

STK (Start Kit DARUMA)

Programando para o Display TA2000

Para que utilizamos o Display do TA2000?

Utilizamos o display, para interface com o usuário, principalmente quando não queremos utilizar um monitor no PDV, contudo tem como perfeitamente utilizar ambos. Nosso microterminal é na verdade um PC com a funcionalidade de um microterminal, onde você dispõe de recursos de um pc em conjunto com recursos de um teclado reduzido.

Mas como o foco é a programação para o display vamos voltar para o tema. O display possui duas linhas com 40 colunas cada, e é bastante simples de programar para ele, isso porque não é necessário saber programar em C (ansi), com é o caso dos microterminais “burros”, ao contrário, você pode usar a sua linguagem mesmo.

Além da DarumaFramework.dll que auxilia a programação, desenvolvemos um emulador que permite que o software seja desenvolvido e testar no seu pc de desenvolvimento e depois de programado o software é levado para o TA2000 sem problemas.

Este STK se divide em 4 partes:

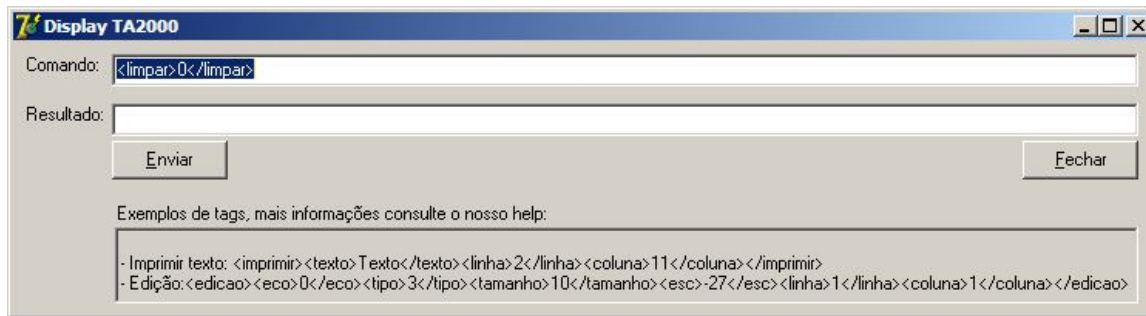
1. Instalando o Emulador e a DarumaFramework.dll
2. Utilizando o aplicativo de demonstração pela primeira vez
3. Trabalhando com Menu
4. Alguns exemplos de tags

1. Instalando a DarumaFramework.dll

- 1.1. Baixe a pasta que ira conter tudo de que vamos precisar e descompacte no diretório da aplicação:
http://www.desenvolvedoresdaruma.com.br/home/downloads/site_2011/SDK_TA2000_Windows.zip
- 1.2. Descompacte e copie a DarumaFramework.dll, no mesmo diretório da aplicação;
- 1.3. DarumaFramework.reg para configurar a DLL no registry;
- 1.4. Dê um duplo clique no arquivo TA2000.reg para registrar o produto;
- 1.5. Copie o arquivo hwinterface.sys para o diretório c:\windows\system32\drivers\;
- 1.6. Start o emulador através do arquivo (EmuladorTA2000.exe) e vera a tela a seguir;



1.7. Start o aplicativo de testes através do arquivo (Acessando Display TA2000.exe) e verá a tela a seguir:



NOTA – Após startar o aplicativo, você deverá ver o emulador já com o display com as duas linhas preenchidas, se isso ocorrer é porque correu tudo bem durante a instalação, e já pode partir para os testes.



2. Utilizando o aplicativo de demonstração pela primeira vez;

2.1. Você poderá apenas clicar no botar enviar, se a necessidade de preencher nada, por a tag que já esta no edit.box, é a <limpar>0</limpar>, e serve para limpar a linha 1, 2 ou ambas, dependendo do parâmetro passado;

2.2. Utilizando a tag <edicao></edicao>;

Esta tag é recheada de parâmetros, porém se for passado apenas <edicao></edicao> já será o bastante para enviar um dado para o display e ler o mesmo através de uma variável por referência;

Exemplo didático: <edicao><mascara>R\$###,00</mascara></edicao>

2.3. Utilizando a tag <mascara></mascara>;

Esta tag é para você não se preocupar com mascaras fixas, exemplo: R\$###,00 ou ainda ##/##/2007.





