



FRIDA

UI_Editor-II 二代串口屏

使用说明书

V2.20

www.fridalcd.en.alibaba.com

Shenzhen Frida LCD Co., Ltd.

目 录

目 录	1
图 目 录	8
表 目 录	16
1. 概述.....	18
1.1. TFT 串口屏的软硬件架构.....	18
1.2. UI_Editor-II 软件设置与显示功能开发的基本流程.....	18
2. UI_Editor-II 软件的安装及附带资料说明.....	19
2.1. 下载压缩包.....	19
2.2. 压缩包解压缩.....	20
2.3. UI_Editor-II 压缩包内附带资料说明.....	21
2.4. 启动软件.....	22
2.5. 检查软件.....	23
2.6. 创建快捷方式.....	24
3. 软件介绍.....	25
3.1. 软件界面介绍.....	25
3.2. 软件功能栏.....	26
3.2.1. File 功能.....	26
3.2.2. Tool.....	27
3.2.3. Help.....	28
4. 新建工程.....	29
4.1. 新建工程前的素材准备及注意事项.....	29
4.1.1. 工程文件夹内容说明.....	29
4.1.2. 素材格式要求.....	29
4.2. 工程设置.....	37
4.3. 新建工程步骤.....	40
5. 页面操作说明.....	42
5.1. 页面设置及参数.....	42
5.2. 页面跳转.....	44
5.2.1. 无滑动效果的滑动跳页.....	44
5.2.2. 有滑动效果的滑动跳页.....	45

5.3. 新增页.....	47
5.4. 复制页.....	48
5.5. 清空页面内容.....	49
5.6. 多余页处理说明.....	50
5.7. 删除最后一页.....	50
5.8. 基础操作说明.....	50
5.8.1. 添加控件.....	50
5.8.2. 选中控件操作.....	50
5.8.3. 控件删除 (Delete)	51
5.8.4. 控件克隆 (Widget Clone)	51
5.8.5. 复制粘贴功能 (Widget Copy and Paste)	52
5.8.6. 微调控件位置功能.....	53
5.8.7. 撤销与恢复说明.....	54
5.9. 快捷键操作汇总.....	54
6. 控件使用.....	55
6.1. 按键 (Button)	55
6.2. 滑动菜单 (SlideMenu)	56
6.3. 弹窗 (Popupbox)	58
6.4. 变量调节 (Variable Button)	59
6.5. 多变量操作 (Multi-Variable Button)	60
6.6. 环形触摸 (Circular Touch)	61
6.7. 滑条 (Slider Bar)	64
6.8. 键盘系统的使用说明.....	66
6.8.1. 键盘使用教程.....	66
6.8.2. 键盘键值 (SingleKey)	68
6.8.3. 数字键盘 (Numeric Keypad)	69
6.8.4. 英文键盘 (EN_KeyBoard)	71
6.8.5. 中文键盘 (CN_KeyBoard)	73
6.8.6. 键盘键值设置说明.....	75
6.9. 字符串显示 (String_Label)	78
6.10. 文字滚动 (Text Scroll)	79
6.11. 字库数字 (Text Number Display)	81
6.12. 图片数字 (Graphics Number Display)	82
6.13. 时钟 (Real Time Clock)	83
6.13.1. 模拟时钟 (Analog Clock)	83
6.13.2. 数字时钟 (Digital Clock)	84

6.13.3. 修改时间说明.....	85
6.14. 计时器 (Timer)	86
6.15. 动图 (Gif)	88
6.16. 二维码 (QRCode)	90
6.17. 音频播放 (Audio Play)	91
6.18. 条形进度条 (Progress Bar)	92
6.19. 环形进度条 (Circular Progress Bar)	93
6.20. 位元状态 (Bit Status)	95
6.21. 小图标 (Icon)	96
6.22. 曲线 (Trend Graph)	97
6.23. 编码器 (Encoder)	100
6.23.1. 编码器使用说明.....	100
6.23.2. 编码器 item 设置.....	103
6.24. 摄像头 (Camera)	106
6.25. 视频播放 (Video Play)	107
6.26. 自动变量 (Automatic variable)	108
6.27. 指针 (Needle)	110
6.27.1. step 参数说明.....	111
6.27.2. swing 参数说明.....	112
6.27.3. needleType 参数说明.....	112
6.27.4. needle_C1&needle_C2 参数说明.....	113
6.27.5. needle_L1 和 needle_L2 参数说明.....	113
6.28. 页面布局控件说明.....	114
6.28.1. 控件左对齐 (Left_Align)	115
6.28.2. 控件右对齐 (Right_Align)	115
6.28.3. 控件上对齐 (Top_Align)	116
6.28.4. 控件下对齐 (Bottom_Align)	116
6.28.5. 控件等宽 (Width_Align)	117
6.28.6. 控件等高 (Height_Align)	117
6.28.7. 控件等宽高 (Shape Consistent)	118
6.28.8. 水平等距 (Horizontal Equidistance)	118
6.28.9. 垂直等距 (Vertical Equidistance)	118
6.28.10. 放大缩小功能 (Zoom in or out)	119
7. 存储空间与变量地址说明.....	121
7.1. RAM 的储存空间.....	121
7.2. 变量地址 (变量地址)	121

7.3. 参数地址 (parameterAddr)	121
7.4. 寄存器地址说明.....	121
8. 多国语言功能说明.....	124
8.1. 通过图片切换实现多国语言切换.....	124
8.1.1. 多国语言 Icon 文件夹设置.....	124
8.1.2. 其他语言的文件夹素材说明.....	125
8.1.3. 多国语言所支持的控件.....	125
8.1.4. 多国语言切换过程.....	125
8.2. 通过字符编码切换实现多国语言切换.....	126
8.2.1. 采集 Unicode 字库.....	126
8.2.2. 设置多国语言.....	127
8.2.3. 多国语言切换过程.....	127
9. 配套工具使用说明.....	128
9.1. 二代串口屏模拟器 (UI_Emulator-II) 使用说明.....	129
9.1.1. 模拟器入口及主界面说明.....	129
9.1.2. 模拟器的变量操作.....	131
9.1.3. 模拟器写数据举例.....	133
9.1.4. 模拟器模拟编码器的使用.....	134
9.1.5. 模拟器显示带旋转角度的工程的注意事项.....	134
9.1.6. 模拟器的限制说明.....	135
9.1.7. 模拟器写数据参考.....	135
9.2. 串口调试工具 (UI_Debugger-II) 使用说明.....	137
9.2.1. 软件主界面.....	137
9.2.2. 指令发送使用教程.....	139
9.2.3. 指令文档说明.....	142
9.2.4. 指令信息文档说明.....	143
9.3. 字库取模工具使用说明.....	144
9.4. 图片编号工具使用说明.....	148
9.5. 音频转换工具使用说明.....	151
9.5.1. 制作 Wav 文件.....	151
9.5.2. Wav 转 bin 文件.....	154
10. 串口通信指令.....	158
10.1. 串口写数据指令.....	158
10.1.1. 发送串口指令控制控件举例.....	160
10.1.2. 发送串口指令控制寄存器举例.....	169
10.2. 串口读数据指令.....	175
10.3. 触摸反馈指令.....	176

10.4. LT3688 特殊指令.....	178
10.4.1. 复位以及复位反馈指令.....	178
10.4.2. 固件升级指令.....	179
10.4.3. 打开 U 盘指令.....	179
10.5. CRC 计算代码.....	180
10.5.1. 读写数据指令的 CRC 计算.....	182
10.5.2. 读返回指令的 CRC 计算.....	182
10.5.3. 触摸反馈指令的 CRC 计算.....	182
10.6. 串口发送直接修改控件参数.....	183
10.6.1. 参数地址（parameterAddr）配置说明.....	184
10.6.2. 修改字符串显示参数.....	185
10.6.3. 修改字库数字显示参数.....	188
10.6.4. 修改文字滚动显示参数.....	190
10.6.5. 修改图片数字参数.....	191
10.6.6. 修改模拟时钟参数.....	193
10.6.7. 修改数字时钟参数.....	194
10.6.8. 修改计时器参数.....	195
10.6.9. 修改 Gif 参数.....	197
10.6.10. 修改二维码参数.....	199
10.6.11. 修改进度条参数.....	200
10.6.12. 修改环形进度条参数.....	201
10.6.13. 修改位元状态参数.....	203
10.6.14. 修改 Icon 参数.....	204
10.6.15. 修改自动变量参数.....	205
10.6.16. 修改曲线参数.....	208
10.6.17. 修改指针参数.....	209
10.7. 键码触发说明.....	211
10.8. HID 与 Vcom 通信说明.....	212
10.8.1. 使用 HID 通信准备.....	212
10.8.2. 使用 Vcom 通信准备.....	213
11. ModBus 通信功能.....	215
11.1. 创建 ModBus 指令文件.....	215
11.2. ModBus 指令编辑界面.....	216
11.3. ModBus 指令结构.....	217
11.4. ModBus 指令说明.....	219
11.4.1. 主机读保持寄存器.....	219
11.4.2. 主机读输入寄存器.....	220
11.4.3. 主机写单个保持寄存器.....	220

11.4.4. 主机写多个保持寄存器.....	221
11.4.5. 主机读线圈状态.....	222
11.4.6. 主机读离散输入.....	222
11.4.7. 主机写单个线圈.....	223
11.4.8. 主机写多个线圈.....	224
11.5. Modbus 通信指令的 CRC 计算.....	224
11.6. Modbus 工程及程序设置例程.....	225
11.6.1. Modbus 从机工程设置.....	225
11.6.2. Modbus 主机工程设置.....	226
11.7. Modbus 指令执行模式具体使用教程.....	227
11.7.1. Modbus 指令执行模式 Operation 0x00.....	227
11.7.2. Modbus 指令执行模式 Operation 0x01.....	227
11.7.3. Modbus 指令执行模式 Operation 0x02.....	228
11.7.4. Modbus 指令执行模式 Operation 0x03.....	229
12. 读写外部 SPI Flash 和 MCU Flash 说明.....	231
12.1. 指令说明.....	231
12.2. 通信过程说明.....	232
12.3. CRC 计算及代码.....	233
12.3.1. CRC16 的产生.....	233
12.3.2. CRC32 的产生.....	233
12.4. Flash_RW-II 软件使用说明.....	234
12.5. 通过串口读写.....	236
12.6. 通过 Vcom (USB 线) 读写.....	237
12.7. 通过 HID 读写.....	238
13. 注意事项说明.....	239
13.1. 第二代串口屏使用概括及常用文件说明.....	239
13.1.1. 第二代串口屏使用的概括.....	239
13.1.2. 常用文件说明.....	239
13.2. 以旧工程素材创建新工程说明.....	239
13.3. 工程备份说明.....	240
13.4. 画面旋转操作设置说明.....	241
13.5. UartTFT-II_Flash.bin 大小与素材关系说明.....	242
13.5.1. 图片素材转 bin 文件说明.....	242
13.5.2. UartTFT-II_Flash.bin 组成.....	242
13.6. 数据类型说明.....	243
13.7. 整数位和小数位设置.....	243

13.8. 同组的 Icon 宽高说明.....	244
13.9. 控件初值设置说明.....	244
13.10. 字库编码说明.....	244
13.11. 删除控件底图说明.....	244
13.12. 数据长度及地址设置说明.....	246
13.13. 控件堆叠的说明.....	246
13.14. 控件超出屏幕范围的说明.....	247
13.15. 电脑屏幕分辨率导致软件字体显示不全的说明.....	247
13.16. UI_Editor-II 使用环境说明.....	250
13.17. 各类素材和文件的命名说明.....	250
13.18. 素材库说明.....	250
13.19. dataFormat 说明.....	251
13.19.1. 不同数据格式的结构说明.....	251
13.19.2. Icon 和 Gif 的 dataFormat 选择说明.....	252
14. 附录.....	253
14.1. 附录 1 各 IC 烧录说明.....	253
14.1.1. TFT 串口屏的升级更新概述.....	253
14.1.2. LT7689 的烧录说明.....	254
14.1.3. LT269<268x 的烧录说明.....	264
14.1.4. LT776 的烧录说明.....	275
14.1.5. LT3688 的烧录说明.....	282
14.1.6. LT168A&B 烧录说明.....	285
14.1.7. 烧录错误提示说明.....	295
14.2. 附录 2 UI_Editor-II 支持的 IC 及其参数限制.....	296
14.2.1. UI_Editor-II 支持的 IC 列举.....	296
14.2.2. 不同 IC 的参数限制.....	296
14.2.3. 不同 IC 的单个控件数量限制.....	297
14.2.4. 不同 IC 的变量地址范围及寄存器地址说明.....	299
14.3. 附录 3 TFT 串口屏的演示板 (Demo Kit)	301
14.4. 附录 4 串口屏开发流程.....	302
14.5. 附录 5 一代与二代串口通信的差异.....	305
14.6. 附录 6 二代串口屏可实现效果.....	306
15. 版本记录.....	307
16. 版权说明.....	307

图 目 录

图 1-1 : 主控端 MCU 的 Uart 串口对 TFT 串口屏进行通信.....	18
图 2-1 : 下载专区.....	19
图 2-2 : 选择版本.....	19
图 2-3 : UI_Editor-II 压缩包.....	19
图 2-4 : 解压软件压缩包.....	20
图 2-5 : 解压缩完成.....	20
图 2-6 : UI_Editor-II 压缩包内容 (1)	21
图 2-7 : UI_Editor-II 压缩包内容 (2)	22
图 2-8 : 运行软件.....	22
图 2-9 : 进入设置界面.....	23
图 2-10 : 错误显示.....	23
图 2-11 : 正常显示.....	23
图 2-12 : 创建快捷方式.....	24
图 2-13 : 快捷方式创建成功.....	24
图 2-14 : 剪切或复制快捷方式.....	24
图 2-15 : 粘贴快捷方式.....	24
图 3-1 : 软件界面.....	25
图 3-2 : 控件栏.....	25
图 3-3 : 软件功能栏.....	26
图 3-4 : file 功能.....	26
图 3-5 : 工具列表.....	27
图 3-6 : 变量表说明.....	28
图 3-7 : Help 功能.....	28
图 3-8 : 变量地址 设置.....	28
图 4-1 : 工程文件夹说明.....	29
图 4-2 : 底图命名.....	29
图 4-3 : Icon 命名.....	30
图 4-4 : 字库命名.....	30
图 4-5 : Gif 命名.....	31
图 4-6 : 音频命名.....	31
图 4-7 : 视频文件命名.....	31
图 4-8 : 新建文件夹.....	34
图 4-9 : 拷贝 mp3 文件.....	34
图 4-10 : 拷贝 mp4 文件.....	35
图 4-11 : logo 命名.....	35
图 4-12 : 替换 logo 素材.....	35
图 4-13 : 退出 U 盘.....	36
图 4-14 : 工程界面设置.....	37

图 4-15 : 新建工程入口.....	40
图 4-16 : 新工程命名.....	40
图 4-17 : 添加素材.....	41
图 4-18 : 进入新工程界面.....	41
图 5-1 : 查看页面参数.....	42
图 5-2 : 页面参数列表.....	43
图 5-3 : 无滑动效果的滑动跳页参数.....	44
图 5-4 : 有滑动效果的手势跳页参数.....	45
图 5-5 : 确定滑动区域.....	45
图 5-6 : 区域滑动效果展示.....	46
图 5-7 : 整屏滑动效果展示.....	46
图 5-8 : 添加新页.....	47
图 5-9 : 复制页面.....	48
图 5-10 : 清除页面内容.....	49
图 5-11 : 删除页面.....	50
图 5-12 : 添加控件.....	50
图 5-13 : 生成控件.....	50
图 5-14 : 框选控件.....	51
图 5-15 : 控件复制.....	52
图 5-16 : 拷贝控件.....	52
图 5-17 : 粘贴控件.....	53
图 5-18 : 微调控件位置.....	53
图 5-19 : 上一步与下一步.....	54
图 6-1 : 按键参数.....	55
图 6-2 : 滑动菜单参数.....	56
图 6-3 : 滑动菜单图例.....	56
图 6-4 : 弹窗参数.....	58
图 6-5 : 变量调节参数.....	59
图 6-6 : 多变量操作参数.....	60
图 6-7 : 环型触控举例.....	61
图 6-8 : slide_R 设置举例.....	61
图 6-9 : 环型触控参数.....	61
图 6-10 : 环形触控数字对齐方式.....	62
图 6-11 : 滑条举例.....	64
图 6-12 : 滑条参数.....	64
图 6-13 : 键盘页素材.....	66
图 6-14 : 添加无按压效果底图.....	66
图 6-15 : 添加有按压效果底图.....	67
图 6-16 : 设置键盘按键.....	67
图 6-17 : 键盘控件设置.....	67

图 6-18 : 键盘按键控件参数.....	68
图 6-19 : 数字键盘参数.....	69
图 6-20 : 英文键盘参数.....	71
图 6-21 : 中文键盘参数.....	73
图 6-22 : 拼音文字说明.....	74
图 6-23 : 字符串参数.....	78
图 6-24 : 文字滚动参数.....	79
图 6-25 : 字库数字参数.....	81
图 6-26 : 图片数字参数.....	82
图 6-27 : 模拟时钟参数.....	83
图 6-28 : 模拟时钟举例.....	83
图 6-29 : 数字时钟参数.....	84
图 6-30 : 数字时钟样式.....	84
图 6-31 : 计时器参数.....	86
图 6-32 : Gif 参数.....	88
图 6-33 : 二维码参数.....	90
图 6-34 : 音频参数.....	91
图 6-35 : 条形进度条参数.....	92
图 6-36 : 环形进度条参数.....	93
图 6-37 : 位元状态参数.....	95
图 6-38 : Icon 参数.....	96
图 6-39 : 曲线参数.....	97
图 6-40 : y_ReferenceLine 与基准线说明.....	97
图 6-41 : 曲线描点顺序举例.....	98
图 6-42 : maxData 和 minData 设置举例.....	98
图 6-43 : 编码器参数.....	100
图 6-44 : 编码器模式一 Icon 设置.....	101
图 6-45 : 模式一编码器设置.....	101
图 6-46 : 编码器模式二 Icon 设置（左图）与编码器设置（右图）.....	102
图 6-47 : 编码器 Mode 设置界面.....	103
图 6-48 : 编码器子功能一.....	103
图 6-49 : 编码器子功能二.....	104
图 6-50 : 编码器子功能三.....	104
图 6-51 : 编码器子功能四.....	105
图 6-52 : 摄像头参数.....	106
图 6-53 : 视频播放控件参数.....	107
图 6-54 : 自动变量控件参数.....	108
图 6-55 : 指针控件参数.....	110
图 6-56 : 不同角度的指针形状.....	112
图 6-57 : 不同指向指针颜色.....	113

图 6-58 : 指针长度说明.....	113
图 6-59 : 布局控件.....	114
图 6-60 : 左对齐效果图.....	115
图 6-61 : 右对齐效果图.....	115
图 6-62 : 上对齐效果图.....	116
图 6-63 : 下对齐效果图.....	116
图 6-64 : 等宽效果图.....	117
图 6-65 : 等高效果图.....	117
图 6-66 : 等宽高效果图.....	118
图 6-67 : 水平等距效果图.....	118
图 6-68 : 垂直等距效果图.....	119
图 6-69 : 编辑界面放大.....	119
图 6-70 : 编辑界面缩小.....	120
图 7-1 : 变量地址内数据的储存方式.....	121
图 8-1 : 多国语言 Icon 文件夹设置.....	124
图 8-2 : 其他语言的文件夹素材说明.....	125
图 8-3 : 多国语言切换过程.....	126
图 8-4 : 输入多国语言.....	127
图 8-5 : 多国语言预览.....	127
图 9-1 : 配套处理工具.....	128
图 9-2 : 模拟器入口一.....	129
图 9-3 : 模拟器入口二.....	129
图 9-4 : 视频解码器安装提示.....	129
图 9-5 : UI_Emulator-II 主界面.....	130
图 9-6 : 模拟器的变量操作栏.....	131
图 9-7 : 手动输入框.....	131
图 9-8 : 基本数据类型选择.....	132
图 9-9 : String 数据类型选择及编码类型选择.....	132
图 9-10 : 工程地址列表.....	133
图 9-11 : 模拟器写变量.....	134
图 9-12 : 模拟器写字符串数据.....	134
图 9-13 : 模拟器旋转角度设置.....	135
图 9-14 : 串口调试工具入口.....	137
图 9-15 : 软件主界面.....	137
图 9-16 : 用户自定义波特率.....	138
图 9-17 : 指令全选功能.....	139
图 9-18 : 软件参数配置.....	140
图 9-19 : 发送指令.....	140
图 9-20 : 指令信息区.....	141
图 9-21 : 一次发送多条指令.....	141

图 9-22 : 延时指令.....	142
图 9-23 : 设置延时时间.....	142
图 9-24 : 导入导出普通指令.....	142
图 9-25 : 指令文档内容.....	143
图 9-26 : 指令信息记录文档.....	143
图 9-27 : 字库取模工具入口.....	144
图 9-28 : 字库取模工具主界面.....	144
图 9-29 : 编码类型选择.....	145
图 9-30 : 字体字号选择.....	145
图 9-31 : 字符示例.....	145
图 9-32 : 字库制作过程 1.....	147
图 9-33 : 字库制作过程 2.....	147
图 9-34 : 图片编号工具入口.....	148
图 9-35 : 图片工具主界面.....	148
图 9-36 : 选择图片.....	149
图 9-37 : 顺序调整.....	150
图 9-38 : 编号完成.....	150
图 9-39 : 自动编号效果展示.....	150
图 9-40 : 格式工厂主界面.....	151
图 9-41 : 添加音频文件.....	152
图 9-42 : 输出配置.....	152
图 9-43 : 截取音频.....	153
图 9-44 : 开始转换.....	153
图 9-45 : 转换完成.....	153
图 9-46 : 打开音频转换工具.....	154
图 9-47 : 音频转换工具主界面.....	154
图 9-48 : 选择 Wav 文件.....	155
图 9-49 : 设置音频参数.....	156
图 9-50 : 命名保存.....	157
图 10-1 : 写数据指令举例 (1)	159
图 10-2 : 写数据指令举例 (2)	159
图 10-3 : 文字控件参数.....	160
图 10-4 : 串口发送文字.....	160
图 10-5 : 数字控件参数对比.....	161
图 10-6 : 串口发送数字.....	162
图 10-7 : 二维码参数设置.....	162
图 10-8 : 串口发送二维码数据.....	163
图 10-9 : 位元状态参数设置.....	163
图 10-10 : 串口控制位元状态显示.....	164
图 10-11 : Icon 参数设置.....	164

