

Manual UploadWin

Manual do aplicativo UploadWin.exe



Foto: SKO-44

Teclado de automação, Tecnologia óptica
com display LCD e leitor magnético.

Descrição:

Este documento é o guia de utilização de "UploadWin.exe" que é o
utilitário de programação do teclado SKO-44.



Especificação UploadWin

Sumário

Histórico de alterações deste documento.....	3
Como são programados os teclados Smak.....	4
Menu Arquivo.....	4
Menu Ferramentas.....	5
Teclados Ethernet.....	7
Arquivos SMK.....	8
Instalando UploadWin	8
Mensagens de Erro	10
Apêndice A	14

Histórico de alterações deste documento:

Revisão 1.5(25-02-2010):

- Alterações referentes à versão 0.99f, que possibilita a programação de teclados ethernet

Revisão 1.4 (21-07-2008) :

- Alterações referentes a nova versão de UploadWin 0.99b e da DLL sk_access v1.6 que acompanham o lançamento dos firmware v1.91 para o SKO44/Serial. A partir desta versão, os teclados seriais passam a ser também programáveis via UploadWin.

Revisão 1.3 (07-09-2007) :

- Revisão geral de textos referente à versão 0.99
- Adicionadas Mensagens de erros de uploadwin.exe.

Revisão 1.2 (07-09-2007) :

- Revisão geral de textos.

Revisão 1.1 (16-05-2007) :

- Correção ortográfica.

Teclados programáveis SMAK

Como são programados os teclados Smak :

Os teclados Smak são programados a partir de um arquivo de texto construído pelo usuário que contém as configurações que se deseja para o teclado.

O programa UploadWin interpreta esse texto e programa o teclado de acordo com o mesmo.

A figura abaixo ilustra os passos deste processo:

1- Use o editor interno do UploadWin para criar/editar o arquivo de texto com as configurações que deseja enviar ao teclado SKO-44. no nosso exemplo salvamos o arquivo como "teste1.smk".

2 – Com o teclado SKO44 conectado ao PC e com o arquivo desejado aberto (Arquivo -> Abrir) "teste1.smk", o qual contém as configurações para o nosso exemplo. basta clicar no botão "Upload" para transferir as configurações ao teclado. Cabe ressaltar que o arquivo .smk contém informações sobre o tipo de teclado a ser programado (PS2, RS-232, USB, Ethernet) e o programa UploadWin tenta transferir a programação para o teclado através da interface apropriada.

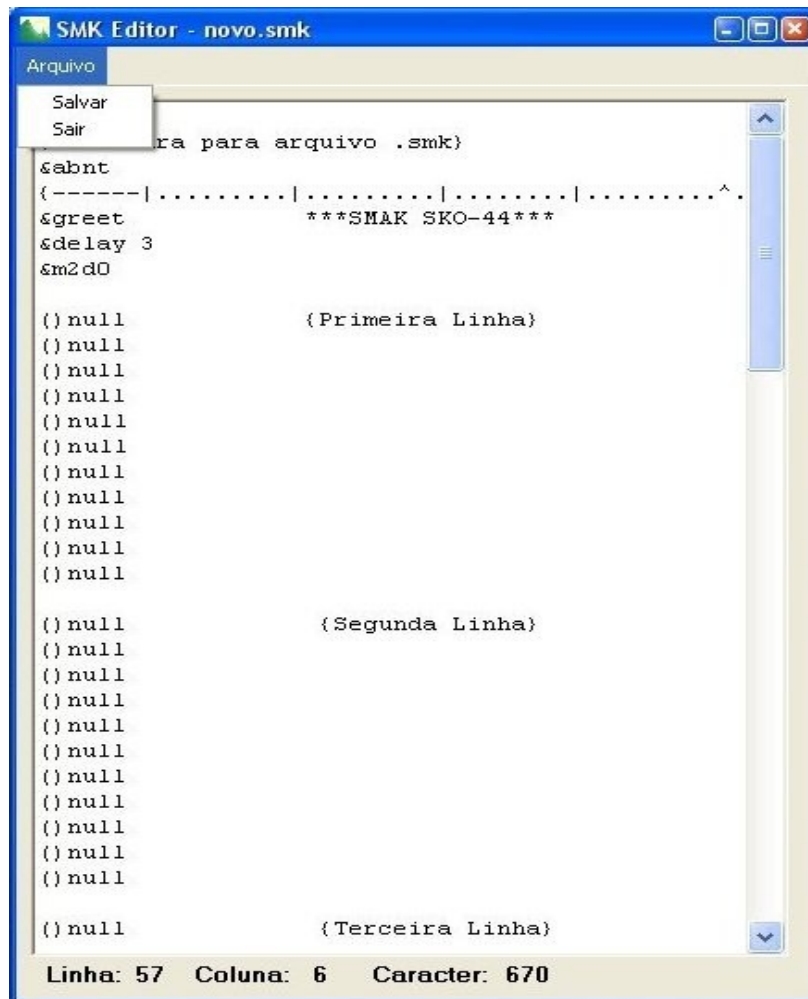


Menu Arquivo:

Para se criar o arquivo de configuração .smk, pode-se partir de um arquivo de exemplo ou usar a opções Novo (Uma_Pagina ou Duas_Paginas) no menu Arquivo.



