

Povezivanje i promena prikaza na apotekarskom krstu

Sadržaj

1 UVOD.....	1
2 POVEZIVANJE PUTEM APLIKACIJE KOMANDNA KONZOLA.....	1
2.1 Otkrivanje uređaja putem serijske komunikacije.....	2
2.2 Otkrivanje uređaja putem ethernet komunikacije.....	3
2.3 Povezivanje sa uređajem.....	3
3 PROMENA PRIKAZA.....	4
3.1 Promena teksta.....	4
3.2 Promena animacije.....	6

Kontrola dokumenta						
Verzija	Datum	Opis	Pripremio	Pregledao	Odobrio	Gen. dok. Izdato za
UP1469		Prvo izdanje				
UP1504	4.07.2025	Drugo izdanje	M.S. Jovanović			

1 UVOD

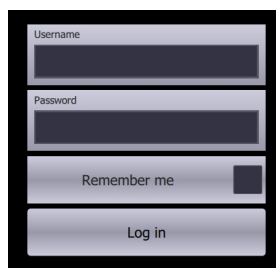
Cilj ovog uputstva je kako kontrolisati i upravljati DMV uređajem, koristeći besplatnu aplikaciju Komandna Konzola. Aplikacija komunicira direktno vezom sa uređajem tako da korisnik mora biti na lokaciji uređaja. Trenutno podržane platforme su Android i Windows. Komandna konzola za Windows se šalje zajedno sa uređajem ili se može dobiti od proizvođača (DMV)..

2 POVEZIVANJE PUTEM APLIKACIJE KOMANDNA KONZOLA

Povezivanje računara i apotekarskog krsta se najčešće vrši putem serijske komunikacije RS-232, koristeći adapterski kabl USB to RS232 koji je isporučen zajedno sa krstom, ili putem ethernet veze. Za promenu prikaza na apotekarskom krstu potrebno ga koristiti aplikaciju **Command Console**.

Nakon startovanja aplikacije pojaviće se prozor kao na slici.

NOTE: Pre početka rada sa aplikacijom, potrebno je zahtevati korisničko ime i lozinku od proizvođača ili distributera DMV uređaja



Prilikom prvog pokretanja komandne konzole neophodno je da računara ima dostupan internet kako bi sa Oblak servera bile preuzete sve tehnike i drugi fajlovi koji su neophodni za rad sa uređajima.

Nakon uspešnog logovanja pojaviće se glavni meni sa tri sekcije:

- Uređaji – My Devices
- Dodati uređaj – Add Device

- Podešavanja – Settings

NOTE: Ukoliko sa uređajem radimo prvi put, neophodno je prvo dodati uređaj, sekcija „Dodati uređaj“ (Add device).

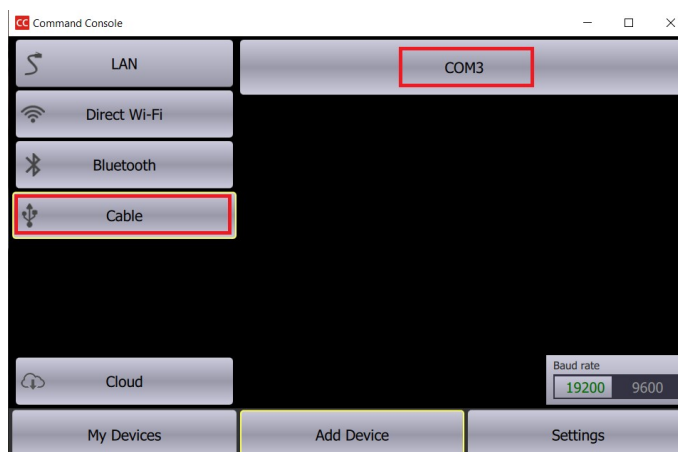
2.1 Otkrivanje uređaja putem serijske komunikacije