图 10-12 : 串口发送切换 Icon.....	165
图 10-13 : 曲线参数设置.....	166
图 10-14 : 曲线通道 1 效果图.....	167
图 10-15 : 曲线通道 2 效果图.....	167
图 10-16 : 选择多通道效果图.....	168
图 10-17 : 清除通道 0 的数据.....	168
图 10-18 : 读数据指令举例 (1)	175
图 10-19 : 读数据指令举例 (2)	176
图 10-20 : 开启触摸反馈.....	176
图 10-21 : 复位指令举例.....	178
图 10-22 : 描述参数对照图.....	186
图 10-23 : 对齐方式.....	187
图 11-1 : ModBus 指令文件.....	215
图 11-2 : ModBus 指令编辑界面入口.....	216
图 11-3 : ModBus 指令编辑界面.....	216
图 12-1: Flash_RW-II 软件主界面.....	234
图 13-1 : 删除旧工程原有配置文件.....	240
图 13-2 : Plugin 文件夹.....	240
图 13-3 : Plugin 文件夹内容.....	240
图 13-4 : 旋转参数设置.....	241
图 13-5 : 顺时针旋转 270°.....	242
图 13-6 : Gif 转 bin.....	242
图 13-7 : 取消选择.....	245
图 13-8 : 删除参数内容.....	245
图 13-9 : 底图删除成功.....	246
图 13-10 : 软件内字体显示不全.....	247
图 13-11 : 正常显示.....	248
图 13-12 : 进入属性界面.....	248
图 13-13 : 更改 DPI 设置.....	249
图 13-14 : 更改属性.....	249
图 13-15 : 确认修改属性.....	250
图 13-16 : 素材库.....	251
图 14-1 : SWD 下载.....	254
图 14-2 : Keilc 下载配置.....	255
图 14-3 : 格式化 U 盘/SD 卡.....	256
图 14-4 : 更新文档所在的储存目录.....	256
图 14-5 : U 盘更新.....	257
图 14-6 : U 盘/SD 卡更新程序界面.....	258
图 14-7 : CRC 校验.....	258
图 14-8 : 烧录完成.....	259

图 14-9 : 串口升级界面.....	260
图 14-10 : 串口升级软件界面说明.....	260
图 14-11 : 升级完成界面.....	261
图 14-12 : 添加 Flash ID.....	261
图 14-13 : LT7689 演示板及其接线说明.....	262
图 14-14 : 连接状态.....	263
图 14-15 : 下载界面.....	263
图 14-16 : 用 LT_VCOM_GUI 更新.....	264
图 14-17 : 开启软件 LT_VCOM_GUI_Vxx.exe.....	265
图 14-18 : 选择更新项目.....	266
图 14-19 : 更新完成后进行重置和运行程序.....	267
图 14-20 : LT268C Uart 升级接线.....	267
图 14-21 : 更新 Mcu_Code.....	268
图 14-22 : MCU_Code.bin 更新成功.....	269
图 14-23 : 更新 Flash 程序配置.....	270
图 14-24 : Flash 程序更新完成.....	271
图 14-25 : 进入更新倒计时画面.....	272
图 14-26 : UartTFT-II_Flash.bin 数据更新中.....	272
图 14-27 : 更新 U 盘 Bootloader 程序.....	273
图 14-28 : 更新的程序名称及对应的文件夹.....	273
图 14-29 : 以 SD Card 进行更新中 U 盘更新硬件配置.....	274
图 14-30 : U 盘更新程序界面.....	274
图 14-31 : 更新的程序名称及对应的文件夹.....	275
图 14-32 : 进入更新画面.....	276
图 14-33 : LT776 Uart 模式和 USB 线模式接线.....	277
图 14-34 : 打开 LT_Uart_GUI 软件.....	278
图 14-35 : MCU_Code 更新成功.....	279
图 14-36 : UartTFT-II_Flash 更新完成.....	280
图 14-37 : 添加 Flash 型号.....	281
图 14-38 : 连接状态.....	281
图 14-39 : 串口演示屏.....	282
图 14-40 : U 盘.....	283
图 14-41 : 串口屏 U 盘插入显示.....	283
图 14-42 : 固件升级.....	284
图 14-43 : 3688 素材.....	284
图 14-44 : LT168A 接线示意.....	285
图 14-45 : LT168B 接线示意.....	285
图 14-46 : LT168B-RGB 屏 bootloader 模式显示画面.....	286
图 14-47 : 连接端口.....	286
图 14-48 : 烧录.....	287

图 14-49 : 烧录完成.....	288
图 14-50 : LT168A 接线示意.....	289
图 14-51 : LT168B 接线示意.....	289
图 14-52 : USB 转 TTL 模块.....	290
图 14-53 : LT168B-RGB 屏 bootloader 模式显示画面.....	290
图 14-54 : 连接端口.....	291
图 14-55 : 烧录.....	291
图 14-56 : 烧录完成.....	292
图 14-57 : 格式化 SD 卡.....	293
图 14-58 : 更新文档所在的储存目录.....	293
图 14-59 : LT168B-RGB 串口屏使用 SD 卡更新.....	294
图 14-60 : SD 卡更新中.....	294
图 14-61 : SD 卡更新完成.....	295
图 14-62 : 烧录错误提示说明.....	295
图 14-63 : IC 选择.....	296
图 14-64 : LT7689 串口屏的开发演示板 (Demo Kit)	301
图 14-65 : 开发流程 (1)	302
图 14-66 : 开发流程 (2)	303
图 14-67 : 开发流程 (3)	304

表 目 录

表 4-1 : 素材存放位置表.....	36
表 6-1 : 数字键盘输入限制举例说明表.....	70
表 6-2 : 键盘数据位数设置建议表.....	70
表 6-3 : 数字键盘键值键码对应表.....	75
表 6-4 : 英文键盘键值键码对应表.....	76
表 6-5 : 中文键盘键值键码对应表.....	77
表 7-1 : 时间寄存器表.....	122
表 7-2 : 修改时间确认值对应表.....	122
表 9-1 : 模拟器发数据参考表.....	135
表 10-1 : 指令格式总表.....	158
表 10-2 : 串口写数据指令及其反馈指令格式表.....	159
表 10-3 : 部分缓冲曲线通道标识地址表.....	165
表 10-4 : 部分清除曲线通道标识地址表.....	165
表 10-5 : 曲线的指令格式表.....	166
表 10-6 : 视频播放寄存器.....	172
表 10-7 : 模式对应的指令码.....	173
表 10-8 : 串口发送控制视频播放.....	173
表 10-9 : 指令含义.....	173
表 10-10 : 视频&音频播放返回指令.....	174
表 10-11 : 串口读数据指令与返回指令及其反馈指令.....	175
表 10-12 : 触摸反馈指令格式表.....	176
表 10-13 : 触摸反馈控件表.....	176
表 10-14 : 复位及复位反馈指令表.....	178
表 10-15 : 固件升级指令.....	179
表 10-16 : 打开 U 盘指令.....	179
表 10-17 : 读写数据指令的 CRC 计算.....	182
表 10-18 : 读返回指令的 CRC 计算.....	182
表 10-19 : 控件串口返回指令的 CRC 计算.....	182
表 10-20 : 控件是否支持参数地址.....	183
表 10-21 : 控件参数地址长度表.....	184
表 10-22 : 字符串显示参数地址表.....	185
表 10-23 : 字库数字参数地址表.....	188
表 10-24 : 文字滚动参数地址表.....	190
表 10-25 : 图片数字参数地址表.....	191
表 10-26 : 模拟时钟参数地址表.....	193
表 10-27 : 数字时钟参数地址表.....	194
表 10-28 : 计时器参数地址表.....	195
表 10-29 : Gif 参数地址表.....	197

表 10-30 : 二维码参数地址表.....	199
表 10-31 : 进度条参数地址表.....	200
表 10-32 : 环形进度条参数地址表.....	201
表 10-33 : 位元状态参数地址表.....	203
表 10-34 : Icon 参数地址表.....	204
表 10-35 : 自动变量参数地址表.....	205
表 10-36 : 曲线参数地址表.....	208
表 10-37 : 指针参数地址表.....	209
表 10-38 : 控件是否支持键码触发.....	211
表 11-1 : ModBus 指令结构.....	217
表 11-2 : 指令功能码.....	217
表 11-3 : 指令执行模式参数对应表.....	218
表 11-4 : 主机读保存寄存器指令.....	219
表 11-5 : 主机读输入寄存器指令.....	220
表 11-6 : 主机写单个保存寄存器指令.....	220
表 11-7 : 主机写多个保持寄存器指令.....	221
表 11-8 : 主机读线圈状态指令.....	222
表 11-9 : 主机读离散输入指令.....	222
表 11-10 : 主机写单个线圈.....	223
表 11-11 : 主机写多个线圈指令.....	224
表 12-1 : 读写 Flash 指令表.....	231
表 12-2 : CRC 校验反馈表.....	232
表 13-1 : 数据类型说明表.....	243
表 13-2 : 数据长度及地址设置说明表.....	246
表 13-3 : 命名时禁止输入的符号.....	250
表 13-4 : RGB888 数据结构.....	251
表 13-5 : RGB565 数据结构.....	251
表 13-6 : αRGB4444 数据结构.....	252
表 13-7 : αRGB8565 数据结构.....	252
表 14-1 : 各芯片升级方式.....	253
表 14-2 : IC 类型及其参数限制表.....	296
表 14-3 : 串口屏单页相应控件最大支持数量表.....	297
表 14-4 : 不同 IC 的变量地址范围及寄存器地址说明表.....	299
表 14-5 : 串口通信与指令差异.....	305
表 14-6 : 第二代串口屏可实现的效果.....	306
表 15-1 : 规格书版本记录.....	307

1. 概述

UI_Editor-II 是福瑞达推出的第二代串口屏开发软件，搭配 LT168A、LT168B、LT269、LT268C、LT268D、LT7689、LT776、LT3688 系列的二代串口屏程序实现串口屏显示功能，本手册是描述此开发软件的使用说明。

1.1. TFT 串口屏的软硬件架构

TFT 串口屏就是在 TFT 显示模块上增加 MCU（有的还需要 TFT 控制器），其中 MCU 负责接收主控端送来的串口指令（串口指令详情查看[串口通信指令](#)）。主控端依据这些定义好的通讯协议，发送指令给串口屏，串口屏显示出由 UI_Editor-II 做好的工程，这样主控端不需要为了繁琐的图片显示去编写和运行复杂的程序。

TFT 串口屏与主控端主要是通过 Uart（SCI）接口来通信，以 LT7689 为例。如果要达到较远距离的通信效果，通常需要加上 RS232 或是 RS485 的专用驱动芯片。

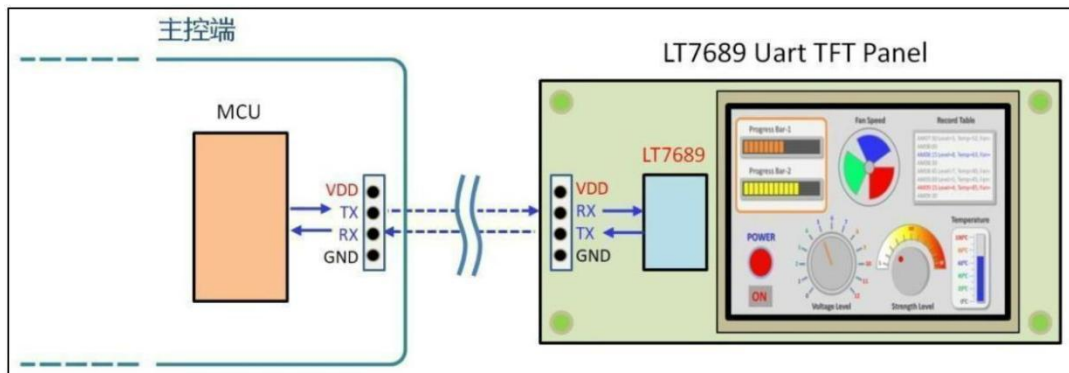


图 1-1：主控端 MCU 的 Uart 串口对 TFT 串口屏进行通信

在使用福瑞达二代的串口屏方案之前必须用 UI_Editor-II 软件对 TFT 串口屏进行设置及显示功能的开发，UI_Editor-II 最终会将使用到图片、文字、动画及显示流程等关联信息生成 Bin 文件，开发者可以通过 SD 卡、U 盘，或是专用的 SPI Flash 烧录器将这些 Bin 文件烧录到串口屏上外置的 SPI Flash 内，然后主控端的 MCU 通过 Uart 串口对 TFT 串口屏进行通信，或是通过 PC 由 USB 转串口接口对串口屏进行通信，做串口屏显示画面的前期验证。

1.2. UI_Editor-II 软件设置与显示功能开发的基本流程

使用 UI_Editor-II 来开发一个新的工程，一般来说包含以下五个步骤：

- 1、准备素材，详情可参考[素材格式要求](#)；
- 2、新建工程，详情可参考[新建工程步骤](#)；
- 3、设计 UI 页面，UI 页面涉及到的控件的使用详情可参考[控件使用](#)；
- 4、编译模拟，UI_Editor-II 配套的模拟器（UI_Emulator-II）使用详情可参考[二代串口屏模拟器（UI_Emulator-II）使用说明](#)；
- 5、烧录，详情可参考[附录 1 烧录](#)。

注：UI_Editor-II 软件界面中英切换功能请查看 [Help](#) 章节的 **Language** 参数说明。

2. UI_Editor-II 软件的安装及附带资料说明

2.1. 下载压缩包

UI_Editor-II 软件资料包可在福瑞达官网上下载，具体下载步骤如下：点击以下[福瑞达公司官网](#)，在首页导航栏中依次点击：技术支持-资料下载，进入到下载中心栏目。



图 2-1：下载专区

在下载中心栏目点击“开发工具”链接，选择“上位机软件”。

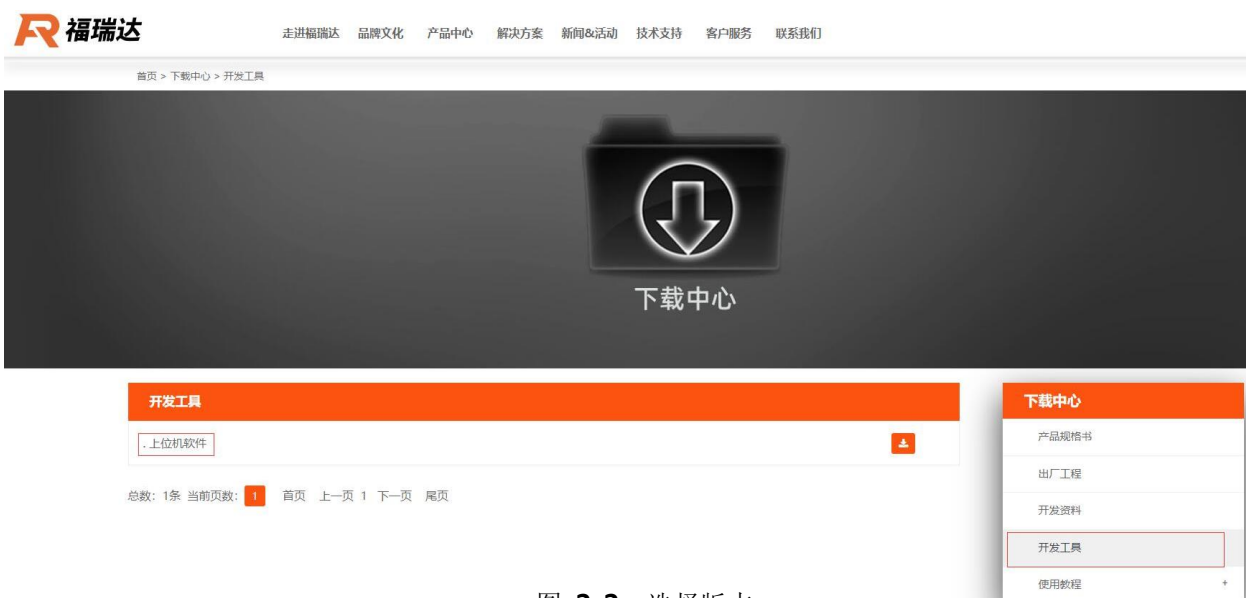


图 2-2：选择版本

下载完成会得到一个压缩包，UI_Editor-II 软件及附带资料存放于此压缩包中，如下图。V2.20 表示2.20 版本，下图仅供参考，具体版本信息以用户手里的软件安装包为准，有可能会存在安装包压缩包后缀与下图不相同的情况，以名称和网站上的安装包版本为准。

名称	修改日期	类型	大小
FRD_UI_Editor-II_V2.20	2023/12/27 17:45	文件夹	
FRD_UI_Editor-II_V2.20.zip	2023/12/12 15:44	360压缩	151,707 KB

图 2-3：UI_Editor-II 压缩包

2.2. 压缩包解压缩

将压缩包存放至用户自己定义的文件夹中，选中压缩包单击右键，如下图，选择解压到当前文件夹或者是解压到与压缩包同名的文件夹中。解压软件取决于用户电脑内安装的软件，压缩包无密码。

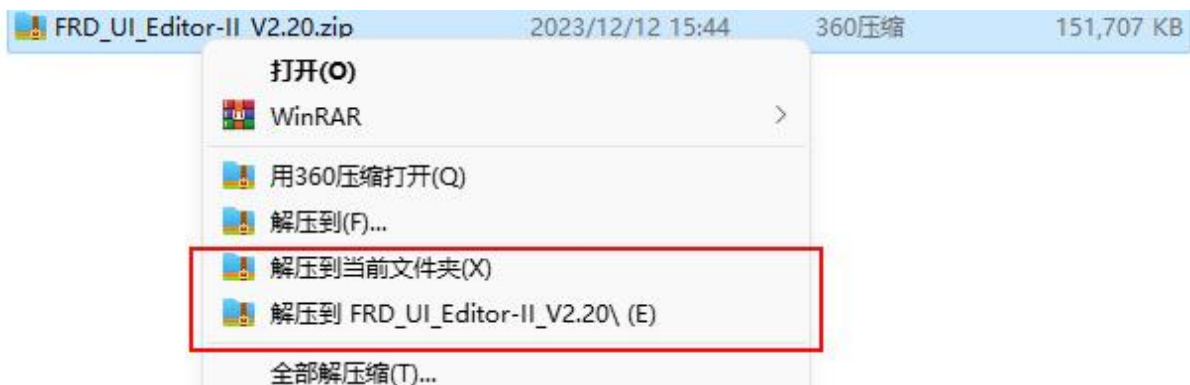


图 2-4: 解压软件压缩包

压缩包解压缩完成后，出现一个与压缩包同名的文件夹。



图 2-5: 解压缩完成

2.3. UI_Editor-II 压缩包内附带资料说明

点击进入文件夹后，内部资料如下图所示：

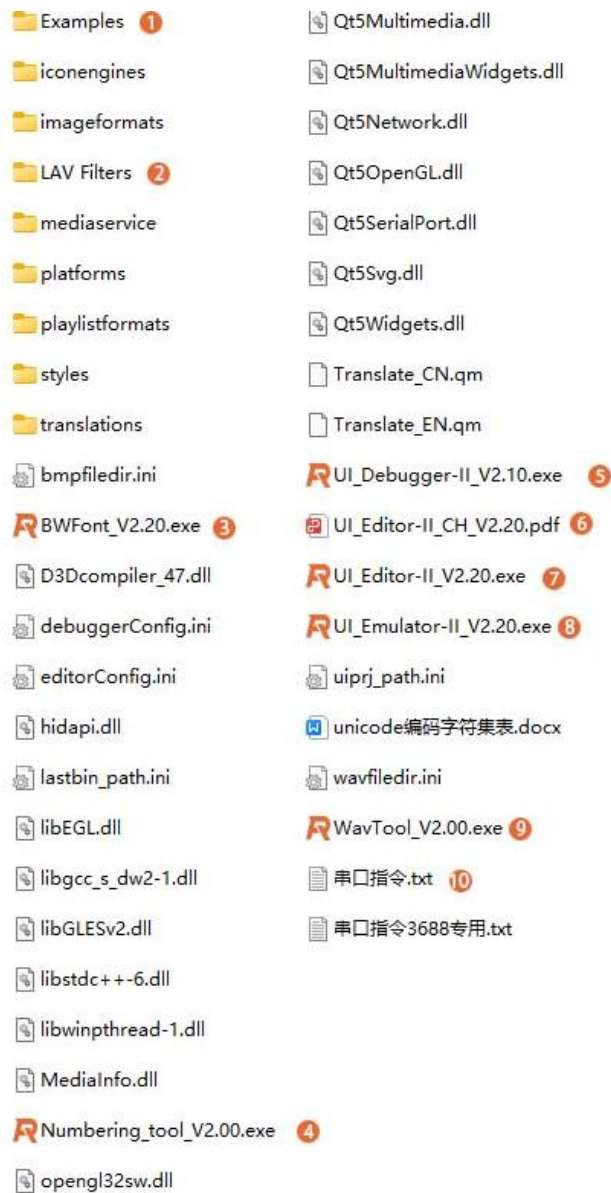


图 2-6: UI_Editor-II 压缩包内容（1）

- 1、工程例子：Examples 文件夹，内部包含三个 UI_Editor-II 工程，一个是正常横屏的 800*480 的全功能演示工程，另一个是顺时针旋转 270°的 480*800 的标准工程，还有一个是 800*480 的微波炉_多国语言工程。
- 2、LAV Filters: 视频解码器文件夹，存放模拟器所需要的视频解码器的安装包。
- 3、字库取模软件：BWFont_Vx.x.exe，用于创造不同字号不同编码类型的字库，详细用法请参考[字库取模工具使用说明](#)。
- 4、图片素材编号工具：Numbering_Vx.x.exe，用于给图片素材快速编号，详细用法请参考[图片编号工具使用说明](#)。
- 5、串口通信调试工具：UI_Debugger-II_Vx.xx.exe，用于电脑与串口屏的指令通信，详细用法请参考[串口调试](#)

[工具（UI_Debugger-II）使用说明](#)和[串口通信指令](#)参考。

- 6、软件说明书：UI_Editor-II_CH.pdf，供用户查阅参考。版本以用户手里的为准。
- 7、UI_Editor-II 主程序：本软件主程序，使用时请右键选择“以管理员身份运行”运行。
- 8、UI_Emulator-II：UI_Editor-II 的配套模拟器，可在电脑上模拟工程的运行环境，详情可查看[二代串口屏模拟器（UI_Emulator-II）使用说明](#)。
- 9、音频转换工具：WavTool_Vxx.exe，可将 Wav 文件转换成 bin 文件，详细用法请参考[音频转换工具使用说明](#)。
- 10、串口指令列表：串口指令文档.txt，内部含有串口通信的指令，可以在串口通信调试工具里导入该指令文件实现快速编写指令。