DICA: São diversas tags para utilizar com o display, abaixo serão mostradas mais algumas possibilidades, se a sua necessidade não esta entre elas, favor examinar o nosso help.

3. Trabalhando com Menu

É comum na ausência de um display torre que seja feito um menu para acesso as opções do aplicativo comercial, então como seria programar menu?

Como mostrado anteriormente para construir menus, é através de Tags também.

Estrutura:

<menu> → Tag de abertura para construção de menu.

<estilo> → pode ser 1 ou 2. 1(um) para uma opção por linha, 2 (dois) para duas opções por linha.

<direcao> → V Rolagem vertical, H Rolagem horizontal.

<opcao> → opção que for selecionada. Sendo que quando a tecla ENTER for pressionada, a opção que estiver selecionada, será devolvida na variável por referência.

Observação: Todas as tags deverão serem fechadas para o correto funcionamento.

Exemplo didático:

```
<menu><estilo>2</estilo><direcao>V</direcao><opcao1>Cadastrar Item</opcao1><opcao2>Consultar
Cadastro</opcao2><opcao3>Alterar Cadastro</opcao3><opcao4>Eliminar Cadastro</opcao4></menu>
```

Como resultado do exemplo anterior, teremos as seguintes opções no menu.



Sendo que a opção de menu selecionada no momento é * Cadastrar Item, que é antecedida de * (asterísco), note que do lado direito embaixo temos um indicativo de mais opções a seguir, então pressionando a seta direcional para baixo, mudamos para a próxima opção que é Consultar Cadastro, conforme nos mostra a tela a seguir:

Observação: Caso seja passado como parâmetro na tag direção “H”, então o indicativo de mais opções ficaria assim: <.. (voltar) ..> (avanzar).



Observe, na imagem a seguir, que a opção selecionada é Alterar Cadastro e que agora o indicativo de mais opções para baixo, mudou para o alto e para a esquerda, ou seja, não temos mais opções para baixo e sim somente voltando.



Finalmente, quando a tecla ENTER for pressionada o aplicativo receberá a opção selecionada no momento em que for pressionada a tecla ENTER.

IMPORTANTE! Você pegará na variável por referência a opção selecionada. A variável por referencia é um dos parâmetros da função:
iEnviarDadosFormatados_TA2000_Daruma(ED_COMANDO.Text, szRetorno)

4. Alguns exemplos de tags:

4.1. Limpando o Display: `<edicao><limpar>0</limpar></edicao>`

4.2. Escrevendo no Display: `<edicao><texto>Teste de Impressão no Display</texto></edicao>`

4.3. Posicionando o cursor na segunda linha, terceira coluna:
`<edicao><pos><linha>2</linha><coluna>3</coluna></pos></edicao>`

4.4. Alinhando o cursor a direita: `<edicao><ad></ad></edicao>`

4.5. Enviando uma string com varias tags:
`<edicao><eco>0</eco><tipo>3</tipo><tamanho>10</tamanho><esc>-27</esc><linha>1</linha><coluna>1</coluna></edicao>`

Se tiver alguma dúvida e/ou dificuldade, entre em contato com a nossa equipe de suporte ao desenvolvedor.

Telefone:
Suporte ao Desenvolvedor 0800 770 3320

E-mails:
suporte@daruma.com.br , desenvolvedores.suporte@daruma.com.br ,
desenvolvedores.daruma@daruma.com.br , daruma.desenvolvedores@daruma.com.br ,
suporte.ddc@daruma.com.br , ddc.suporte@daruma.com.br , suporte.desenvolvedores@daruma.com.br ,
suporte.alexandre@daruma.com.br , claudenir@daruma.com.br

Skypes:
suporte_daruma, desenvolvedores_suporte_daruma, suporte_desenvolvedores_daruma,
desenvolvedores_daruma, daruma.desenvolvedores, suporte_ddc_daruma, ddc_suporte_daruma,
daruma_suporte_alexandre, claudenir_andrade