O arquivo criado a partir da opção Novo, configura o teclado com todas as teclas em null.



Editando sua configuração a partir deste arquivo, o trabalho de digitação é abreviado.

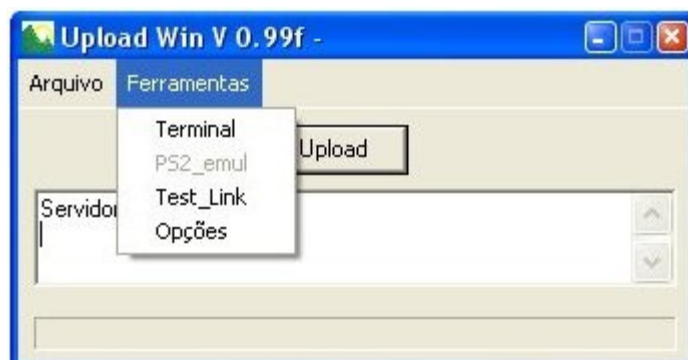
Ainda no menu arquivo temos as opções:

Abrir: Abre o arquivo para uso, clicar em Upload, transfere esse configuração ao teclado, mas não abre o texto no editor.

Editar: Abre o editor de texto interno para visualizar/modificar o arquivo de configuração.

Sair: Fecha o programa.

Menu Ferramentas:



Terminal: Quando utilizando teclados ethernet, essa opção selecionada o número do terminal que se deseja programar.



PS2_emul: Ativa o modo de emulação PS2 para teclados seriais (RS232, USB e Ethernet). Nesse modo os dados recebidos do teclado serial são redirecionados para o buffer de teclas do Windows de forma que o teclado pode ser usado como se fosse um teclado PS2. (Ver documentação SK_access.dll). Esse modo está presente para se poder testar um teclado serial que acabou de ser programado diretamente em um aplicativo qualquer. A opção só é liberada após a programação de um teclado serial no modo correto.

Test_link: Verifica se o teclado está corretamente conectado ao computador para poder ser programado.

Opções:



A opção **Gera arquivo de listagem**, se marcada fará com seja gerado no mesmo diretório do arquivo SMK, um arquivo de listagem com a extensão ".lst" contendo todos os scancodes enviados para cada tecla, o que pode ser útil em tarefas de debug e solução de problemas.

A opção **Telnet port** seleciona a porta na qual o servidor telnet irá responder às conexões, no caso de se estar usando teclados Ethernet.

Teclados Ethernet:

Quando UploadWin é executado, ele inicia um servidor telnet para atender aos terminais.



A medida que os terminais vão se conectando UploadWin vai registrando suas conexões na janela de status.



Se for clicado no botão Upload será mostrada a janela de seleção de terminal para direcionar a programação, de forma que a configuração presente no arquivo SMK será enviada a um teclado Ethernet por vez.



Arquivos SMK :

Um arquivo de configuração SMK deve ser escrito dentro de certas regras de sintaxe para que UploadWin possa interpretá-lo corretamente. Não é objetivo deste documento detalhar sobre estas regras de sintaxe, para maiores detalhes consulte o manual que trata sobre a sintaxe de arquivos SMK, que também se encontra disponível para download no site www.smak.com.br.

Instalando UploadWin :

A instalação de UploadWin consiste em obter o pacote de software zipado, disponível no site www.smak.com.br, descompactar e copiar manualmente os arquivos aos diretórios a que se destinam. É possível instalar no Windows XP ou 9x, no entanto dependendo do caso, o driver a ser instalado será diferente, conforme detalhamos a seguir:

WINDOWS -XP

Arquivo	Descrição
inpout32.dll	DLL requerida para uso no Windows XP
sk_access.dll	DLL requerida para uso no Windows 9x/XP

WINDOWS-9X:

Arquivo	Descrição
sdrw9x.vxd	VXD requerido para uso no Windows 9x
sk_access.dll	DLL requerida para uso no Windows 9x/XP

Passos para a instalação Windows 9x ou XP:

1. Descompacte em uma pasta temporária o software que pode ser obtido por download no site www.smak.com.br.

2. Copie as DLLs e VXD para o diretório "C:\WINDOWS\SYSTEM32".
(o vxd é requerido apenas p/ win9x sendo desnecessário no WindowsXP)

* Apenas para Windows-9x: será preciso adicionar uma configuração na seção [386Enh] do arquivo "C:\WINDOWS\SYSTEM.INI". Obs: se desejar, você pode abrir o "system.ini" utilizando o sysedit do Windows assim: "Menu iniciar" -> "Executar" -> "sysedit" .