注：

- 1、所有工具的版本以安装包内的为准。
- 2、进行字库制作、模拟器运行工程时请使用与 UI_Editor-II 同一版本的工具。

2.4. 启动软件

点击进入 UI_Editor-II_Vx.xx 文件夹。



图 2-7：UI_Editor-II 压缩包内容（2）

选中 UI_Editor-II_Vx.xx.exe 文件点击右键，选择以“管理员身份运行”，打开软件。建议运行环境为 windows10 及以上。



图 2-8：运行软件

2.5. 检查软件

打开软件后，在主界面点出 文件 界面再点击 项目设置，进入设置界面。



图 2-9：进入设置界面

检查文字显示是否出现下图类似的显示错误问题，如果显示出现错误，请前往[电脑屏幕分辨率导致软件字体显示不全的说明](#)的说明查看解决方法，如果显示是正常的，请跟着步骤继续往下看。



图 2-10：错误显示

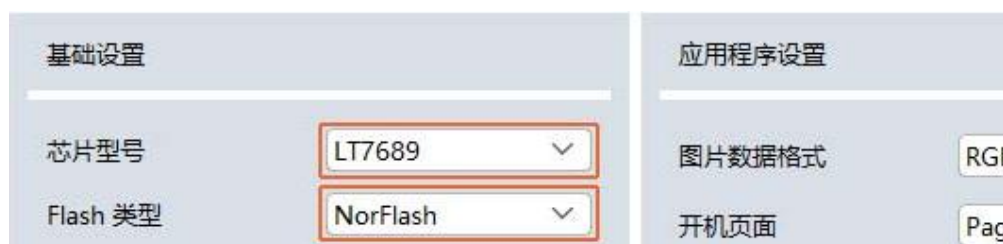


图 2-11：正常显示

2.6. 创建快捷方式

退出软件后，选中软件单击右键，如下图，选择创建快捷方式。



图 2-12: 创建快捷方式

快捷方式创建成功。快捷方式的图标会因系统的不同而不同，出现了快捷图标说明操作成功。

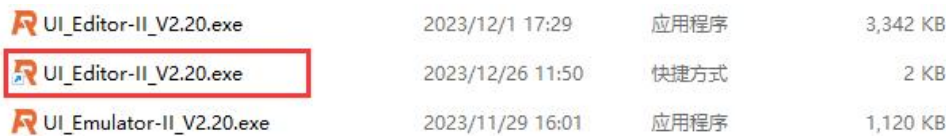


图 2-13: 快捷方式创建成功

选中快捷方式单击右键，选择剪切或者复制。



图 2-14: 剪切或复制快捷方式

然后回到桌面，鼠标指针在桌面空白位置点击右键，选择粘贴。快捷方式就粘贴到了桌面上，左键双击图标即可快捷进入软件，无需去文件夹内部寻找软件本体。

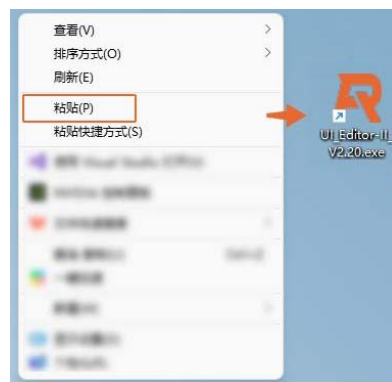


图 2-15: 粘贴快捷方式

UI_Editor-II_CH / V2.20

3. 软件介绍

3.1. 软件界面介绍

执行 UI_Editor-II 的主程序后会进入到以下软件界面，为了方便说明，这里展示一个已导入工程的软件界面。如下图，软件界面大体上分为六个部分，包括标注 1 区域的控件栏、标注 2 区域的页面栏、标注 3 区域的工程编辑设计视窗、标注 4 区域的状态栏、标注 5 区域的控件列表以及标注 6 区域的控件参数设置区域。

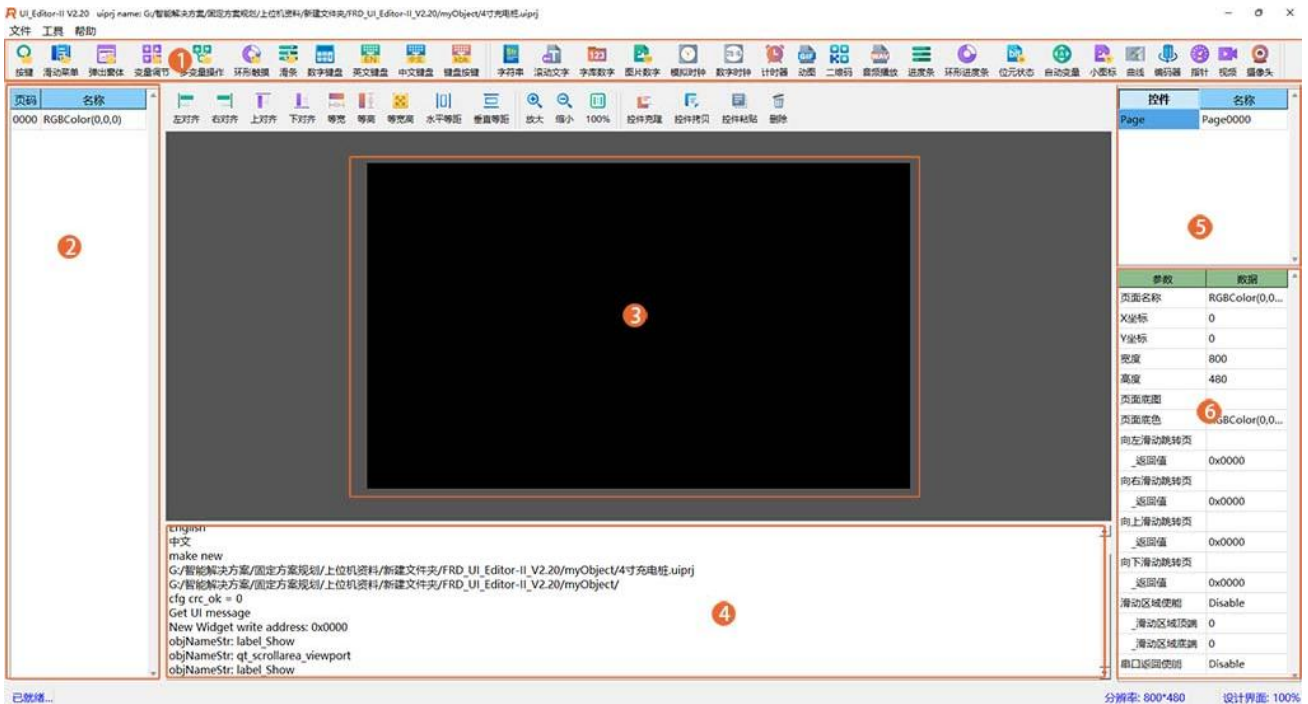


图 3-1：软件界面

1、控件栏：如下图所示：标注 1 区域是带触摸属性的控件，标注 2 区域是显示控件，标注 3 区域是页面快捷布局控件，标注 4 为删除复制控件区域。各个控件的功能详情请查看[控件使用](#)。



图 3-2：控件栏

- 2、页面栏：列表左栏是页 ID 号（不可改变），右栏是页名称（可自定义）。页面操作请查看[页面操作说明](#)。
- 3、工程编辑设计视窗：视窗内的页面底图部分为可编辑设计区域，可在底图上添加控件，灰色区域不可编辑。
- 4、状态栏：在此区域可查看操作记录，编译工程时可查看 UartTFT-II_Flash.bin 文件是否完成。
- 5、控件列表：此列表显示当前页面的所有的控件名称及其编号。用户可以在列表里点击控件名称快速地在设计区域内找到对应控件。
- 6、控件参数设置区域：在此区域可以设置控件的参数，包括但不限于名称、地址、在底图上的坐标位置等参数。

3.2. 软件功能栏

如下图，软件功能栏主要包括 **File**、**Tool** 和 **Help** 三个部分。

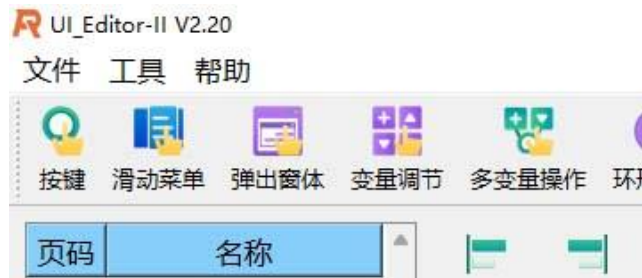


图 3-3：软件功能栏

3.2.1. 文件 功能

打开工程	Ctrl+O
新建工程	Ctrl+N
工程设置	
编译工程	Ctrl+B
清理工程	
打开最近cfg文件	
保存此页控件参数至cfg	
上一步	Ctrl+Z
下一步	Ctrl+Y
保存工程	Ctrl+S
退出	

图 3-4：文件 功能

1. 打开工程：打开已有工程。
2. 新建工程：新建工程入口。
3. 工程设置：工程设置页，具体说明可查看[工程设置](#)。
4. 编译工程：编译工程，产生 UartTFT-II_Flash.bin 文件。
5. 清理工程：删除除字库和音频的 bin 文件之外的所有 bin 文件。
6. 打 开 最 近 cfg 文件：打开最近的 cfg 文件。
7. 保存此页控件参数至cfg：保存当前页控件参数到 cfg 文件。
8. 上一步：返回上一次保存时的状态。
9. 下一步：前往下一步，若当前状态为最新状态，则不会响应。

10. 保存工程：保存所有文件的所有改动。

11. 退出：退出程序。

注：cfg 文件是每一页的最终配置文件，每一页都只有一个。cfg 文件触发保存的条件有：

- 1、编译工程（全体页）。
- 2、保存此页控件参数至 cfg 文件（当前页）。
- 3、保存工程。
- 4、离开工程时会弹出选项选择是否保存（全体页），包括新建工程、打开其他工程、关闭当前工程。

3.2.2. 工具

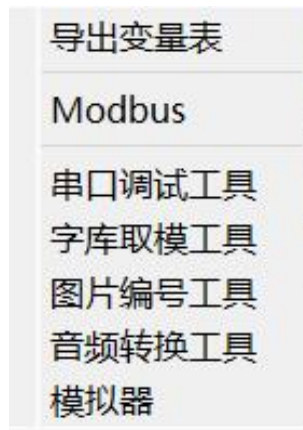


图 3-5：工具列表

1. 导出变量表：导出变量表，变量表存放于工程文件夹，与素材文件夹同级，包含 DisplayWidget.csv 和 touchWidget.csv。

（1）**DisplayWidget.csv**：显示控件的参数列表。包含显示控件的地址、长度、所在页 ID 和名称等。

（2）**touchWidget.csv**：触摸控件的参数列表。包含触摸控件的地址、长度、所在页 ID 和名称和部分关键参数。

FontBin	2022/10/10 8:39	文件夹	
Gif	2022/10/10 8:39	文件夹	
Icon	2022/10/10 8:39	文件夹	
Picture	2022/10/10 8:39	文件夹	
Plugin	2022/10/10 8:39	文件夹	
WavBin	2022/8/11 11:49	文件夹	
DisplayWidget.csv	2022/10/10 8:39	XLS 工作表	2 KB
Make_error_info.txt	2022/10/10 8:39	文本文档	0 KB
make_info.txt	2022/10/10 8:39	文本文档	64 KB
TouchWidget.csv	2022/10/10 8:39	XLS 工作表	8 KB
UartTFT-II_Flash.bin	2022/10/10 8:39	BIN 文件	73,620 KB
充电桩&能源管理.ini	2022/10/10 8:39	配置设置	1 KB
充电桩&能源管理.uiprj	2022/10/10 8:39	UIPRJ 文件	3 KB

图 3-6: 变量表说明

2. **Modbus:** 点击弹出 Modbus 主机指令编辑窗口, 具体说明可查看 [ModBus 通信功能](#)。
3. **UI_Debug:** 串口调试工具, 点击后打开串口调试软件, 详情参考[串口调试工具 \(UI Debugger-II\) 使用说明](#)。
4. **Font tool:** 字库制作, 点击后打开字库制作软件, 详情参考[字库取模工具使用说明](#)。
5. **Numbering:** 图片素材编号, 点击后打开图片素材编号软件, 详情参考[图片编号工具使用说明](#)。
6. **WavTool:** 音频 bin 文件制作, 点击后打开音频 bin 文件制作软件, 可以将 Wav 文件转成 bin 文件, 详情参考[音频转换工具使用说明](#)。
7. **Emulator:** 开启模拟器, 点击后开启模拟器并自动把当前工程导入模拟器运行, 详情参考[串口调试工具 \(UI Debugger-II\) 使用说明](#)。

3.2.3. 帮助

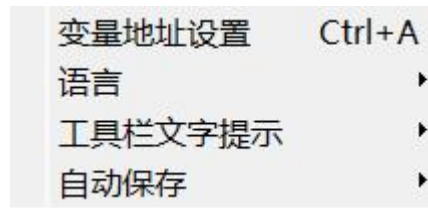


图 3-7: 帮助 功能

1. 变量地址设置: 包含以下功能:

- (1) **控件拷贝自动分配地址:** 勾选后, 拷贝粘贴控件时, 新生成的复制体控件的 变量地址 会自动偏移; 若不勾选, 则新生成的复制体控件与原控件地址一致。
- (2) **自动分配起始地址:** 设置下个控件的起始地址, 后续增加的控件都会以此偏移。

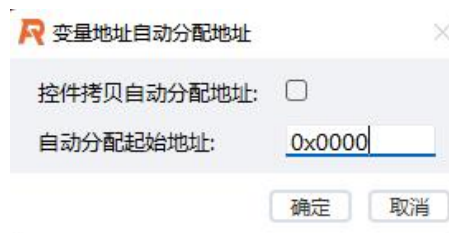


图 3-8: 变量地址设置

2. **语言:** 语言切换功能, 可选择切换中文或英文。
3. **工具栏文字提示:** 打开后控件栏的图标会在下方显示控件名称。
4. **自动保存:** 是否打开自动保存。

4. 新建工程

4.1. 新建工程前的素材准备及注意事项

4.1.1. 工程文件夹内容说明

工程文件夹内的素材文件夹如下图所示，点击新建工程时，下图的文件夹会自动新建；如果用户想要自己新建工程素材文件夹，需要严格按照图中内容去设置文件夹名称，或者是直接复制 Examples 文件夹内基础工程的 7 个子文件夹，然后把其中的内容都清理掉、替换成用户自己的素材；

如果是旧工程素材新建新工程，可查看[以旧工程素材创建新工程说明](#)。

FontBin 存放字库素材	2023/8/1 8:36	文件夹
Gif 存放GIF素材	2023/8/1 8:36	文件夹
Icon 存放图标图片素材	2023/8/1 8:36	文件夹
Music 3688用于存放mp3素材	2023/8/1 8:36	文件夹
Needle 存放指针控件生成的指针旋转文件	2023/8/1 15:38	文件夹
Picture 存放底图素材	2023/8/1 15:38	文件夹
Plugin 存放编译产生的配置文件	2023/8/1 15:42	文件夹
Video 存放视频素材	2023/8/1 8:36	文件夹
WavBin 存放音频素材	2023/8/1 8:36	文件夹
command.list Modbus指令列表	2022/12/14 16:23	LIST 文件
DisplayWidget.csv 显示控件信息列表	2023/8/1 15:38	XLS 工作表
Make_error_info.txt	2023/8/1 15:38	文本文档
Make_info.txt	2023/8/1 15:38	文本文档
test5.ini	2023/8/1 15:38	配置设置
test5.uiprj	2023/8/1 8:40	UIPRJ 文件
TouchWidget.csv 触摸控件信息列表	2023/8/1 15:38	XLS 工作表
UartTFT-II_Flash.bin	2023/8/1 15:38	BIN 文件

图 4-1：工程文件夹说明

4.1.2. 素材格式要求

4.1.2.1. Picture 文件夹

存放内容：页面底图、弹窗底图、键盘底图。

素材格式：BMP、JPG

素材命名：以 4 位数字给图片编排序号，按 0000 ~ 9999 排列，固定命名为“xxxx”或者是“xxxx_注释”。



图 4-2：底图命名

注：

- 1、序号不可以相同。
- 2、序号可以留空，留空的位置在新建工程时也会自动生成页，不过该页没有底图，需要手动添加。
- 3、新建工程时生成多少页取决于图片的最大序号，后续想增加页可以点击页列表右键并单击 **newpage**。
- 4、**PNG** 格式的图无法作为底图，需要 **jpg** 或者 **bmo** 格式。
- 5、若图片素材较多，可通过图片编号工具进行快速编号，详情请查看[图片编号工具使用说明](#)。

4.1.2.2. Icon 文件夹

存放内容：小图标素材、图片数字素材、滑动菜单素材、滑条和进度条素材、模拟时钟素材等

素材格式：BMP、JPG、PNG

素材命名：以 4 位数字给图片编排序号，按 0000 ~ 9999 排列，固定命名为 “xxxx” 或者是 “xxxx_注释”。

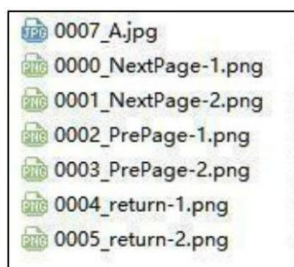


图 4-3: Icon 命名

注：

- 1、关于同组 Icon 宽高的说明，详情可查看[同组的 Icon 宽高说明](#)。

4.1.2.3. FontBin 文件夹

存放内容：字库 bin 文件

素材格式：bin 文件

素材命名：以 2 位数字给字库文件编排序号，按 00 ~ 35 排列，最多放置 36 个字库文件。固定格式为 “xx_Font-注释”。

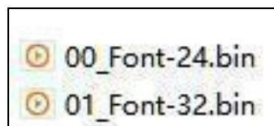


图 4-4: 字库命名

注：用户需要自行生成字库时务必使用软件安装包内自带的字库生成软件 **BWFont_Vx.xx.exe**。详情请参考[字库取模工具使用说明](#)。

4.1.2.4. Gif 文件夹

存放内容：Gif 文件

素材格式：Gif

素材命名：以 4 位数字给动图文件编排序号，按 0000 ~ 9999 排列，固定格式为 “xxxx” 或者是 “xxxx_注释”。文件后缀需设为 .gif，不能含有大写英文字母。

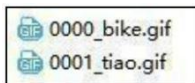


图 4-5: Gif 命名

4.1.2.5. WavBin 文件夹

存放内容：音频 bin 文件

素材格式：bin 文件

素材命名：以 4 位数字给音频 bin 文件编排序号，按 0000 ~ 0099 排列，最多放置 99 个音频文件。固定格式为 “00xx_Wav” 或者 “00xx_Wav_注释”。

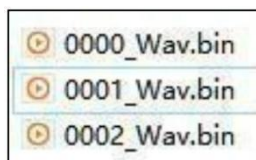


图 4-6: 音频命名

4.1.2.6. Video 文件夹

存放内容：LT3688 视频文件

素材格式：mp4

素材命名：以 4 位数字给视频文件编排序号，按 0000 ~ 0099 排列，最多放置 99 个视频文件，固定格式为 “xxxx”。



图 4-7: 视频文件命名

4.1.2.7. Music 文件夹

存放内容：LT3688 音频文件

素材格式：mp3

素材命名：以 4 位数字给视频文件编排序号，按 0001 ~ 0099 排列，最多放置 99 个音频文件，固定格式为 “xxxx”。

注：该文件夹存放 LT3688 芯片所需的 mp3 格式音频文件。

4.1.2.8. Needle 文件夹

存放内容：needle 控件生成的指针旋转文件

注：文件内容由软件自动生成，不需要人为添加素材。

4.1.2.9. LT3688SD 卡素材准备

该节说明针对 **LT3688**，若使用者不用该型号请跳过。

4.1.2.9.1. SD 目录结构

使用 USB 线连接 LT3688 串口屏与电脑，注意要两个 USB 口都需要连线，然后发送打开 U 盘指令：**0x42 0x0002**，指令详情请查看[打开 U 盘指令](#)。电脑将串口屏识别成 U 盘，如下图所示，假设这里为 E 盘。打开目录 **E:\RomFiles**，具体的文件结构如下：

升级文件	E:\RomFiles\Firmware\fw.bin
开机画面	E:\RomFiles\Logo\logo.jpg
音乐文件	E:\RomFiles\Music\name.mp3
工程文件	E:\RomFiles\UartDevice\UartTFT-II_Flash.bin
视频文件	E:\RomFiles\Video\name.mp4

注：

- 1、文件的路径名称及文件内素材名称严格区分大小写；
- 2、文件内素材名称严格按照下文的素材格式进行修改，否则会影响素材的读取。

4.1.2.9.2. 升级文件命名

升级文件存放在【\RomFiles\Firmware\】路径下，其命名固定为【fw.bin】，注意为小写的命名。

注：升级文件仅升级一次，每次开机或者复位，串口屏会检查升级文件是否是更新过的，如果是更新过的新文件串口屏就会自动进行更新，否则串口屏会跳过升级文件。

4.1.2.9.3. 开机画面文件命名

开机画面文件存放在【\RomFiles\Logo\】路径下，其命名固定为【logo.jpg】，注意路径为大写，但是文件的命名为小写，路径及文件命名严格区分大小写。

开机画面只支持 **jpg** 格式的图片，不支持其他格式的图片。如果出现开机画面无法显示，可以优先检查图片的格式是否正确。

开机画面显示时会自动居中对齐，最大可以支持满屏分辨率，文件变更后，在串口屏复位后生效，并且自动保存在 flash 内，此时，SD 上开机画面文件可以删除。

4.1.2.9.4. 音频文件命名

音乐文件存放在【\RomFiles\Music\】路径下，其命名为纯数字，命名从 **0001** 开始，例如可以命名为 0001.mp3、0002.mp3 等，但是命名中不能出现任何其他字符，包括但不限于连字符、中文、英文、空格等。

音乐文件命名可以不连续，比如命名为【0001.mp3、0002.mp3、0008.mp3】是合理的，但是如果需要播放的音乐文件在文件夹内不存在，则该指令不会执行，例如这里想要播放 3 号音乐的指令是会被执行的。

注：编译后的工程在串口屏播放音频时，会直接播放【\RomFiles\Music\】路径下的音频文件，但不会播放工程文件下的音频文件，因此在拷贝工程文件时，要把原来的mp3格式的素材也拷贝到【\RomFiles\Music\】路径下。

4.1.2.9.5. 工程文件命名

工程文件存放在【\RomFiles\UartDevice\】路径下，其命名固定为【UartTFT-II_Flash.bin】。工程文件存放的是由 UI_Editor-II 编译生成的文件。

4.1.2.9.6. 视频文件命名

视频文件存放在【\RomFiles\Video\】路径下，其命名为纯数字，例如可以命名为 0000.mp4、0001.mp4、0004.mp4 等，但是命名中不能出现任何其他字符，包括但不限于连字符、中文、英文、空格等。

视频文件命名可以不连续，比如命名为【0000.mp4、0001.mp4、0002.mp4、0008.mp4】是合理的，但是如果需要播放的视频文件在文件夹内不存在，则该指令不会执行，例如这里想要播放 3 号视频的指令是会被执行的。