Apotekarski krstovi uglavnom koriste serijsku, odnosno kablovsku vezu

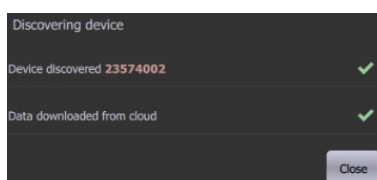


Da bi Komandna konzola bila spremna za upravljanje uređajem potrebno je da se izvrše sledeći koraci:

- Otvoriti prozor Dodati uređaj
- Odabrati vrstu konekcije – Cable
- Odabrati adresu uređaja tj. identifikovati uređaj odgovarajući COM port



- Sačekati potvrdu



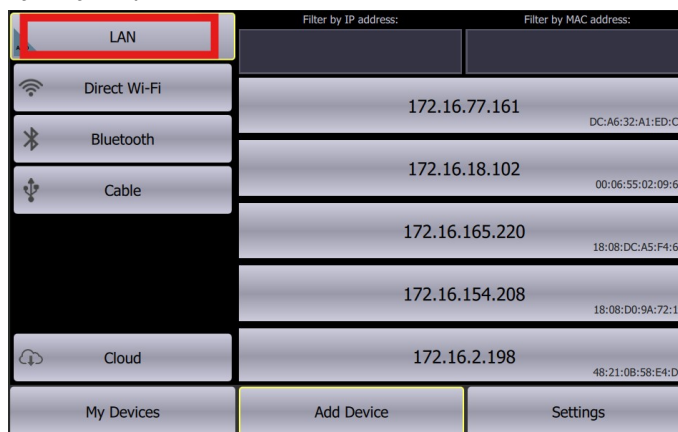
Posle uspešnog otkrivanja uređaja, on će se pojaviti na listi Uređaji u glavnom prozoru.

2.2 Otkrivanje uređaja putem ethernet komunikacije

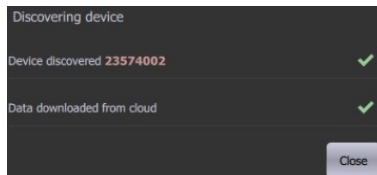
Molimo vas pogledajte uputstvo UP1514 za promenu IP adrese uređaja. Da bi se povezali sa uređajem potrebno je da uređaj bude u istoj LAN mreži sa računarem/tabletom. Moraju biti podešeni mrežni parametri uređaja i računara (IP adrese, Subnet Mask i Gateway adrese).

Koraci za povezivanje:

- Povezati uređaj u LAN mrežu u kojoj je računar
- Nakon povezivanja na Internet, u glavnom meniju izabrati Dodati uređaj → LAN, pojaviće će se IP i MAC adrese uređaja koji su povezani u lokalnu mrežu.



- Biranjem IP/MAC adrese povezati se sa uređajem i ako je povezivanje uspešno, pojaviće se poruka da je uređaj otkriven.

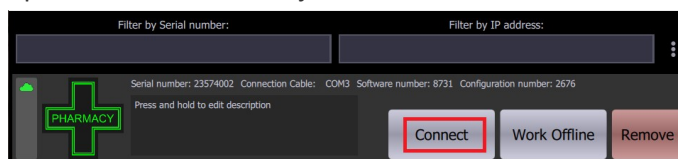


2.3 Povezivanje sa uređajem

Svaki otkriven uređaj će u sekciji Uređaji (My Devices) biti prikazan u svom polju. U polju uređaja se nalaze sledeći podaci:

- ikona uređaja,
- serijski broj uređaja, vrsta konekcije i adresa, broj sofvera i konfiguracije
- polje za slobodni opis uređaja
- dugme Connect (povezivanje na uređaj i pristup tehnikama uređaja)
- dugme Remove – Ukloniti (brisanje uređaja sa liste).

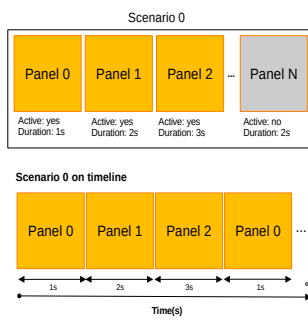
Klikom na dugme Connect povezaćete se sa uređajem.