Editando "SYSTEM.INI":

- Localize a seção [386Enh] e adicione a seguinte linha:

DEVICE=C:\WINDOWS\SYSTEM32\sdrv9x.vxd

- Em seguida salve o arquivo modificado e reinicie o Windows.

3. Crie uma pasta de trabalho por exemplo "C:\SMAK" destinada a receber o utilitário UploadWin e os demais arquivos do SKO44, tais como documentos, arquivos SMK, exemplos, outros utilitários, etc. Se desejar, crie um atalho em sua Área de Trabalho para o utilitário UploadWin.
4. Testes iniciais: Como um primeiro teste você poderia tentar programar o SKO-44 usando um dos arquivos de exemplos que fazem parte do pacote de software. Tome o cuidado de escolher um arquivo de exemplo adequado à interface de seu teclado que pode ser PS/2, SERIAL, USB ou Ethernet. Caso tente programar um teclado usando um arquivo de configuração inadequado, UploadWin emitirá uma mensagem de indicando o erro ocorrido.
5. Uma vez que tenha sido executado com sucesso, feche o programa UploadWin e faça um teste com o teclado recém programado. No caso de um teclado SKO44-PS/2, basta abrir o Bloco de Notas e testar digitando diretamente no SKO44. Se for um teclado SKO44-SERIAL, será necessário um software específico para proceder a leitura de dados na porta serial. Geralmente é usado o próprio software da aplicação cliente ao qual o SKO44 se destina. Entretanto é possível fazer um teste parcial de programação de teclado serial, usando o utilitário de exemplo de uso da DLL Smak (Using_SK_Access_Dll). Este aplicativo de exemplo, está disponível no site SMAK (inclusive com o código fonte, desenvolvido em VB e Delphi). O teste serial é limitado aos dois botões "Get_Rs" e "Redirect" que permitem testar as funções da DLL SMAK destinadas à comunicação com a porta serial. Para maiores detalhes de uso da DLL veja a documentação da DLL "sk_access.dll".

Mensagens de Erro :

A detecção de erros em arquivos SMK é um importante auxílio à programação.

Antes de enviar os dados ao teclado SKO44, UploadWin interpreta e verifica a sintaxe do arquivo SMK, caso algum erro seja detectado emite uma mensagem informando o erro e o número da linha onde ocorreu. À exceção das mensagens de advertência, todas as demais mensagens são erros que causam a interrupção da execução, exigindo que o arquivo SMK seja corrigido antes de prosseguir.

Mensagens de Erro:	
Arquivo já existe	
Significado:	Arquivo que se está tentando criar, já existe.
Arquivo não existe: 'xxx'	
Significado:	O arquivo .smk não existe no caminho especificado.
Arquivo .smk excede a memória disponível	
Significado:	Muitas teclas de string definidas excedem limite de memória.
Solução:	Diminuir o espaço ocupado pelas teclas de string.
Caracter inválido->X	
Significado:	Encontrado caracter inválido na definição de uma tecla.
Solução:	Edite o arquivo e corrija a definição de tecla.
Caracter inválido/Definição vazia de tecla	
Significado:	Caracter inválido ou ausente na definição de tecla.
Solução:	Edite o arquivo e corrija a definição de tecla.
Comentário sem fim, falta }	
Significado:	Há uma linha de comentário que não foi fechada com }
Solução:	Edite o arquivo e feche o comentário em aberto.
Definição de teclas da página 1 está incompleta	
Definição de teclas da página 2 está incompleta	
Significado:	Detectou que a página tem menos de 44 teclas definidas.
Solução:	Edite o arquivo e complete as definições que estão faltando.

(continuação) **Mensagens de Erro:****Definição de teclas em excesso na página 1****Definição de teclas em excesso na página 2**

Significado: Encontrou mais de 44 definições de teclas na página.
 Solução: Edite o arquivo e elimine as definições excedentes.

Definição Hexa tem que ter dois dígitos

Significado: Definições de teclas em hexa tem que conter 2 dígitos.
 Solução: Acerte o número de dígitos da definição.

Definição &SCAN não pode ter mais que 7 caracteres

Significado: O texto de definição tem que ter até 7 caracteres.