注：编译后的工程在串口屏播放视频时，会直接播放【\RomFiles\Video\】路径下的视频文件，但不会播放工程文件下的视频文件，因此在拷贝工程文件时，要把原来的mp4格式的素材也拷贝到【\RomFiles\Video\】路径下。

注：

- 1、在UI_Editor-II内的工程文件夹内素材的命名，要按照源文档内的素材命名要求，这里的素材命名仅针对与LT3688的SD卡内的素材命名。
- 2、如果要切换一个新的工程文件，不仅要拷贝工程文件，而且要拷贝对应的音频、视频素材、logo文件等。

4.1.2.9.7. 拷贝 mp3 和 mp4 素材

1、拷贝 mp3 素材

LT3688支持直接使用mp3格式文件作为音频素材，但是在烧录时，还是要把对应的mp3格式文件拷贝到SD卡内，具体操作如下：

- (1) 在SD卡【RomFiles】路径下新建一个【Music】文件夹，注意文件夹的命名。



图 4-8: 新建文件夹

(2) 把工程文件夹下【WavBin】路径下内容拷贝到SD卡【RomFiles】路径下。



图 4-9: 拷贝 mp3 文件

注：使用LT3688时，【WavBin】内存放的是，mp3格式的文件，而不是bin格式的文件。

2、拷贝 mp4 素材

拷贝mp4素材与拷贝mp3素材操作步骤是类似的，但是不同的是，拷贝mp4素材不需要新建文件，直接把工程文件路径下的【Video】文件夹拷贝到SD卡【RomFiles】路径下即可。

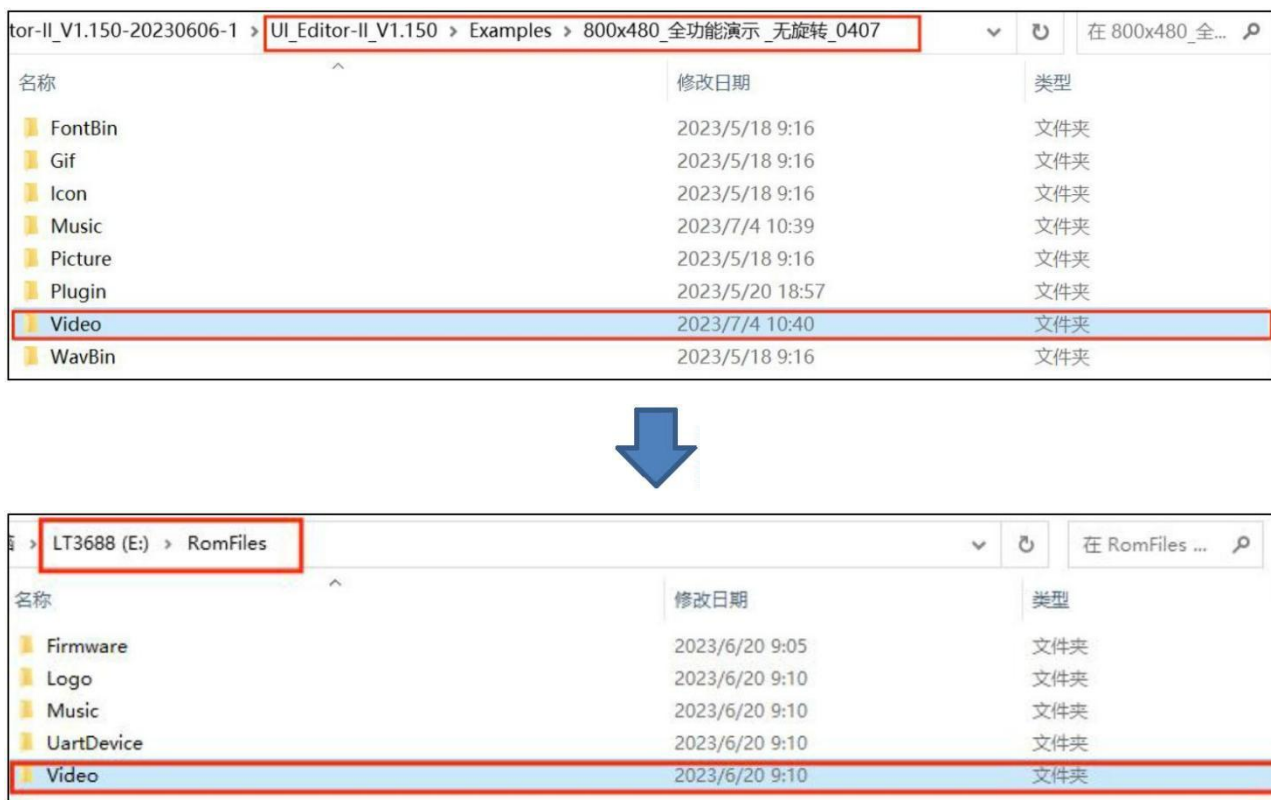


图 4-10: 拷贝 mp4 文件

4.1.2.9.8. LT3688 修改开机 logo

修改 logo 只需要 3 步:

1、准备 JPG 格式的 logo 素材，命名为【logo.jpg】。



图 4-11: logo 命名

2、把准备好的新的 logo 素材，替换【\RomFiles\Logo\】路径下的旧的 logo 素材。



图 4-12: 替换 logo 素材

3、退出 U 盘，重新上电，logo 素材自动替换。



图 4-13: 退出 U 盘

4.1.2.10.其他

- 1、Plugin 文件夹存放编译信息文件，不存放用户文件。
- 2、对于同一种素材，其编号可以留空但不能出现重复，0000.png 和 0000.bmp 虽然在电脑的同一个文件夹里是合法的，但是在命名编号时却是违法的，会导致图片调用错乱。
- 3、所有的素材、控件、页名称和工程名称等的命名都不能存在下列符号，小数点（英文句号）只能作为素材和格式后缀的分隔符存在一个，不能存在两个及以上。若素材命名不正确，则无法导入该素材。

\ / : * ? " < > | . , （英文输入法的逗号）

- 4、福瑞达为用户提供一个素材库，详情参考[素材库说明](#)。

4.1.2.11.素材存放位置

素材的存放位置如下表所示，注意的是除了音频文件，工程内没有调用到的素材均不会被打包到 UartTFT-II_Flash.bin。而音频文件无论是否被调用均会打包。关于 UartTFT-II_Flash.bin 与素材的关系说明详情，可参考 [UartTFT-II_Flash.bin 大小与素材关系说明](#)。

表 4-1: 素材存放位置表

素材存放结构图							
FontBin	Gif	Icon	Picture	Plugin	WavBin	Video	Needle
字库素材	动图素材	小图标	主图素材	软件生成	音频素材	视频素材	软件生成
		滑动菜单	键盘素材				
		滑条素材	弹窗素材				
		环形滑条					
		模拟时钟					
		图片数字					
		进度条					
		环形进度条					

4.2. 工程设置

新建工程前，需要设置好屏参以及各项参数，点击“工程设置”即可来到设置界面，如下图所示。

图 4-14: 工程界面设置

工程设置参数说明如下：

1、基础设置：

- (1)**芯片型号：**芯片型号选择。
- (2)**Flash 类型：**外部 SPI Flash 类型选择，据 Flash 芯片实际类型选择，若为灰色不需要选择。
- (3)**Flash 空间大小：**外部 SPI Flash 的容量大小选择，根据 Flash 芯片实际大小选择。
- (4)**旋转角度：**旋转角度设置。详情参考[画面旋转操作设置说明](#)。
- (5)**语言数量：**使用多国语言功能时可设置语言种类，默认为 1。

2、Backlight Control: 背光控制。

- (1)**自动背光：**勾选后启用自动背光设置，未勾选时则屏幕常亮。

(2)工作亮度（10 ~ 63）：常亮时的亮度等级，硬件支持 0 ~ 63，这里限制输入 10 ~ 63 内的亮度等级。

(3)进入待机时间(秒)：熄屏时间，屏幕无操作时自动熄屏所需的时间，单位秒，可设置的范围为 1 ~ 65535。

(4)待机亮度(0~63)：熄屏后屏幕的亮度等级。熄屏后再次点击屏幕即可唤醒。

3、应用程序设置：

(1)图片数据格式：图片数据格式，根据 IC 型号支持与否以及设计要求选择。

(2)开机页面：开机页面选择。

(3)指针图片格式：选择是否压缩 Needle 文件夹内容，注意 LT7689 不支持该功能。

(4)滑动判断距离：滑动手势判断的距离，单位是像素。手指滑动距离超过 50 像素时，该操作才会被判定为滑动，主要是用于判断滑动跳页。

(5)初始音量(0~16)：初始音量级别设置，16 表示最大音量，0 为静音。

(6)Initialize Variable：初始化使能，勾选后 UI_Editor-II 内控件设置的默认值会在串口屏上电时展示；若不勾选，则 Flash.bin 烧录到串口屏后，上位机控件设置的默认值不会在上电时展示。默认值包括控件参数 defaultText, defaultValue 等参数。

(7)GBK编码添加：是否把 GBK 编码添加到 UartTFT-II_Flash.bin 中，使用 GBK 字库时需要选择。

(8)蜂鸣使能：蜂鸣器使能，勾选后启用蜂鸣器，触控时会响应。

(9)aRGB Png：勾选为硬件 PNG，数据为 aRGB4444-16bits，不勾选为软件 PNG。

(10)页面底图压缩：页面图片压缩功能，仅 LT776 可用该功能。

4、通信参数设置：通信参数设置。

(1)波特率：波特率选择。

(2)校验方式：选择校验方式，默认 None。Odd：奇校验，Even：偶校验。

(3)通信无返回值：勾选后串口通信不会返回 CRC 校验成功或失败的信息。

(4)CRC校验禁用：勾选后串口通信不需要 CRC 校验，同时也不会返回 CRC 校验信息。注意 No CRC 与串口调试的 Crc Enable 只能同时勾选一个。

(5)用户自定义窗口通讯帧头：用户自定义串口通信的帧头。

5、Modbus

(1) 主机模式：勾选后该工程作为 modbus 通信的主机，不勾选则作为从机。主从机都需要相应的 Mcu_code 支持。

(2)设备地址：该工程作从机时可由此设置从机地址。

(3)设备数量：设备数量，暂时默认即可。

6、用户信息：用户信息，无需修改。

用户 ID：用户 ID 号。

软件版本：软件的版本号。

7、TFT设置

TFT Horizontal:

X-Pixel: 屏幕横向分辨率。

HBPD: 根据 TFT 屏参数设置。

HFPD: 根据 TFT 屏参数设置。

HSPW: 根据 TFT 屏参数设置。

TFT Vertical:

Y-Pixel: 屏幕纵向分辨率。

VBPD: 根据 TFT 屏参数设置。

VFPD: 根据 TFT 屏参数设置。

VSPW: 根据 TFT 屏参数设置。

Signal Polarity:

PCLK_Rising: 根据 TFT 屏参数设置。

HSYNC_Low: 根据 TFT 屏参数设置。

VSYNC_Low: 根据 TFT 屏参数设置。

DE_Low: 根据 TFT 屏参数设置。

BGR: 勾选后遵循 BGR 模式，不勾选则是 RGB。

4.3. 新建工程步骤

如下图所示，软软件主界面 文件 功能目录下的红色框为新建工程入口。这里建议读者在新建工程前，将工程文件和软件放在不同的文件夹内，这样既方便管理，也方便后续软件更新时直接删除旧版本的软件。

打开工程	Ctrl+O
新建工程	Ctrl+N
工程设置	
编译工程	Ctrl+B
清理工程	
打开最近cfg文件	
保存此页控件参数至cfg	
上一步	Ctrl+Z
下一步	Ctrl+Y
保存工程	Ctrl+S

图 4-15：新建工程入口

下面介绍新建工程的步骤：

- 1、新建工程文件夹。按照[新建工程前的素材准备及注意事项](#)的规则设置好工程文件夹，准备好素材，如果不需要准备素材可以直接跳到步骤 2。
- 2、打开 UI_Editor-II 软件，进入设置界面，设置好芯片类型、SPI FLASH，分辨率等参数，参数详情参考[工程设置](#)，然后点击 New Project。
- 3、点击后，会弹出以下界面，先找前面创建的工程文件夹，点击进入工程文件夹后不进入子文件夹，然后在下方输入新工程的名字，点击保存。

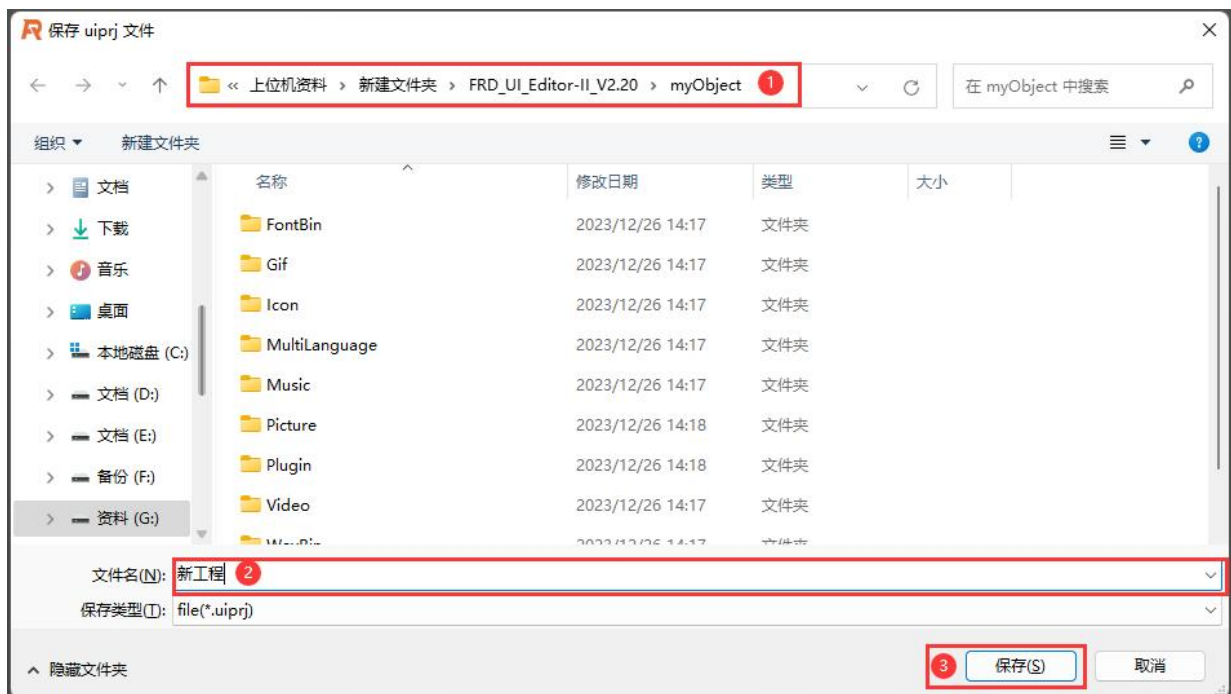


图 4-16：新工程命名

3、点击保存后，会自动跳到下图所示页面。随便选中一张素材图片，然后点击打开。若没有任何底图或者不想添加底图，可以点击取消。

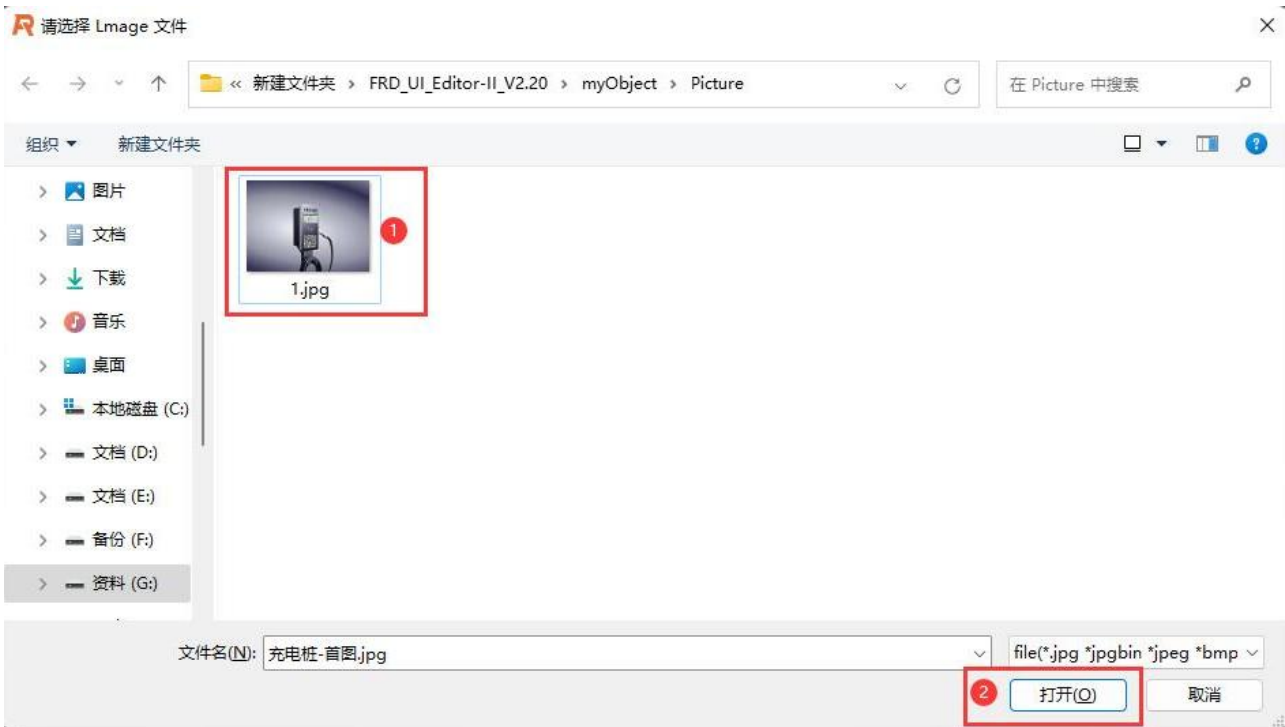


图 4-17：添加素材

5、进入新工程，如果出现以下界面，说明新建工程成功。

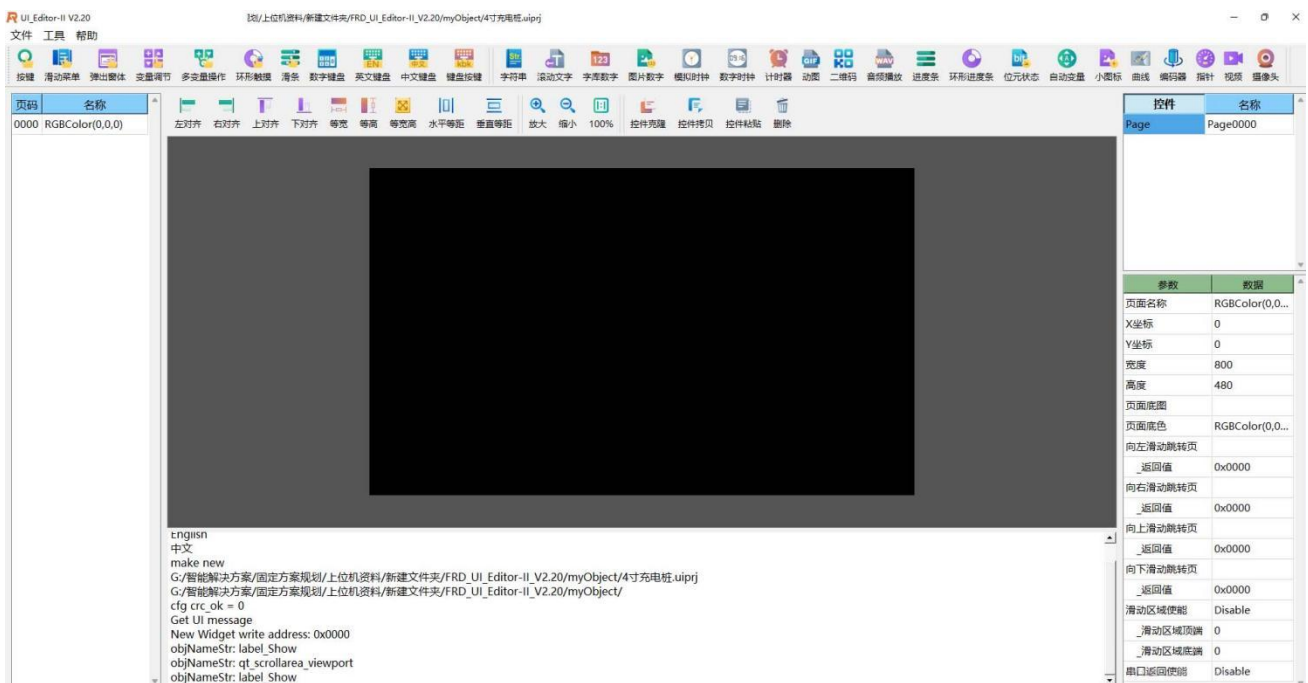


图 4-18：进入新工程界面

5. 页面操作说明

5.1. 页面设置及参数

页面参数如下图标注 2，调出某一页的页面参数有两种方法，第一种是通过点击页列表对应页，如下图标注 1；第二种是点击当前页的底图（无控件的地方），如下图标注 3。

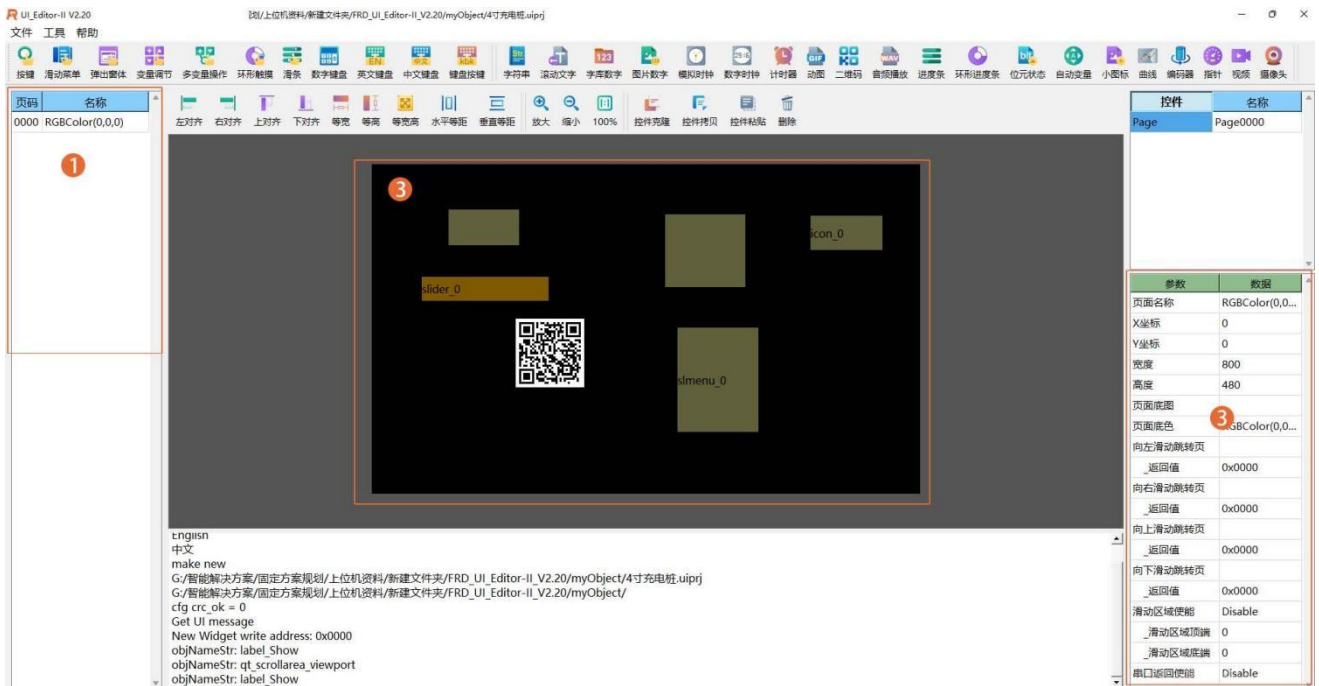


图 5-1：查看页面参数

调出页面参数后，下面来介绍各个参数的使用。

参数	数据
页面名称	RGBColor(0,0...
X坐标	0
Y坐标	0
宽度	800
高度	480
页面底图	
页面底色	RGBColor(0,0...
向左滑动跳转页	
_返回值	0x0000
向右滑动跳转页	
_返回值	0x0000
向上滑动跳转页	
_返回值	0x0000
向下滑动跳转页	
_返回值	0x0000
滑动区域使能	Disable
_滑动区域顶端	0
_滑动区域底端	0
串口返回使能	Disable