3 PROMENA PRIKAZA

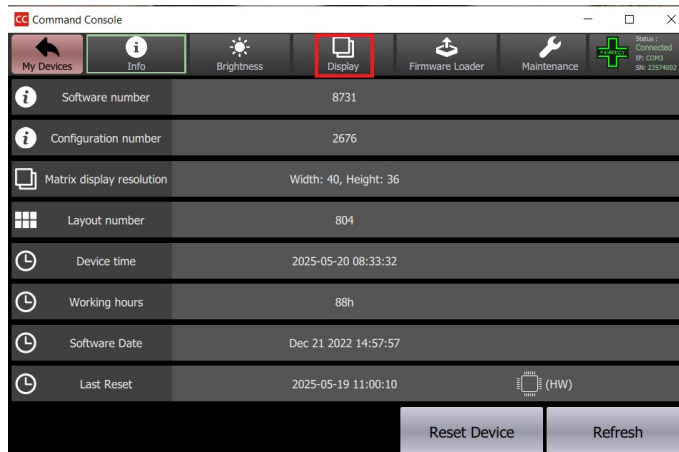
Scenarij je podešavanje prikaza koje odgovara realnoj situaciji na uređaju. U uređaju može da se definiše jedan ili više scenarija, svaki scenarij može da ima jedan ili više panela. Panele treba posmatrati kao jedan statičan prikaz na displeju uređaja. Paneli mogu biti uključeni ili isključeni iz scenarija. U aktivnom scenariju prikazuju se samo uključeni paneli.

Paneli izabranog scenarija se ciklično prikazuju na ekranu, jedan za drugim. Raspored panela po scenarijima, broj panela i scenarija je podešen fabrički.



U zavisnosti od tipa uređaja, u panelu može da se postavi: slika, animacija, tekst, datum, vreme...U tehnici Prikaz mogu se videti scenariji i raspored odnosno broj panela u svakom scenariju. Tehnika Prikaz pomaže da se unapred sprema scenariji koji kasnije po potrebi mogu lako da se aktiviraju. Paneli se mogu uključiti ili isključiti preko dugmeta Panel aktivacije. Trajanje panela se podešava u sekundama.

Klikom na dugme „Display“ dolazite u tehniku promene prikaza.



3.1 Promena teksta

Podešavanje panela vrši se preko dugmeta Izmeni (Edit).



U levom delu su trenutna podešavanja panela. U desnom delu na dnu ekrana postoje komande za dodavanje i brisanje medija, slike, animacije tekst, datum i vreme.

Za dodavanje novog teksta izabrati dugme Tekst. Biranjem postojećeg, trenutni tekst se može izbrisati i uneti novi tekst.

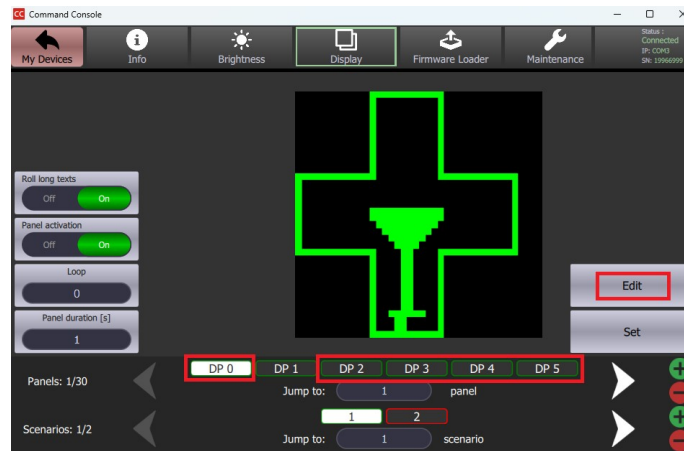


Tekstualni odeljak omogućava i promenu fonta, podešavanje razmaka između karaktera i pozicioniranje teksta. Za potvrdu podešavanja kliknuti dugme OK, a za upis u uređaj odabrati dugme Set