Delay não pode ser > 67 (advertência)

Significado: Delay máximo = 67, Se colocado valor maior, o compilador assume 67

Diretiva &\$\$\$ não aceita, tem que ser a primeira diretiva

\$\$\$ = PS2 / ASCII / ASCII2 / PS2_EMUL / TCP_IP / SMAK / SMAK_OLD / USB
 Significado: Diretivas de especificação de interface devem vir em primeiro lugar no arquivo SMK.
 Solução: Mude a diretiva para o início do arquivo SMK.

Diretiva &\$\$\$ não aceita (Redefinição?)

\$\$\$ = INGLES / ABNT
 Significado: Foi tentado definir o modo ABNT ou INGLES mais de uma vez no arquivo SMK, ou então foi tentado definir o modo após o início das definições de teclas.
 Solução: Elimine a redefinição ou mova a definição para antes das definições de teclas.

Erro de comunicação com o teclado

Significado: Teclado não responde ao aplicativo.
 Solução: Verifique conexão do teclado com o computador.

Erro de sintaxe

Significado: Erro de sintaxe na linha apontada.
 Solução: Edite o arquivo e corrija o erro de sintaxe apontado.

Erro na definição de prefixo

Significado: Foi usado um caracter inválido na definição do prefixo.
 Solução: Edite o arquivo e corrija o prefixo errado.

(continuação) **Mensagens de Erro:****Erro na definição do número Hexa**

Significado: Foi usado caracter diferente de 0..9 , A..F para definir o número Hexa
 Solução: Use somente caracteres 0..9 , A..F na definição.

Falta definir tecla PAGE na página 1**Falta definir tecla PAGE na página 2**

Significado: Encontrou apenas uma definição de tecla PAGE.
 Solução: Certifique-se que ambas as páginas tenham uma tecla PAGE.

Fim inesperado do arquivo

Significado: O arquivo terminou, mas ainda faltam definições.
 Solução: Edite o arquivo e verifique se o arquivo está completo.

Ignorando ^ na definição da string

Significado: O caracter ^ (control) foi ignorado.
 Solução: Para se obter o caracter ASCII ^ deve-se entrar ^^

Ignorando ^\$ na definição da string

\$ = Um caracter ASCII.
 Significado: Caracter a frente de ^ não gera caracter de controle válido.
 Solução: Consulte documentação do arquivo .SMK para caracteres de controle válidos

Na interface \$\$\$ a definição %%% não é reconhecida

\$\$\$ = PS2 / ASCII / ASCII2 / PS2_EMUL / TCP_IP / SMAK / USB
 %%% = Definição de tecla não reconhecida.
 Significado: Encontrou uma definição de tecla desconhecida.
 Solução: Edite o arquivo e corrija a definição de tecla.

Na interface \$\$\$ a diretiva 'xxx' não é válida

\$\$\$ = PS2 / ASCII / ASCII2 / PS2_EMUL / TCP_IP / SMAK / USB
 Significado: Foi utilizada uma diretiva não reconhecida pelo interpretador.
 Solução: Edite o arquivo e corrija a diretiva desconhecida.

Na interface \$\$\$ o prefixo \$/\$ é ignorado

\$\$\$=PS2 , PS2_EMUL , ASCII , ASCII2 , SMAK , USB , TCP_IP
 \$/\$ = a/A , c/C , s/S , b/B
 Significado: Nem todos os prefixos estão disponíveis em todas as interfaces.
 Solução: Consultar documentação sobre construção do arquivo .SMK.

Não encontrado o rótulo [SK044]**Não encontrado o rótulo [FIM]**

Significado: Não foi encontrado o rótulo no arquivo SMK.
 Solução: Edite o arquivo e verifique a sintaxe dos rótulos mencionados.

(continuação) **Mensagens de Erro:****Sem tecla de pagina só é possível paginação por software (advertência)**

Significado: Encontrou a diretiva &PAGE2 mas não encontrou nenhuma definição de tecla PAGE.

Note: Sem definição de teclas de mudança de página, a mudança de página tem que ser executada pelo software do usuário.

Tecla de paginação tem que ocupar o mesmo lugar nas duas páginas

Significado: A definição de tecla PAGE foi usada em posições diferentes nas páginas 1 e 2.

Solução: Certifique-se que a tecla PAGE ocupe a mesma posição em ambas as páginas

Tecla PAGE sem página 2 definida

Significado: Encontrou uma tecla PAGE em um arquivo onde há somente uma página de 44 teclas definida.

Solução: Edite o arquivo e substitua a tecla PAGE ou então adicione uma segunda página de teclas.

Apêndice A :

Compatibilidade Firmware SKO-44 e Software Upload