图 5-2: 页面参数列表

- 1、页面坐标: 页的名称, 可自定义。新建工程时, 默认为同编号的底图名字。
- 2、X坐标 和 Y坐标: 均默认为 0, 无需修改。
- 3、宽 和高: 该页底图的宽高, 无需修改。更换底图时, 这两个参数会自适应。
- 4、页面底图: 双击可更换成素材库内的其它底图。
- 5、页面底色: 无底图时该页的颜色, 仅在 PageImage 为空时, 该参数生效, 双击可选择颜色。若 PageImage 不为空, 则需要清空
- 6、向左滑动跳转页: 在屏幕上向左滑会跳转到的页。(left 向左, right 向右, top 向上, bottom 向下)
- 7、_返回值: 向左 (left 向左, right 向右, top 向上, bottom 向下) 滑时会返回的数据。
- 8、滑动区域使能: 滑动区域使能, 滑动区域详情可查看[有滑动效果的滑动跳页](#)。
- 9、_滑动区域顶端: 滑动区域上边沿的 Y 坐标, 基准点是页的左上角坐标 (0, 0)。
- 10、_滑动区域底端: 滑动区域下边沿的 Y 坐标, 基准点是页的左上角坐标 (0, 0)。这两个参数在后面会配图说明。

11、串口返回使能：串口返回使能，跳页后返回，返回固定地址 0xFFFF 及对应方向的 returnValue。详情可查看[触摸反馈指令](#)。

注：0 ≤ _滑动区域顶端 < _滑动区域底端 ≤ 屏幕的 Y 分辨率。页面的参数只会对该页生效，只有屏幕处于该页上时，对应的滑动手势才能触发跳页。

5.2. 页面跳转

在 UI_Editor-II 里，跳转页面总共有 3 类共 5 种方法。

第一类：通过控件跳页

- 1、通过按键（Button）控件跳页，详情参考[按键（Button）](#)。
- 2、通过多变量操作（Multi-Variable Button）控件跳页，详情参考[多变量操作（Multi-Variable Button）](#)。

第二类：滑动手势跳页

- 1、无滑动效果的滑动跳页。
- 2、有滑动效果的滑动跳页。

第三类：串口通信跳页

- 1、向寄存器 0x7000 发送对应页码跳页，详情参考[串口发送控制页面跳转](#)。

5.2.1. 无滑动效果的滑动跳页

串口返回使能设置为 Disable 即为无滑动效果的滑动跳页，支持上下左右四个方向的滑动手势。无滑动效果指的是页面不会随手指移动而移动，滑动手势触发跳页后，新页面会直接覆盖旧页，无动态的显示效果。

如下图的参数设置，在该页向左滑动时，页面跳转到第 1 页，同时返回 0x0001 给主控；在该页向右滑动时，页面跳转到第 2 页，同时返回 0x0002 给主控。

向左滑动跳转页	Page0001
_返回值	0x0001
向右滑动跳转页	Page0002
_返回值	0x0002
向上滑动跳转页	Page0003
_返回值	0x0003
向下滑动跳转页	Page0004
_返回值	0x0004
滑动区域使能	Disable
_滑动区域顶端	0
_滑动区域底端	0
串口返回使能	Disable

图 5-3：无滑动效果的滑动跳页参数

5.2.2. 有滑动效果的滑动跳页

滑动区域使用设置为 **Enable** 即为有滑动效果的滑动跳页，仅支持左右两个方向的滑动手势，此时被_滑动区域顶端和_滑动区域底端 选中的区域就会跟随手指滑动而移动，手指释放后，才会跳转至对应页面。

滑动区域使能	Enable
_滑动区域顶端	100
_滑动区域底端	300

图 5-4: 有滑动效果的手势跳页参数

下图为上图参数的解析演示图，_滑动区域顶端 和_滑动区域底端 选中的滑动区域为绿色框区域，_滑动区域顶端 确定滑动区域上边沿（下图红线），_滑动区域底端 确定滑动区域下边沿（下图蓝线），可滑动区域就在两者之间。

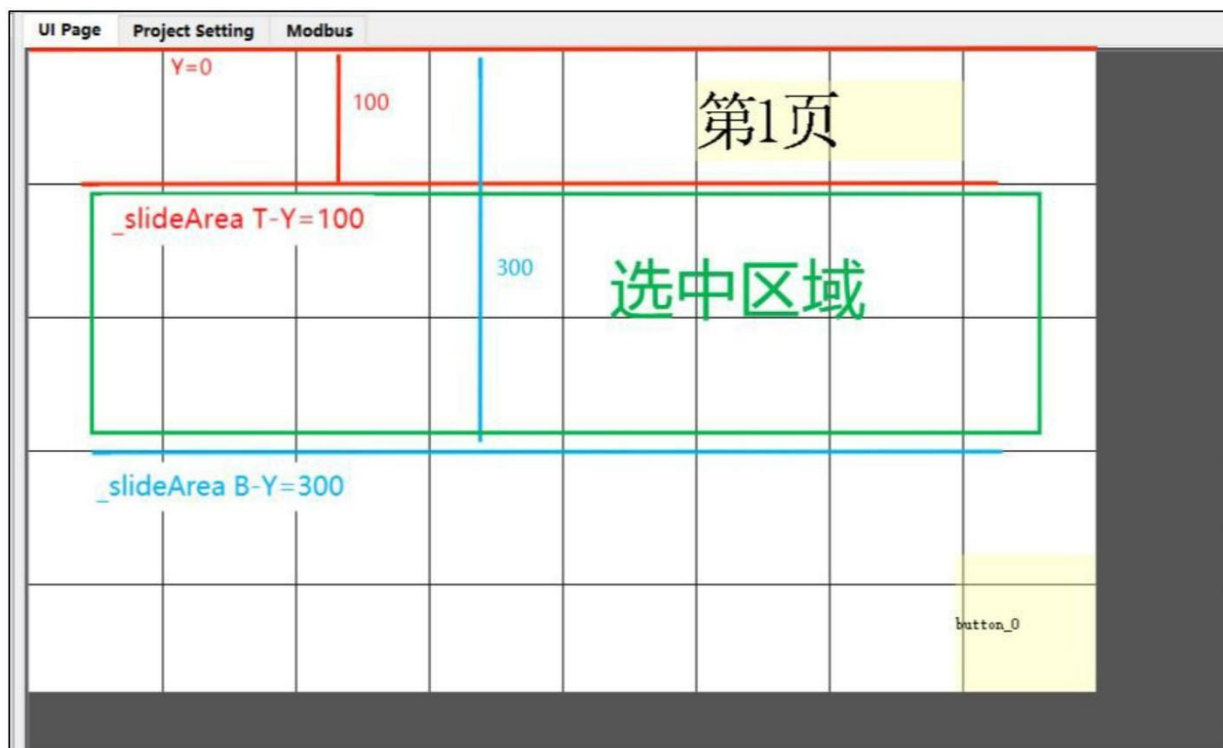


图 5-5: 确定滑动区域



图 5-6：区域滑动效果展示

如果把_滑动区域顶端 设为 0，_滑动区域底端 设为 480（屏幕 Y 分辨率），那么将会得到一个整页的滑动效果，如下图所示。

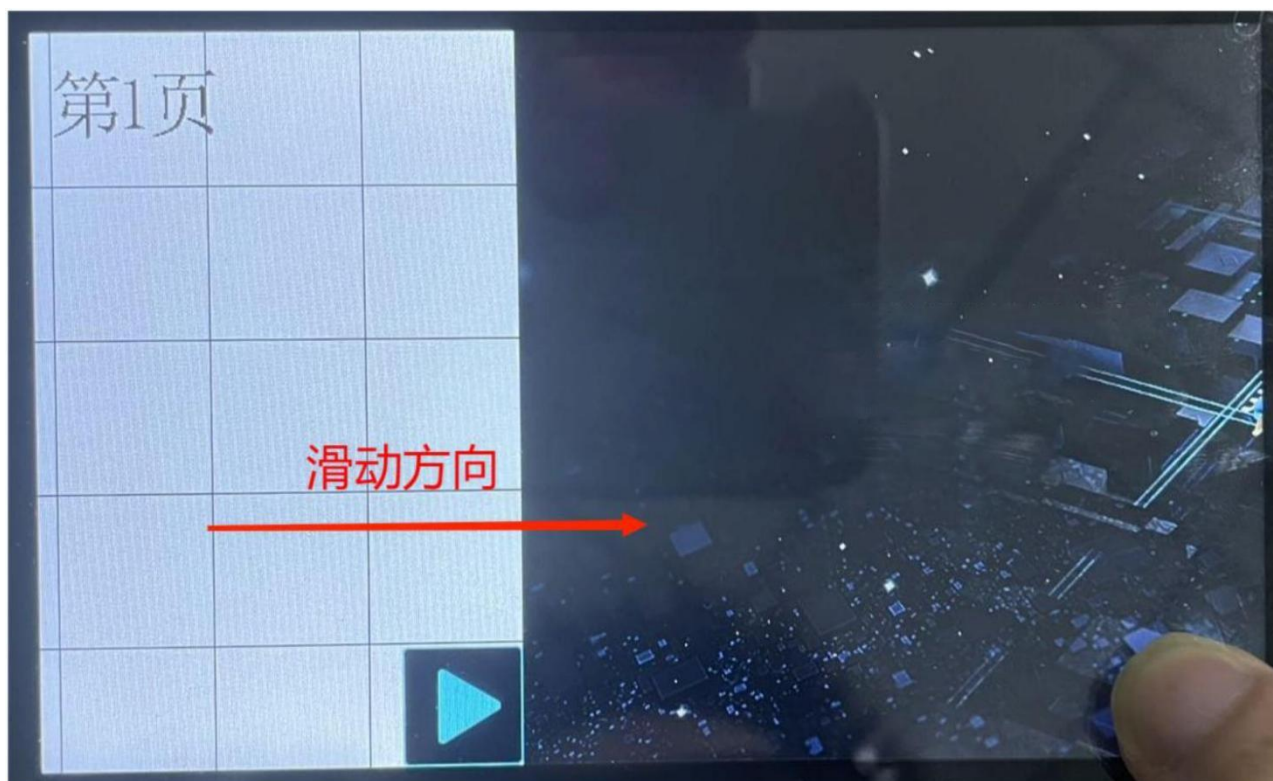


图 5-7：整屏滑动效果展示

注：

- 1、滑动区域不能放置 Gif，模拟时钟，数字时钟等动态控件，否则会出现显示错乱问题。
- 2、 $0 \leq \text{滑动区域顶端} < \text{滑动区域底端} \leq \text{屏幕的 Y 分辨率}$ 。
- 3、RGB 格式选择 RGB565 时，LT7689、LT776 不支持 1024x600 及以上分辨率的带滑动效果翻页；RGB 格式选择 RGB888 时，LT7689、LT776 不支持 800x480 及以上分辨率的带滑动效果翻页；LT168A&B 和 LT268X<269 不支持带滑动效果翻页。

5.3. 新增页

点击页列表，点击右键弹出下图所示的弹窗，选择 **NewPage**。新增页不含任何内容，且只能在列表最后新增，不能自定义在某两页之间新增。

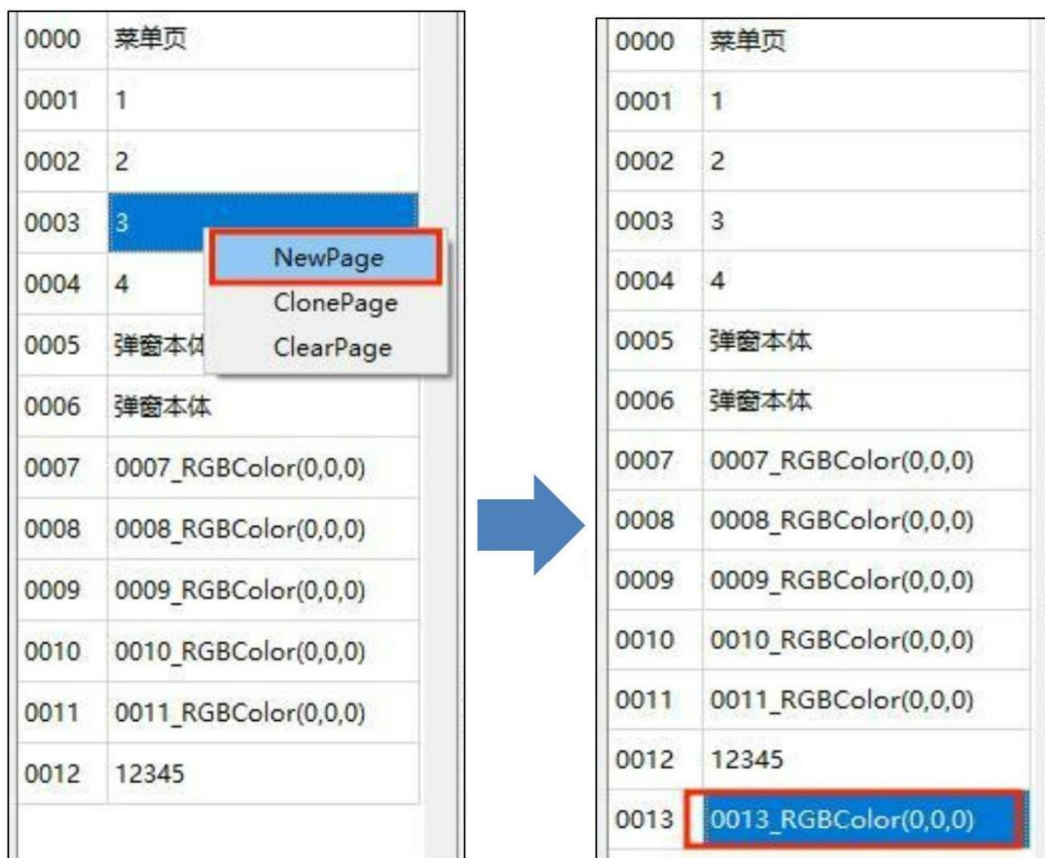


图 5-8：添加新页

5.4. 复制页

点击页列表选中需要复制的页，再点击右键，选择 **ClonePage**，复制出来的页面自动添加在列表最后一位，复制页的内容与原页一模一样，使用时要注意控件地址是否冲突。

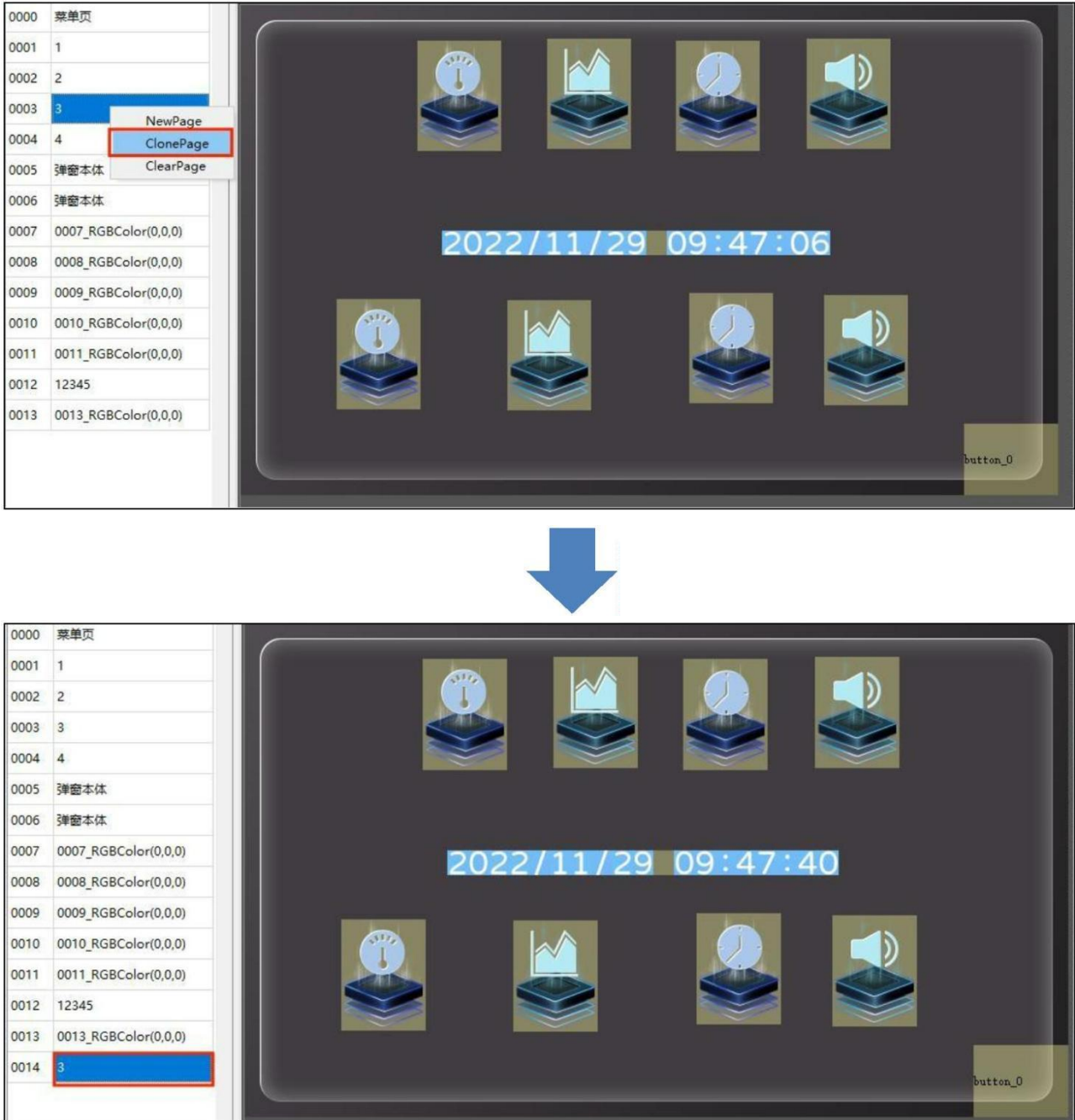


图 5-9: 复制页面

5.5. 清空页面内容

点击页列表选中需要复制的页，再点击右键，选择 **ClearPage**，会弹出一个确认弹窗，确认后该页的所有内容都会被清除，点击确认后，需要切换一下页面刷新被删除的页面，编译工程时，清空的页不会增加 UartTFT-II_Flash.bin 的大小。

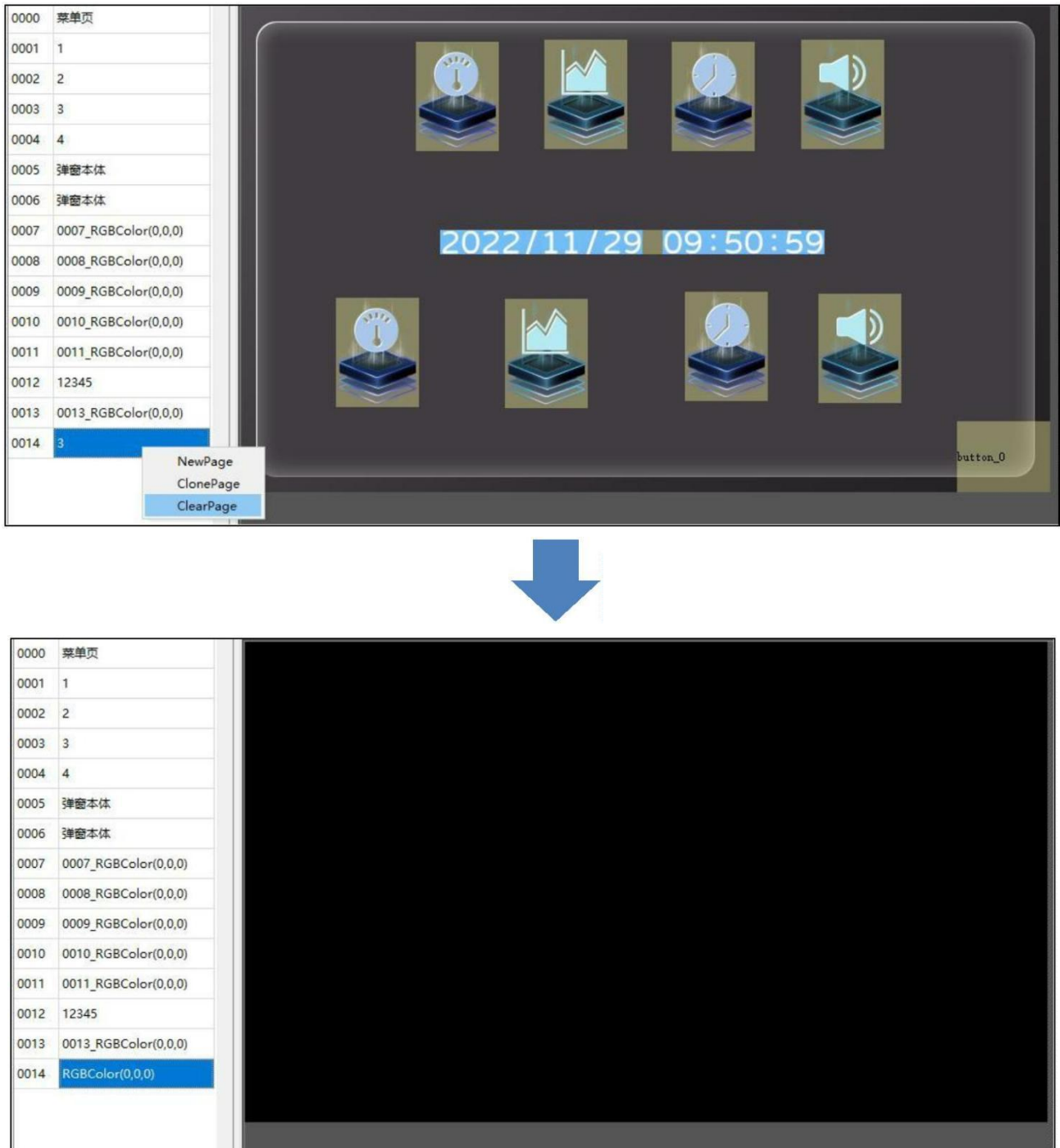


图 5-10: 清除页面内容

5.6. 多余页处理说明

在编辑工程的过程中，可能会产生一些多余的页（没有被使用到且不在列最后的页）。由于软件无法删除页，所以对于这些多余页，用户可以直接选中该页清空页面内容，多余的页清空内容后不会占用 Flash 的空间。