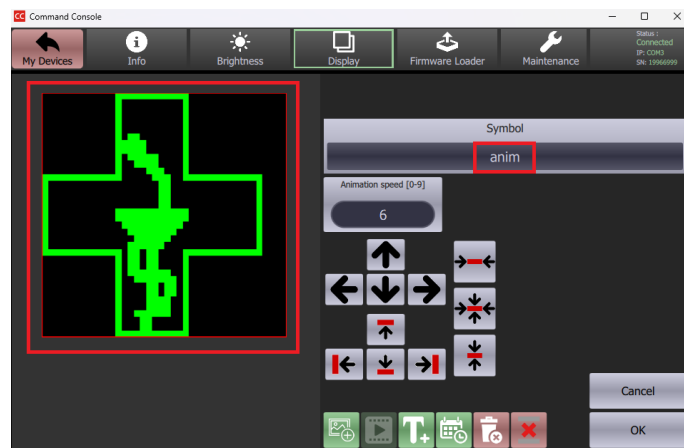


3.2 Promena animacije

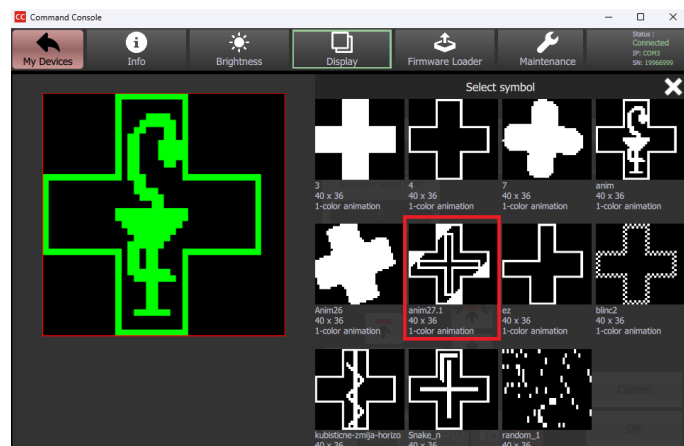
Podešavanje panela vrši se preko dugmeta Izmeni (Edit).



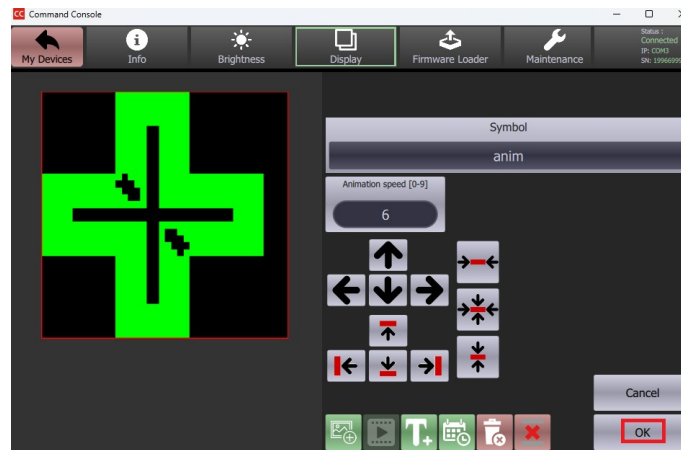
Dodavanje animacije na panel vrši se biranjem dugmeta Animacije.



Ovime se otvara prozor sa dostupnim animacijama.



Odabirom jedne, pojaviće se animacija na polju panela. Biranjem animacije na polju, na desnoj strani pojaviće se opcije za podešavanje prikaza: izbor animacije, brzina animacije i pozicioniranje. Brzina animacije omogućava podešavanje brzine animacije u opsegu 0-9, 0 je najmanja brzina.



Za potvrdu podešavanja animacija kliknuti dugme OK, a za upis u uređaj odabrati dugme Set.

