16