5.7. 删除最后一页

对于页面列表的最后一页，可以点击 **DeletePage** 进行删除，删除后，页面 ID 从列表中移除，但是其对应页的 **cfg** 文件没有被删除，新建同 ID 的页面时，已经删除页面内容会重新加载至新建页面内。

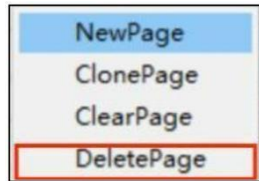


图 5-11：删除页面

5.8. 基础操作说明

5.8.1. 添加控件

1、鼠标点击需要添加的控件图标，鼠标光标由箭头变成十字光标，进入控件添加模式。



图 5-12：添加控件

2、鼠标操作十字光标在工程编辑区拖动生成控件，

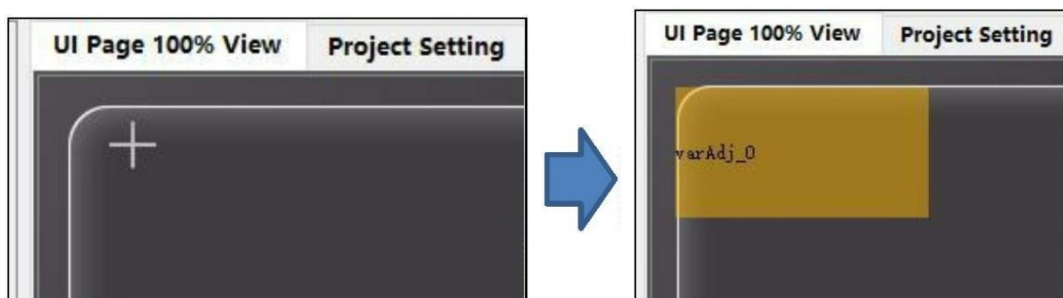


图 5-13：生成控件

3、将鼠标的十字光标停靠在工程编辑界面，然后单击右键退出控件添加模式，鼠标光标由十字光标转换回箭头。

5.8.2. 选中控件操作

选中控件有两种方式，一种是单击某一控件选择；另一种是批量框选控件，框选时必须把整个控件框进去。框选控件后，我们可以对选中的控件进行整体移动，或者是复制，然后粘贴到其它页。

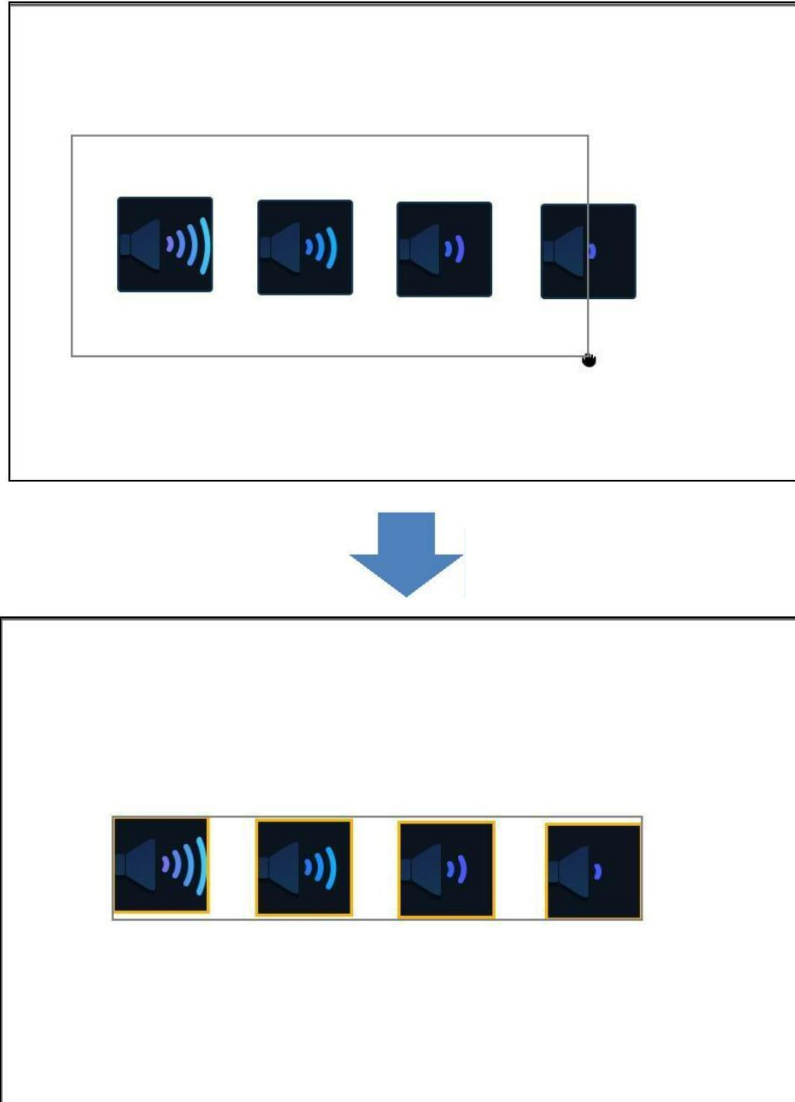


图 5-14: 框选控件

5.8.3. 控件删除 (Delete)



图标:

功能: 点选或者框选需要删除的控件, 再点击软件上的删除图标, 或者是键盘的 **Delete** 按键, 选中的控件就会被删除。

5.8.4. 控件克隆 (Widget_Clone)



图标:

功能: 该复制功能是针对同一页内单个控件的快捷复制, 点击选中需要复制的控件, 再点击克隆, 新控件就会在旧控件旁边生成。除坐标外的所有的参数一致。

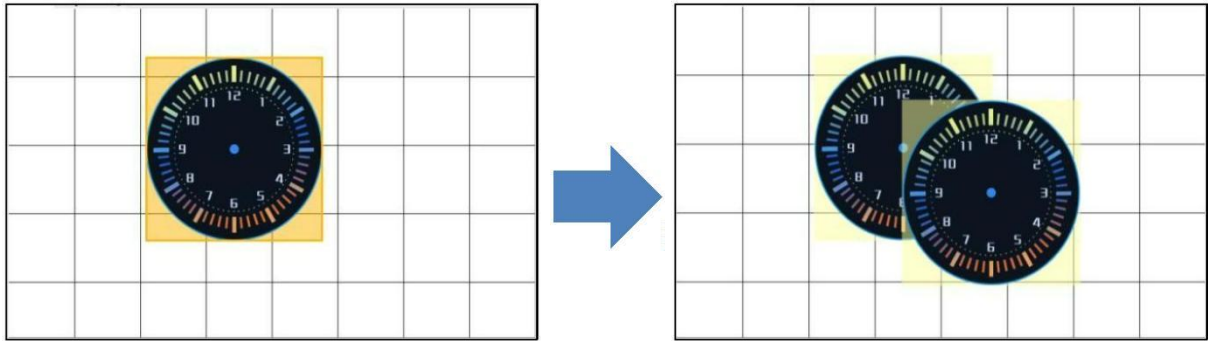


图 5-15: 控件复制

5.8.5. 复制粘贴功能（Widget Copy and Paste）



图标:

功能: 该复制功能主要是针对多控件的复制粘贴, 可跨页复制粘贴, 也可以页内复制粘贴, 生成的控件参数与原控件除了地址外其它参数一模一样 (包括 XY 坐标)。此操作支持快捷键操作, **Ctrl + C** = 复制至剪切板, **Ctrl + V** = 粘贴至当前页的固定位置。

注: 在进行跨页复制粘贴时, 需要注意被复制控件的位置是否超出目标页的范围。

操作步骤:

- 1、框选需要拷贝的控件, 然后快捷键 **Ctrl + C** 或者是点击控件拷贝图标, 把框选内容加入剪切板。

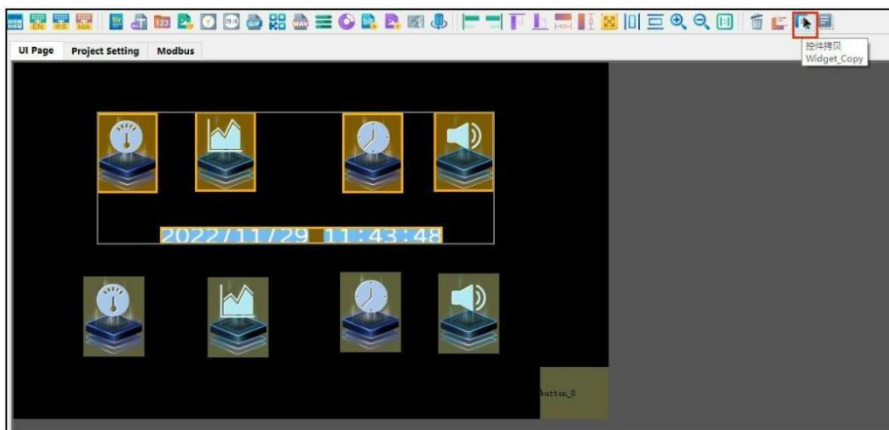


图 5-16: 拷贝控件

- 2、前往目标页, 然后快捷键 **Ctrl + V** 粘贴至固定位置, 或者是点击控件粘贴至固定位置。

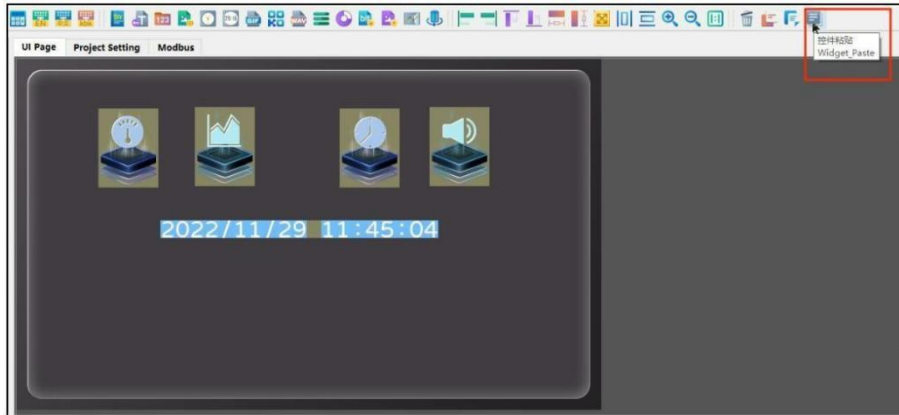


图 5-17: 粘贴控件

5.8.6. 微调控件位置功能

功能：选中一个或多个控件，通过键盘上的方向键进行微调，每点击一次方向键，移动一个像素。

底图放大超过编辑视窗的大小时，此时编辑视窗会进入可移动状态。由于方向键控制编辑视窗移动的优先级比方向键控制控件移动的优先级高，所以方向键会先调整编辑视窗的位置，到达编辑视窗末端后才可以微调控件。

如下图所示，通过视窗右方和下方的滑条位置可以得知视窗此时在底图的左上角，想要微调控件位置，需要事先把视窗移动右下角的位置。

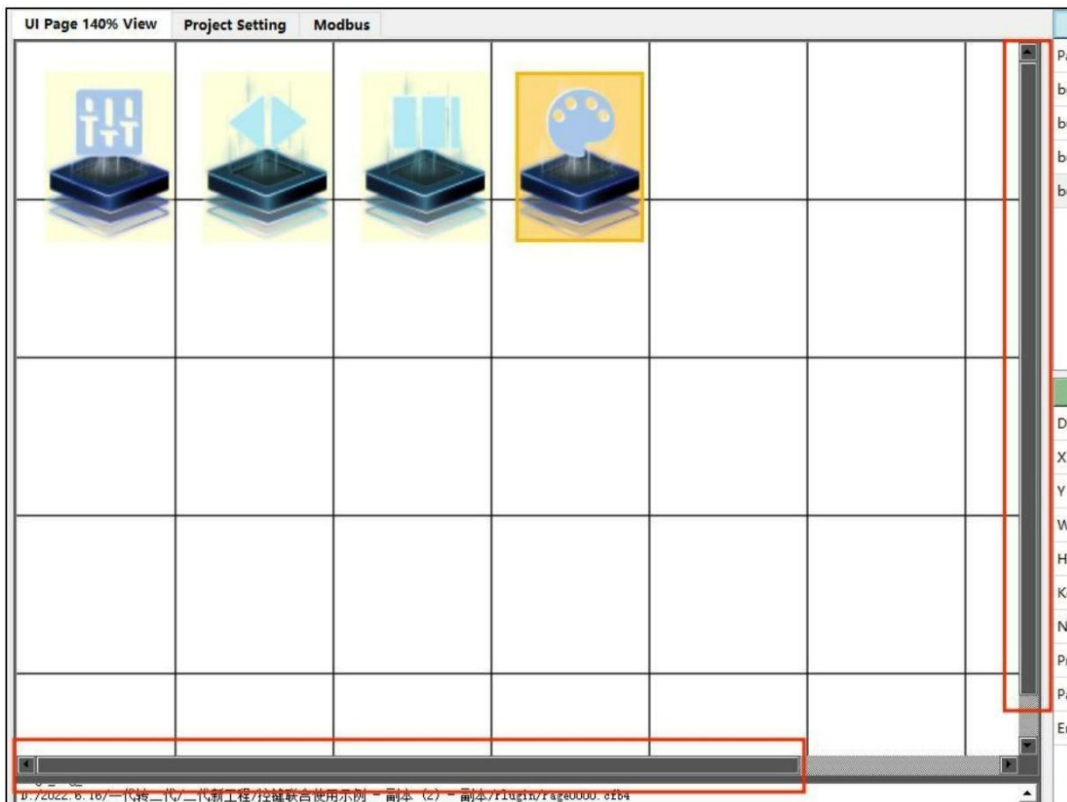


图 5-18: 微调控件位置

5.8.7. 撤销与恢复说明

功能：该功能用于快速恢复到修改前的某一状态，例如删除或者移动了某个控件，可以通过 **Ctrl+Z** 快速恢复修改前的状态。这个功能对每一页单独生效，每一页至多可以恢复 **50** 步操作（前提是该页被更改过这么多次）。只有操作被记录了，用户才能使用 **Ctrl+Z** 和 **Ctrl+Y**。需要注意的是，该功能只能保存当次编辑的操作记录，退出工程时会把所有的操作记录删除，只保留最终文件，所以刚打开工程时是无法使用 **Ctrl+Z** 和 **Ctrl+Y**。

操作被记录遵循以下规则：

- 1、每次移动控件坐标都会被记录；每次删除或者添加控件都会被记录。
- 2、修改控件参数时，只有切页或者是编译保存工程参数才会被记录。



图 5-19：上一步与下一步

5.9. 快捷键操作汇总

- 1、编译产生 **UartTFT-II_Flash.bin** 文件：Ctrl + B。
- 2、微调控件位置：选中控件后点击上下左右这四个方向键。
- 3、新建工程：Ctrl + N。
- 4、打开工程：Ctrl + O。
- 5、复制：Ctrl + C。
- 6、粘贴：Ctrl + V。
- 7、删除：Delete。
- 8、放大界面：Ctrl + I。
- 9、缩小界面：Ctrl + U。
- 10、原始大小：Ctrl + Q。
- 11、设置 变量地址：Ctrl + A。
- 12、回到上一步（undo）：Ctrl + Z。
- 13、前往下一步（redo）：Ctrl + Y。
- 14、保存（Save All）：Ctrl+S。

6. 控件使用

6.1. 按键（Button）



图标：

用途：用于执行页面跳转。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角在底图上的位置。

宽度和高度：控件的宽和高，作虚拟按键时可以设置宽和高，添加图标时则不必设置，控件会自适应图标的宽和高。

串口返回值：串口返回值设置。

未按图标：设置按键图标（未按下状态）。

按下图标：设置按键图标（按下状态）。未按图标和 按下图标 两个图片宽高必须一致。

跳转页面：设置按键要跳转的页面。

串口返回使能：串口返回使能，按键触发时串口返回返回值，详情请查看[触摸反馈指令](#)。

键码返回使能：键码触发使能，开启后该控件的触控失效，详情请查看[键码触发说明](#)。

_键码触发值：键码触发值设置。

参数	数据
控件名称	button_0
X坐标	62
Y坐标	294
宽度	68
高度	52
串口返回值	0x0020
未按图标	
按下图标	
跳转页面	
串口返回使能	Disable
键码触发使能	Disable
_键码触发值	0x0000

图 6-1：按键参数

6.2. 滑动菜单（SlideMenu）



图标:

用途: 使用图片滑动操作对变量操作，实现更好的视觉效果。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

X坐标 和 Y坐标: 控件左上角在底图上的位置。

宽度和高度: 控件的宽和高，滑动方向是横向时，高不用修改，宽度按照素材设置；滑动方向纵向时，宽度不用修改。下图中 H_0 为素材单个数字的高度，单位为像素。

L1 和 L2: 如下图所示，L1 和 L2 区域高度相等。图中有两种纵向滑动的例子，第一种（下图左一）为 3 选 1，其中分为 3 个区域，L1、L2 和选中区高度均为 H_0 ，所以总高度 H 就等于 $3H_0$ 。第二种（下图左二）为 5 选 1，同样是分 3 个区域，选中区域为 H_0 ，L1 和 L2 均为 $2H_0$ ，总高度为 $5H_0$ 。对于 N （ N 为奇数）选 1 的设置， $L1 = L2 = H_0 * (N - 1) / 2$ ， $H = N * H_0$ 。横向滑动原理相同，只是将 H 换成了 W 。

参数	数据
控件名称	slmenu_0
变量地址	0x0022
X坐标	206
Y坐标	44
宽度	76
高度	52
L1	30
L2	30
滑动方向	Vertical
前景图	
背景图	
最小值	0
最大值	10
默认值	0
步进	1
串口返回使能	Disable

图 6-2：滑动菜单参数

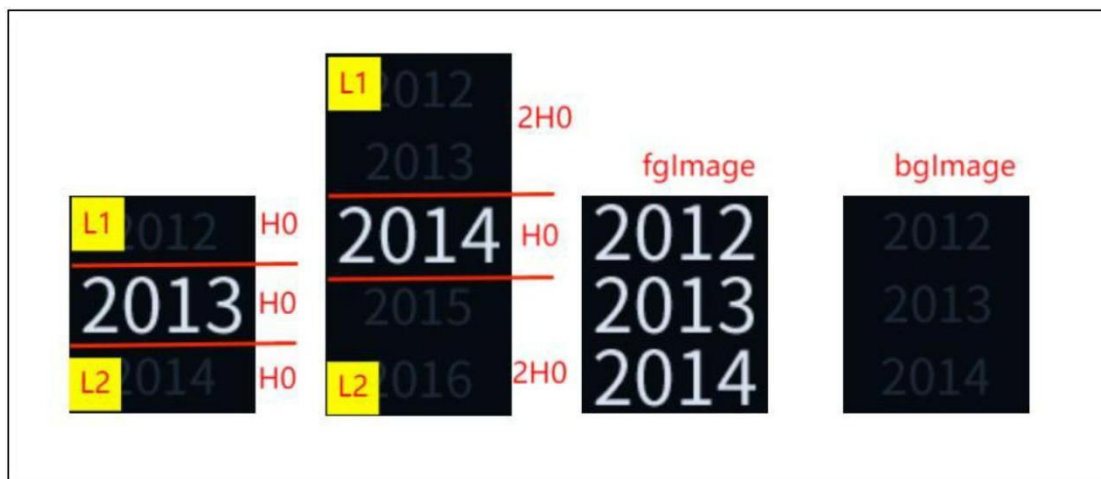


图 6-3：滑动菜单图例

滑动方向: 设置滑动方向（纵向或者横向），可选择是否循环滑动。Vertical 纵向滑动不循环，Vertical-Loop 纵向滑动循环；横向滑动同理。

前景图: 前景图（见图 6-3 中右二）。

背景图：背景图（见图 6-3 中右一）。

最小值 和 最大值：这是根据图片素材决定出一个区间。如果说素材里有 10 个选择区域，例如 2020 年到 2029 年，那么 最小值 和 最大值 值可以设置为 [20, 29]，需要和 [最小值, 最大值] 区间包含的整数与素材的选择区域个数相等即可。可设置范围为[0 , 65535]。

默认值：默认值必须在最大最小值之间。

步进：步进，每滑动 H0 像素，关联变量的变化值。

串口返回使能：串口返回使能。返回 变更地址 和数值，详情请查看[触摸反馈指令](#)。

注：

- 1、滑动菜单 无法调节背光。
- 2、在准备滑动菜单的图片素材时，单张素材大小应当符合 $H < 8192$ 且 $W < 8192$ 且 $W * H < 800 * 480$ ，否则会出现缓冲区溢出问题。

6.3. 弹窗 (Popupbox)



图标:

用途: 把另一页的内容搬到当前页显示操作, 需要注意的是弹窗触发之后, 只有弹窗的内容才能操作。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

X坐标 和 Y坐标: 控件左上角在底图上的位置。

宽度和高度: 控件的宽和高。添加图标后会自适应图标宽高。

串口返回值: 串口返回值设置。

未按图标: 设置按键图标 (未按下状态)。

按下图标: 设置按键图标 (按下状态)。未按图标和 按下图标 两个图片宽高必须一致。

跳转页面: 设置弹窗弹出的页面的来源。

弹窗X坐标 和 弹窗Y坐标: 弹窗页在当前页弹出时的左上角坐标。

背景变暗使能: 背景变暗使能, 指弹窗弹出后当前页的变化模式。

(1) Disable: 即无变化。

(2) Enable: 指当前页在弹窗弹出后亮度降低, 而弹窗部分的亮度处于正常亮度。

参数	数据
控件名称	popbox_0
X坐标	199
Y坐标	127
宽度	106
高度	47
串口返回值	0x0000
未按图标	
按下图标	
跳转页面	
弹窗X坐标	0
弹窗Y坐标	0
背景变暗使能	Disable
串口返回使能	Disable
清空弹窗内容	Disable
键码触发使能	Disable
_键码触发值	0x0000
弹窗弹出背景页	

图 6-4: 弹窗参数

串口返回使能: 串口返回使能, 控件触发时返回 `returnValue`, 详情请查看[触摸反馈指令](#)。

清空弹窗内容: 退出当前弹窗后, 是否清空弹窗内容。

键码触发使能: 键码触发使能, 开启后该控件的触控失效, 详情请查看[键码触发说明](#)。

_键码触发值: 键码触发值设置。

弹窗弹出背景页: 弹窗弹出背景页选择, 使用选中页作为背景页预览。

注:

- 1、我们在设计工程时, 有时需要使用弹窗里再次调用弹窗的操作。这个时候我们如果需要把弹窗的背景变黑, 那么我们只需要把第一个弹窗控件的**背景变暗使能**设置成 **Enable** 模式, 其它的弹窗的依旧设成 **Disable** 模式。
- 2、在使用弹窗里调用弹窗的操作时, 会碰到上一弹窗与当前弹窗弹出位置和大小不统一的问题, 如果想让上一弹窗消失, 那么当前弹窗的触发控件就可以把 **清空弹窗内容** 设置成 **enable**; 如果说两个弹窗的弹出位置和大小都是一致的, 那么 **清空弹窗内容** 直接设置成 **disable** 即可。
- 3、弹窗没有记录路径功能, 无法从当前弹窗原路返回上一个弹窗。

6.4. 变量调节 (Variable Button)



图标:

用途: 给单一变量多次连续地赋值。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

X坐标 和 Y坐标: 控件左上角在底图上的位置。

宽度和高度: 控件的宽和高, 添加图片后会自适应。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

步进: 步进, 每次点击后变量的变化值。

最大最小值: 最大最小值, 两者可以相等, 相等时相当于赋这个值到目的地址, 范围为-32767~32767 (10 进制)。

数据类型: 数据类型选择, 共 5 种可用 (uchar, char, ushort, short, 位控制)。

变量变化方向: 设置点击时变量变化的方向, 递增或递减。

是否循环: 是否开启循环。Loop 表示增加 (减小) 到最大 (最小) 值时, 下一次触摸变量会被调节成最小值 (最大值) 形成一个循环。

长按: Once 表示按下松开会触发一次按键, 长按也只能触发一次; Repeat 表示长按有效, 长按期间变量会一直增或减。

未按图标: 设置按键图标 (未按下状态)。

参数	数据
控件名称	varAdj_0
X坐标	193
Y坐标	214
宽度	101
高度	62
变量地址	0x0023
步进	1
最小值	0
最大值	100
数据类型	uchar
变量变化方向	+
是否循环	Loop
长按	Once
未按图标	
按下图标	
串口返回使能	Disable
键码触发使能	Disable
_键码触发值	0x0000

图 6-5: 变量调节参数

按下图标: 设置按键图标 (按下状态)。未按图标 和 按下图标 两个图片宽高必须一致。

串口返回使能: 串口返回使能。返回 变量地址 和数值, 详情请查看[触摸反馈指令](#)。

键码触发使能: 键码触发使能, 开启后该控件的触控失效, 详情请查看[键码触发说明](#)。

_键码触发值: 键码触发值设置。

注:

- 1、使用数据类型为 char 和 uchar 的变量调节给一个地址赋值时, 不会改变该变量的高 8 位。
- 2、使用位控制时, 最大值 和 最小值 只能是 1 或 0。
- 3、给数字控件赋值时需要注意两者的数据类型要一致。

6.5. 多变量操作（Multi-Variable Button）



图标：

用途：实现一键操作多个变量，最多可同时操作 8 个变量，但是只能单次单程操作。例如可以一键关闭音乐、切换图片、跳转页面等。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角在底图上的位置。

宽度和高度：控件的宽和高，添加图片后会自适应。

未按图标：设置按键图标（未按下状态）。

按下图标：设置按键图标（按下状态）。未按图标和 按下图标 两个图片宽高必须一致。

跳转页面：设置按键将要跳转的页面，无需跳转时不设置。

变量地址0~7：操作变量地址。

_赋值0~7：给操作变量赋值（16 进制）。

串口返回使能：串口返回使能，详情请查看[触摸反馈指令](#)。

键码触发使能：键码触发使能，开启后该控件的触控失效，详情请查看[键码触发说明](#)。

_键码触发值：键码触发值设置。

参数	数据
控件名称	batVar_0
X坐标	192
Y坐标	309
宽度	93
高度	45
未按图标	
按下图标	
跳转页面	
操作变量地址0	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址1	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址2	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址3	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址4	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址5	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址6	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址7	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
串口返回使能	Disable
键码触发使能	Disable
_键码触发值	0x0000

图 6-6：多变量操作参数

6.6. 环形触摸（Circular Touch）



图标:

用途: 以环形触控的方式控制一个变量。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

X坐标 和 Y坐标: 控件左上角在底图上的位置。

宽度和高度: 控件的宽和高, 添加图片后会自适应。

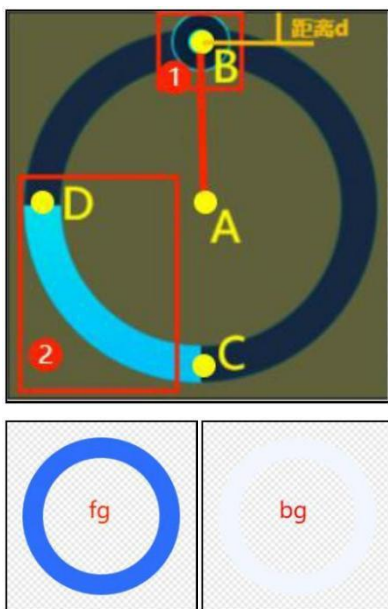


图 6-7: 环型触控举例

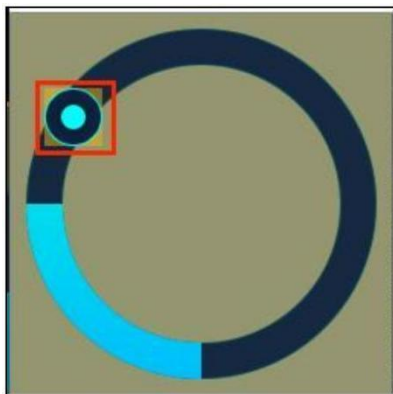


图 6-8: slide_R 设置举例

参数	数据
控件名称	rtouch_0
变量地址	0x0024
X坐标	351
Y坐标	67
宽度	70
高度	53
前景图	
背景图	
滑动按钮图标	
slide_R	50
touch_R	50
最小值	0
最大值	100
默认值	0
滑动起始角度	0
滑动终止角度	359
数字显示X坐标	35
数字显示Y坐标	26
数字整数位数	3
数字小数位数	0
对齐方式	Left
字库ID	
字体颜色	0x000000
首张图片	
末张图片	
数字显示模式	NULL
串口返回使能	Disable

图 6-9: 环型触控参数

前景图: 前景图（滑动后显示），如图 6-7 中间蓝色圆环。

背景图: 背景图（滑动前显示），如图 6-7 白色圆环。前景图和背景图宽高需一致。

滑动按钮图标：滑动按钮，如图 6-7 标注 1 所示；滑动按钮的中心点到前景图（或者背景图）边缘的距离应当大于滑动按钮的图片的半径，如图 6-7 的距离 d 应当大于滑动按钮图片的半径。

slide_R：环形滑条圆心到滑动图标圆心的距离，如图 6-7 中 A 点（圆心）到 B 点的距离，设置时只需要把按钮大致移动到滑动轨道中心即可，如图 6-8。

touch_R：触摸区域的半径，如图 6-7，以 B 为中心点，向内向外同时扩展 touch_R 距离，作为触控区域，只有在触控区域滑动滑条才有效

最小值 和 最大值：环形滑条可操作的范围，-32768 ~ 32767，两个参数共同决定了数值的范围。

默认值：默认值，取最大最小值之间的数值。

滑动起始角度：滑动的起始角度，和 finalAngle 共同决定了滑动的范围。

滑动终止角度：滑动的终止角度。如上图 6-7 所示，0°（360°）在 C 点，滑动的小图标顺时针旋转角度增加。起始角度不能大于结束角度，角度设置只能顺时针方向（0°≤起始角度<终止角度≤360°），不能逆时针方向设置。

数字显示X坐标 和 数字显示Y坐标：环形滑条的数字显示的坐标，基准点是环形滑条控件的左上角坐标，不是屏幕左上角坐标。优先设置对齐方式再设置数字坐标。

数字整数位数：数字显示的整数部分位数设置。用于设置环形进度条自带的数字显示。

数字小数位数：数字显示的小数部分位数设置。

对齐方式：数字显示的对齐方式，包含 Left、Middle 和 Right 共 3 种选择，以数字坐标 X 为基准轴。

- （1）左对齐：数字左上角 X 坐标与数字显示X坐标 重合；
- （2）居中对齐：数字中间位置的 X 坐标与 数字显示X坐标 重合；
- （3）右对齐：数字右上角 X 坐标与数字显示X坐标 重合。

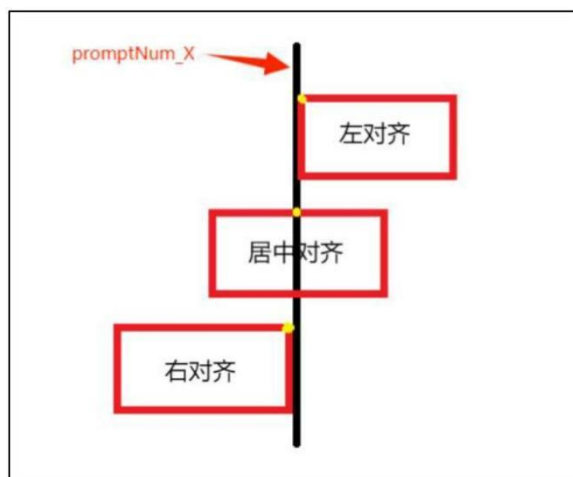


图 6-10：环形触控数字对齐方式

字库ID：当 digitDisplayMode 是 FontNum 时，数字显示的字库选择。

字体颜色：当 digitDisplayMode 是 FontNum 时，数字显示的字体颜色。

首张图片：当 digitDisplayMode 是 IconNum，使用图片数字显示时，图片的第一张，也就是“0”。

末张图片：当 digitDisplayMode 是 IconNum，使用图片数字显示时，图片的最后一张，如果最后一张不需要小数点，则图片为“9”，否则图片为“小数点”。

数字显示模式：数字显示显示的样式选择，包含 Null、FontNum 和 IconNum（图片数字）三种。

- （1）Null：不显示。
- （2）FontNum：选择字库文字。
- （3）IconNum：选择图片数字。

串口返回使能：串口返回使能。返回 变量地址 和数值，需要注意是否设置了小数，如数值 60.00 和 6000 均返回 0x1770。详情请查看[触摸反馈指令](#)。

注：在准备素材时，必须准备 **foreground** 和 **background** 两张图，两者参数不能留空。

6.7. 滑条 (Slider Bar)



图标:

用途: 以滑动的方式修改一个变量。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

X坐标 和 Y坐标: 滑条的左上角坐标。

宽度和高度: 滑条的宽高, 添加背景图之后会自适应; 如果没有添加背景图, 则需要手动设置。

触摸区域X坐标 和 触摸区域Y坐标: 滑条触控区域的左上角坐标, 基准点是滑条的左上角坐标。

触摸区域宽度和高度: 滑条触控区域的宽高, 设置不能超出背景图范围。

最小值 和 最大值: 滑条的滑动时可控制的数值范围, -32768 ~ 32767。

默认值: 滑条初始默认位置。

滑动前景图X坐标 和 滑动前景图Y坐标: 滑条前景图的位置, 基准点是滑条左上角坐标。



图 6-11: 滑条举例

参数	数据
控件名称	slider_0
变量地址	0x0025
X坐标	347
Y坐标	139
宽度	60
高度	59
触摸区域X坐标	5
触摸区域Y坐标	5
触摸区域宽度	50
触摸区域高度	49
最小值	0
最大值	100
默认值	0
滑条前景图X坐标	0
滑条前景图Y坐标	0
滑条前景图	
滑动按钮图标	
滑条背景图	
滑动方向	L_to_R
串口返回使能	Disable

图 6-12: 滑条参数

滑动前景图: 滑条前景图 (上图绿色长条区域)。

滑动按钮图标: 滑条的滑动按钮 (上图中间菱形)。滑动按钮图片的高度 (宽度) 必须大于或等于滑条图片的高度 (宽度)。

滑动背景图: 滑条的背景图 (上图黄橙区域)。可以不添加背景图, 也可以在大底图上直接绘制滑条的背景图。

滑动方向: 滑条数值从小到大滑动的方向。

串口返回使能: 串口返回使能。返回 变量地址 和数值, 详情请查看[触摸反馈指令](#)。

注:

- 1、在准备素材时, 滑条的背景图要完全把滑条包括在里面。

- 2、如果滑动按钮特别小时，可以把背景图的高度（纵向滑动）或者是宽度（横向滑动）适当加大，这样触控区域就可以设置得更大，滑动体验效果就会更好。如果是不加背景图的情况，则是将控件宽高调整。

6.8. 键盘系统的使用说明

6.8.1. 键盘使用教程

添加一个键盘通常包括以下步骤：

- 1、如下图所示，使用键盘控件需要准备两张键盘图片素材作为底图，以数字键盘为例，其他键盘设置原理一样。两张底图除按压键盘部分颜色不同，大小和样式均相同。



图 6-13：键盘页素材

- 2、将两张键盘底图加入 page 列表。

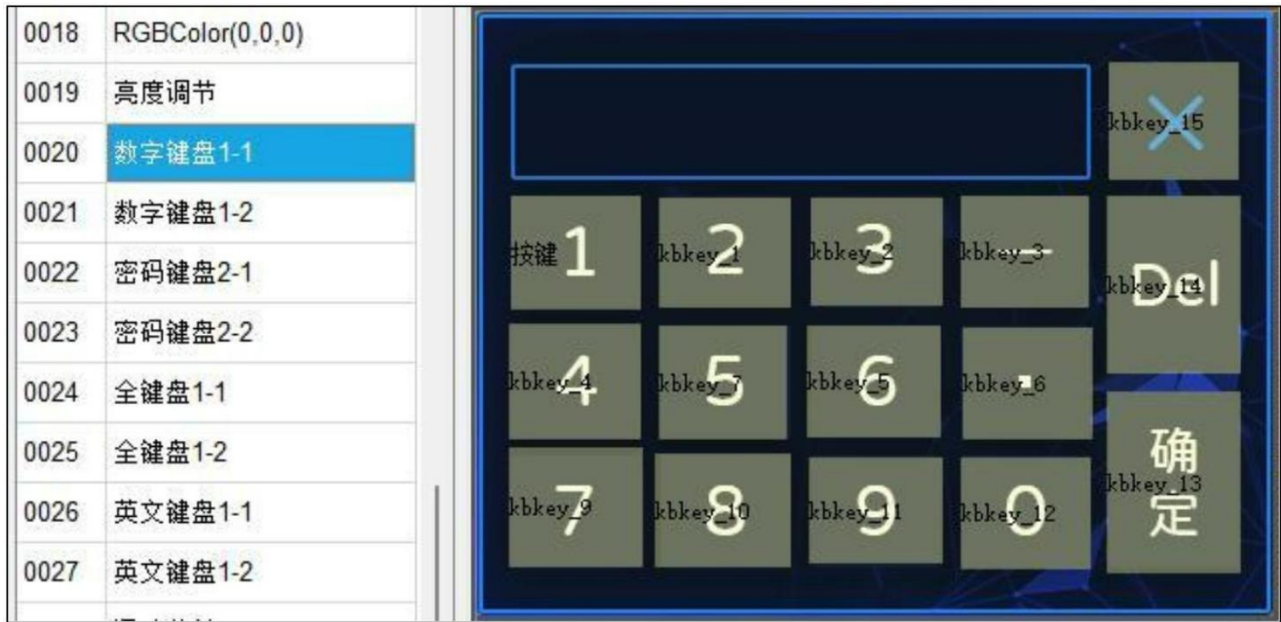


图 6-14：添加无按压效果底图

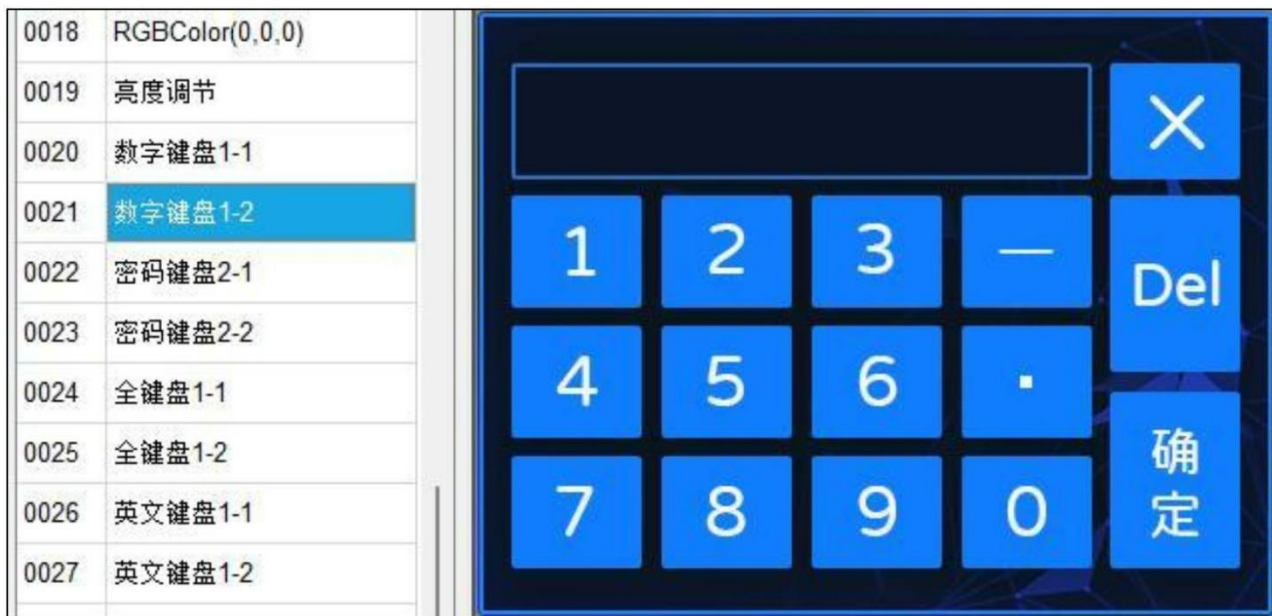


图 6-15: 添加有按压效果底图

3、在键盘按钮无按压效果页添加键盘按钮（SingleKey）控件，注意该页只能放置键盘按钮控件，不能放置其他控件。键盘按钮控件参数设置如下图，keyCode 设置键码，0x0020 是数字 1 的 ASCII 码，需要对照键值键码表填写，具体键值详情，请参考[键盘键值设置说明](#)；pressPage 设置为键盘按钮有按压效果页，如图是 Page0002。

参数	数据
控件名称	kbkey_0
X坐标	371
Y坐标	241
宽度	74
高度	48
按键键码	0x0020
按下页面	Page0002

图 6-16: 设置键盘按钮

4、设置完键盘页后，开始设置键盘控件，将数字键盘控件的 pageID 设置为键盘按钮无按压效果页（即添加了键盘按钮控件的页），其他参数按需设置。

数据类型	short
键盘页ID	Page0002
字体颜色	0x000000

图 6-17: 键盘控件设置

注：

- 1、键盘页不能放置 SingleKey 之外的控件。
- 2、按压状态键盘页不放置任何控件。

6.8.2. 键盘键值 (SingleKey)



图标:

用途: 给按键赋上键码, 用于确定键值。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

X坐标 和 Y坐标: 控件左上角在底图上的位置。

宽度和高度: 键盘按键触发区的宽和高, 根据底图键盘按键位置大致适配一下就行。

按键键码: 设置按键的键码。

参数	数据
控件名称	kbkey_1
X坐标	453
Y坐标	78
宽度	67
高度	58
按键键码	0x0020
按下页面	

图 6-18: 键盘按键控件参数

按下页面: 按键按下时的状态, 按键按下时, 会显示所选页对应位置的图片。

注: 具体键值说明请参考[键盘键值设置说明](#)。

6.8.3. 数字键盘（Numeric Keypad）



图标：

用途：向指定地址写入一个数字，编码采用 ASCII 编码。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

变量地址：数据存在变量储存空间的起始地址。

数据长度：数据长度（占用变量储存空间的长度），无需修改，根据数据类型自适应。

X坐标 和 Y坐标：键盘控件的左上角坐标。

宽度和高度：键盘控件的宽和高。

键盘弹出X坐标 和 键盘弹出Y坐标：键盘弹出时的左上角坐标，基准点是当前页的左上角坐标。

数字输入框X坐标 和 数字输入框Y坐标：输入数字的左上角坐标，基准点是键盘页的左上角坐标（0，0）。

输入最大值 和 输入最小值：分别设置键盘输入的最大值和最小值，需开启 inputLimit 后生效。

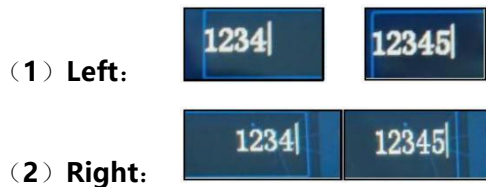
数字整数位数：键盘输入数字的整数部分的位数。

数字小数位数：键盘输入数字的小数部分的位数。

数字字体宽度：数字的字体宽度，无需修改，根据字库自适应。

输入限制开关：输入限制开关，开启后限制输入数值不能超过输入最大值 和 输入最小值 的范围。

对齐方式：对齐方式。输入数字时，效果如下。



光标颜色：光标颜色选择。

字库ID：字库选择。

数据类型：数据类型选择。

键盘页ID：调用的键盘所在的页，即放置键盘按键（SingleKey）的页面。该页必须有键盘底图，该参数不

参数	数据
控件名称	keypad_0
变量地址	0xFFFF
数据长度	8
X坐标	339
Y坐标	309
宽度	69
高度	62
键盘弹出X坐标	0
键盘弹出Y坐标	0
数字输入框X坐标	20
数字输入框Y坐标	10
输入最大值	0
输入最小值	0
数字整数位数	20
数字小数位数	0
数字字体宽度	16
输入限制开关	false
对齐方式	Left
光标颜色	Black
字库ID	
数据类型	short
键盘页ID	
字体颜色	0x000000
串口返回使能	Disable
背景页ID	
键码触发使能	Disable
_键码触发值	0x0000

图 6-19：数字键盘参数

能留空。

字体颜色：输入数字的字体颜色选择。

串口返回使能：串口返回使能，返回 变量地址 和输入的数值，enter 后返回。详情请查看[触摸反馈指令](#)。

背景页ID：键盘弹出背景页选择，用于预览键盘弹出后的画面。

键码触发使能：键码触发使能，开启后该控件不能通过触控触发，详情请查看[键码触发说明](#)。

键码触发值：键码触发值设置。

注：

- 1、用数字键盘给字库数字或者是图片数字赋值时，控件之间的变量地址、数据类型、整数位数和小数位数这 4 个参数必须相同，否则赋值时会出现数据错乱。
- 2、输入最大值、输入最小值、数字整数位数 和 输入限制开关 四者关系说明：输入最大值&输入最小值 表示输入的值的最大值和最小值；inputNum 表示输入的整数的位数，比如 inputNum=2，输入的值最大为 99；输入限制开关表示是否开启限制开关（具体参考上面的参数说明）。

参考下表，当 输入限制开关 启用，则 输入最大值&输入最小值有效，输入值的限制优先受输入最大值和 输入最小值 控制，如下表第一行；如果输入最大值 和输入最小值 的范围超出了**数字整数位数** 的极限范围，则输入限制受到 **数字整数位数** 的限制，如下表第二行，**数字整数位数** 设 2 位（极限值 99），Max 值设置 200，开启限制时，因为 200 比 99 大，所以键盘只允许输入小于等于 99 的值。

表 6-1：数字键盘输入限制举例说明表

integerDigit	inputLimit	input_Max	input_Min	输入范围
2	TRUE	60	30	30 — 60
		200	-200	-99 — 99
	FALSE	60	30	00 — 99
		200	-200	00 — 99

如果数字键盘设置了小数位且要开启输入限制，则 input_Max 应当遵循下文设置说明：假设数字键盘设置了 2 位整数及 1 位小数、输入限制需要设置为 67.8，则 inputLimit 设置为开启且 input_Max 设置为 678；假设数字键盘设置了 2 位整数及 2 位小数而输入限制需要设置为 67.89，则 input_Max 应设置为 6789 其他依次类推。

- 3、不同数据类型的范围在下表给出，使用者可根据实际情况设置。注意这里位数和指的是整数位数和小数位数的和。

表 6-2：键盘数据位数设置建议表

数据类型	范围	最大位数和	键盘建议位数和
char	-128—127	3	2
short	-32768—32767	5	4
int	-2 ³¹ —2 ³¹ -1	10	9
longlong	-2 ⁶³ —2 ⁶³ -1	19	18

6.8.4. 英文键盘 (EN_KeyBoard)



图标:

用途: 输入英文字母。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

数据长度: 占用变量储存空间长度, 单位 **Word**。后续的非关联控件在分配储存空间时不能占用这部分变量储存空间。

X坐标 和 Y坐标: 键盘控件的左上角坐标。

宽度和高度: 键盘控件触发区的宽和高。

字库ID: 字库选择。

数字字体宽度: 字母的字体宽度, 会根据字库自适应, 无需修改。

离休高度: 字母的字体高度, 会根据字库自适应, 无需修改。

光标颜色: 设置输入提示光标颜色。

字体颜色: 字母的字体颜色。

输入框X坐标和输入框Y坐标: 输入数字的左上角坐标, 基准点是键盘页的左上角坐标 (0, 0)。

键盘页ID: 键盘所在的页, 就是放置键盘按键 (KeyBoardKey) 那个页面。该页必须有键盘底图, 该参数不能留空。

键盘弹出X坐标和键盘弹出Y坐标: 键盘弹出时的左上角坐标, 基准点是当前页的左上角坐标。

参数	数据
控件名称	enkeyB_0
变量地址	0xFFFF
数据长度	16
X坐标	418
Y坐标	44
宽度	107
高度	53
字库ID	
字体宽度	16
字体高度	16
光标颜色	White
字体颜色	0x000000
输入框X坐标	0
输入框Y坐标	0
键盘页ID	
键盘弹出X坐标	0
键盘弹出Y坐标	0
输入模式	New
显示形式	normal
串口返回使能	Disable
背景页ID	
键码触发使能	Disable
_键码触发值	0x0000

图 6-20: 英文键盘参数

输入模式: 唤起键盘时, 是否从键盘关联的变量空间读取数据显示在键盘输入框上。英文键盘无法读取中文显示。

(1) **New:** 不读取。

(2) **Modify:** 读取显示。

显示形式: 键盘输入内容时, 键盘输入框显示 '*' 还是正常显示。

(1) **Normol:** 正常显示。

(2) **Star:** 显示 '*'。

串口返回使能: 串口返回使能。返回 变量地址 和输入的数据, enter 后返回。详情请查看[触摸反馈指](#)

[令](#)。

弹窗弹出背景页：弹窗弹出背景页选择，使用选中页作为背景页预览。

键码触发使能：键码触发使能，开启后该控件的触控失效，详情请查看[键码触发说明](#)。

_键码触发值：键码触发值设置。

注：英文键盘只能给字符串控件或者是文字滚动控件赋值。

6.8.5. 中文键盘（CN_KeyBoard）



图标：

用途：输入中文字符。对应编码表可查阅表 6-5，控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

变量地址：数据输入的起始地址。

数据长度：占用变量储存空间长度，单位 Word。因为程序会自动在字符串结尾处增加 0x0000 作为结束标志，所以默认占用 数据长度+1 的长度。后续的非关联控件在分配储存空间时不能占用这部分变量储存空间。

X坐标 和 Y坐标：键盘控件的左上角坐标。

宽度和高度：键盘控件触发区的宽和高。

显示文本字库：字库选择，必须为 GBK 字库。

文字宽度：文字的字体宽度，会根据字库自适应，无需修改。

文字高度：文字的字体高度，会根据字库自适应，无需修改。

拼音文本字库：拼音字库选择，必须是 GBK 字库。可共用显示文本字库。

拼音字母宽度：拼音的字体宽度，会根据字库自适应，无需修改。

拼音字母高度：拼音的字体高度，会根据字库自适应，无需修改。

光标颜色：设置光标颜色。

输入文字颜色：中文的字体颜色。

输入文字坐标 X坐标 和 Y坐标：如下图 6-22 标注 1，文字的左上角坐标是键盘页的左上角坐标。

提示文字颜色：同时更改下图 6-22 标注 2 和 3 的文字颜色。

拼音提示坐标 X坐标 和 Y坐标：下图 6-22 标注 2 的左上角坐标是键盘页的左上角坐标。

汉字提示坐标 X坐标 和 Y坐标：下图 6-22 标注 3 的左上角坐标是键盘页的左上角坐标。

参数	数据
控件名称	cnkeyB_0
变量地址	0xFFFF
数据长度	16
X坐标	448
Y坐标	124
宽度	70
高度	61
显示文本字库	
文字宽度	16
文字高度	16
拼音文本字库	
拼音字母宽度	16
拼音字母高度	16
光标颜色	White
输入文字颜色	0x000000
输入文字坐标X	0
输入文字坐标Y	0
提示文字颜色	0x000000
拼音提示坐标X	10
拼音提示坐标Y	24
汉字提示坐标X	10
汉字提示坐标Y	48
键盘页ID	
键盘坐标X	0
键盘坐标Y	0
显示模式	New
文字间距pixel	3
串口返回使能	Disable
背景页ID	
键码触发使能	Disable
_键码触发值	0x0000

图 6-21：中文键盘参数

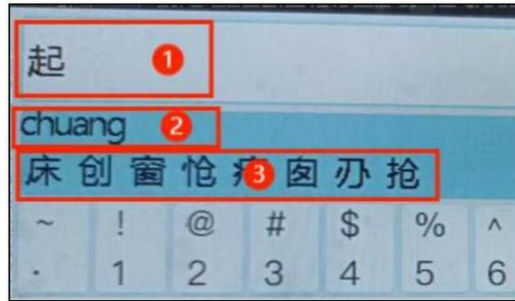


图 6-22：拼音文字说明

键盘页ID：调用键盘所在的页，就是放置键盘按键（Singlekey）那个页面。该页必须有键盘底图，该参数不能留空。

键盘坐标 X坐标 和 Y坐标：键盘在唤起时的左上角坐标，基准点是调用键盘的页左上角坐标。

显示模式：唤起键盘时，是否从键盘关联的变量空间内读取数据显示在键盘输入框上。

（1）New：不读取。

（2）Modify：读取显示。

文字间距 pixel：改变提示文字的间隔，减少点击选文字时的误触。

串口返回使能：串口返回使能。返回 变量地址 和输入的数据，enter 后返回。详情请查看[触摸反馈指令](#)。

弹窗弹出背景页：弹窗弹出背景页选择，使用选中页作为背景页预览。

键码触发使能：键码触发使能，开启后该控件的触控失效，详情请查看[键码触发说明](#)。

_键码触发值：键码触发值设置。

注：

- 1、中文键盘只支持一次一字输入，不支持一次一词，也不支持首字母快捷检索等。
- 2、中文键盘只能给字符串控件或者是文字滚动控件赋值，而且在使用时应当注意字符串控件与文字滚动控件字库的编码类型，应当与中文键盘一致（GBK 字库）。

6.8.6. 键盘键值设置说明

(1) 数字键盘

ASCII 输入功能码:

0x00F0: 取消

0x00F1: 确认

0x00F2: 退格

表 6-3: 数字键盘键值键码对应表

数字键盘键码对应表			
键值	键码	键值	键码
0	0x0030	7	0x0037
1	0x0031	8	0x0038
2	0x0032	9	0x0039
3	0x0033	-	0x002D
4	0x0034	.	0x002E
5	0x0035	取消	0x00F0
6	0x0036	确认	0x00F1
		退格	0x00F2

(2) 英文键盘

ASCII 输入功能码:

0x00F0: 取消

0x00F1: 确认

0x00F2: 退格

0x00F3: 大小写锁定

表 6-4: 英文键盘键值键码对应表

键盘键值键码对应表											
第一行			第二行			第三行			第四行		
大写	小写	键码	大写	小写	键码	大写	小写	键码	大写	小写	键码
~	`	0x7E60	Q	q	0x5171	A	a	0x4161	Z	z	0x5A7A
!	1	0x2131	W	w	0x5777	S	s	0x5373	X	x	0x5878
@	2	0x4032	E	e	0x4565	D	d	0x4464	C	c	0x4363
#	3	0x2333	R	r	0x5272	F	f	0x4666	V	v	0x5676
\$	4	0x2434	T	t	0x5474	G	g	0x4767	B	b	0x4262
%	5	0x2535	Y	y	0x5979	H	h	0x4868	N	n	0x4E6E
^	6	0x5E36	U	u	0x5575	J	j	0x4A6A	M	m	0x4D6D
&	7	0x2637	I	i	0x4969	K	k	0x4B6B	<	,	0x3C2C
*	8	0x2A38	O	o	0x4F6F	L	l	0x4C6C	>	.	0x3E2E
(	9	0x2839	P	p	0x5070	:	;	0x3A3B	?	/	0x3F2F
)	0	0x2930	{	[	0x7B5B	"	'	0x2227	SP	SP	0x2020
_	-	0x5F2D	}	]	0x7D5D						
+	=	0x2B3D		\	0x7C5C						

(3) 中文键盘

GBK 输入功能码:

0x00F0: 取消

0x00F1: 确认 Enter

0x00F2: 退格 Backspace

0x00F3: 大小写锁定

0x00F4: 拼音/英文输入

0x00F5: 清除全部输入内容

0x00F7: 拼音汉字录入向左翻页

0x00F8: 拼音汉字录入向右翻页

表 6-5: 中文键盘键值键码对应表

键盘键值键码对应表											
第一行			第二行			第三行			第四行		
大写	小写	键码	大写	小写	键码	大写	小写	键码	大写	小写	键码
~	`	0x7E60	Q	q	0x5171	A	a	0x4161	Z	z	0x5A7A
!	1	0x2131	W	w	0x5777	S	s	0x5373	X	x	0x5878
@	2	0x4032	E	e	0x4565	D	d	0x4464	C	c	0x4363
#	3	0x2333	R	r	0x5272	F	f	0x4666	V	v	0x5676
\$	4	0x2434	T	t	0x5474	G	g	0x4767	B	b	0x4262
%	5	0x2535	Y	y	0x5979	H	h	0x4868	N	n	0x4E6E
^	6	0x5E36	U	u	0x5575	J	j	0x4A6A	M	m	0x4D6D
&	7	0x2637	I	i	0x4969	K	k	0x4B6B	<	,	0x3C2C
*	8	0x2A38	O	o	0x4F6F	L	l	0x4C6C	>	.	0x3E2E
(	9	0x2839	P	p	0x5070	:	:	0x3A3B	?	/	0x3F2F
)	0	0x2930	{	[	0x7B5B	"	'	0x2227	SP	SP	0x2020
_	-	0x5F2D	}	]	0x7D5D						
+	=	0x2B3D		\	0x7C5C						

6.9. 字符串显示（String_Label）



图标：

用途：可以显示中文、英文、数字和特殊字符。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改字符串显示参数](#)。

变量地址：字符串的存放的起始地址。

数据长度：占用变量储存空间长度，单位 Word。后续的非关联控件在分配储存空间时不能占用这部分变量储存空间。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角坐标。

宽度和高度：控件的宽和高，高度必须大于或等于字库字体高度。

字体宽度、字体高度：字库字体宽高，会根据字库自适应，无需设置。

字库ID：字库选择。

字库编码：字库的编码类型，会根据字库自适应，无需设置。

参数	数据
控件名称	label_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x0026
数据长度(Word)	20
X坐标	467
Y坐标	221
宽度	56
高度	53
字体宽度	65535
字体高度	65535
字库ID	
字库编码	
对齐方式	Left
背景色使能	Disable
_颜色	0xD3D3D3
字体颜色	0x000000
初始字符串	label_0
密码模式	Disable
多国语言	Disable

图 6-23：字符串参数

对齐方式：对齐方式，共有 9 种对齐方式可选，Y 轴居上三种（T-Left, T-Middle, T-Right），Y 轴居中三种（Left, Middle, Right），Y 轴居下三种（B-Left, B-Middle, B-Right）。

背景色使能：使能背景色。

_颜色：设置背景色。

字体颜色：选择字体颜色。

初始字符串：初始显示，上电时显示的字符串。

密码模式：开启后所有内容显示成星号，但是不会改变内部数据。

多国语言：多国语言使能，开启后改字符串控件可以使用多国语言功能，详情请查看[通过字符编码切换实现多国语言切换](#)

注：1、可以通过直接给字符串地址赋汉字的字符编码的形式或者通过中文或者英文键盘输入改变显示内容。串口发送控件数据请查看[发送串口指令控制控件举例](#)。

2、输入的字符串很长时，控件需要设置足够的高度，字符串控件才能完整显示文字。

3、字符串控件与键盘关联时，需要使用与键盘字库同一种编码的字库。

4、需要使用 Unicode 字库时，建议使用 WIN10 及以上系统的电脑。

6.10.文字滚动（Text Scroll）



图标：

用途：使输入的字符串从右向左滚动。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改文字滚动显示参数](#)。

变量地址：字符串存放的起始地址。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角坐标。

宽度和高度：控件的宽和高，高度必须大于或等于字库字体高度。

数据长度：占用变量储存空间长度，单位 Word。后续的非关联控件在分配储存空间时不能占用这部分变量储存空间。

字体宽度、字体高度：字库字体宽高，会根据字库自适应，无需设置。

字库ID：字库选择。

字库编码：字库的编码类型，会根据字库自适应，无需设置。

字体颜色：选择字体颜色。

背景色使能：选择背景色。

字符串首尾间隔：字符串首尾的间隔，单位为像素。使用时，实际效果的间隔有两种计算方式。

参数	数据
控件名称	textroll_1
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x003A
X坐标	457
Y坐标	311
宽度	66
高度	50
数据长度(Word)	32
字体宽度	24
字体高度	24
字库ID	
字库编码	GB2312
字体颜色	0x000000
背景色	0x0000FF
字符串首尾间隔	64
间隔(10ms)	50
对齐方式	Left
滚动使能	Enable
初始字符串	textroll_1
背景透明使能	Disable
多国语言	Disable

图 6-24：文字滚动参数

（1）当字符串的总像素宽度大于或者等于控件预设的像素宽度 W 时，实际 首尾间隔 = trailingSpace;

（2）当字符串总像素宽度小于控件预设的像素宽度 W 时，实际 首尾间隔 = W - 字符串总像素宽度。

间隔（10ms）：字符串的滚动速度。填入 1 时，每 10ms 移动一个像素点；填入 10 时，每 100ms 移动一个像素点。越小越快，最小为 1；最大为 255。

对齐方式：对齐方式，处于滚动模式下时无需设置。处于静止模式下时，可按照显示需求设置。

滚动使能：选择是否滚动，在实际使用时，当字符串长度超出了控件宽度时，滚动模式就会自行启动。

初始字符串：初始显示，上电时显示的字符串。

背景透明使能：透明度使能，Disable 表示有底色不透明，Enable 表示透明。

多国语言：多国语言使能，开启后改字符串控件可以使用多国语言功能，详情请查看[通过字符编码切换实现多国语言切换](#)

注：

- 1、输入文字滚动的字符串总宽度（像素）不能超过 2 倍屏幕 X 分辨率，字符串的总宽度=字库宽度*字符总数（包括空格）。
- 2、可以通过直接给字符串地址赋汉字的字符编码的形式改变显示内容，也可以通过中文或者英文键盘输入改变显示。串口发送控件数据请查看[发送串口指令控制控件举例](#)。
- 3、文字滚动只有一行，字符串超出框的长度时，不会自动换行。
- 4、与键盘关联时，需要使用与键盘字库同一种编码的字库。

6.11.字库数字（Text Number Display）



图标：

用途：显示一个数字。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改字库数字显示参数](#)。

变量地址：数据存在变量储存空间的起始地址。

数据长度：数据占用变量储存空间的长度，根据选择的数字类型自适应。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角坐标。

宽度和高度：控件的宽和高，高度必须大于或等于字库字体高度。建议设置时等于字库的高度。

数字字体宽度：字库字体宽高，会根据字库自适应，无需设置。

字库ID：字库选择。

字库编码：字库的编码类型，会根据字库自适应，无需设置。

对齐方式：对齐方式，有左、右和居中对齐三种方式。

数字整数位数：设置整数位数。

数字小数位数：设置小数位数。关于小数位数设置可前往[整数位和小数位设置](#)查看说明。

参数	数据
控件名称	number_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x005A
数据长度	2
X坐标	428
Y坐标	394
宽度	83
高度	47
字体宽度	65535
字库ID	
字库编码	
对齐方式	Left
数字整数位数	4
数字小数位数	0
数据类型	short
单位字符	
单位字符长度	0
字体颜色	0x000000
初始数字	0
前置补零	Disable

图 6-25：字库数字参数

数据类型：数据类型，共 7 种。Char, uchar, Short, ushort, int, uint, longlong。关于数据类型的解答可前往[数据类型说明](#)查看说明。

单位字符：输入的单位，只支持 ASCII 码的符号，不支持中文。

单位字符长度：输入的单位所占的字节，一个 ASCII 字符占一个字节。

字体颜色：选择字体颜色。

初始数字：初始显示，上电时显示的字符串。

前置补零：是否在有效数字之前加 0，Enable 则加 0，Disable 则不加。

注：

- 1、输入多个小数点时，第二个小数点及其之后的数据会被舍弃。
- 2、串口发送控件数据请查看[发送串口指令控制控件举例](#)。

6.12. 图片数字（Graphics Number Display）



图标：

用途：以 0 ~ 9、小数点和负号的 png 小图片排列组成数字。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改图片数字参数](#)。

变量地址：数据存在变量储存空间的起始地址。

数据长度：数据占用变量储存空间的长度，根据选择的数字类型自适应。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角坐标。

宽度和高度：控件的宽和高，高度会基于导入的图片自适应。
数字整数位数：设置整数位数。

数字小数位数：设置小数位数。关于小数位数设置可前往[整数位和小数位设置](#)查看说明。

数据类型：数据类型，共 7 种。Char, uchar, Short, ushort, int, uint, longlong。关于数据类型的解释可前往可前往[数据类型说明](#)查看说明。

对齐方式：对齐方式，有左、右和居中三种。

首张图片：选择“0”这个数字图片。

末张图片：根据需要进行选择的图片，如果需要小数点或者负号的选择“.”（小数点）”或者选择“-（负号）”这个数字图片，如果不需要小数点或者负号，可以选择“9”这个数字图片。

初始数字：初始值设置，上电时显示的数字。

前置补零：是否在有效数字之前加 0，Enable 则加 0，Disable 则不加。

注：

- 1、图片数字的排序是【0 ~ 9、小数点、负号】。
- 2、输入多个小数点时，第二个小数点及其之后的数据会被舍弃。
- 3、串口发送控件数据请查看[发送串口指令控制控件举例](#)。

参数	数据
控件名称	pngNumber_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x005E
数据长度	2
X坐标	333
Y坐标	397
宽度	71
高度	43
数字整数位数	4
数字小数位数	0
数据类型	short
对齐方式	Left
首张图片	
末张图片	
初始数字	100
前置补零	Disable

图 6-26：图片数字参数

6.13.时钟（Real Time Clock）

6.13.1. 模拟时钟（Analog Clock）



图标：

用途：在显示屏上显示一个模拟的时钟。控件图标以及参数列表如上右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改模拟时钟参数](#)。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角坐标。

宽度和高度：控件的宽和高。不用设置，导入时钟背景图后会自适应。

时针长端长度：时针长端的长度。(hour 时针、minute 分针、second 秒针，下面雷同)

时针短端长度：时针短端的长度。

时针宽度：时针的宽度。

时针颜色：时针的颜色。

背景图：背景图，即模拟时钟的表盘部分。

时钟中心图标：模拟时钟中心的点，具体可与下图的对比。

参数	数据
控件名称	Clock_0
参数地址	0xFFFF
X坐标	542
Y坐标	47
宽度	75
高度	56
时针长端长度	40
时针短端长度	15
时针宽度	10
时针颜色	0xB49600
分针长端长度	50
分针短端长度	15
分针宽度	6
分针颜色	0xB4FF00
秒针长端长度	65
秒针短端长度	20
秒针宽度	3
秒针颜色	0x00B400
背景图	
时钟中心图标	

图 6-27：模拟时钟参数

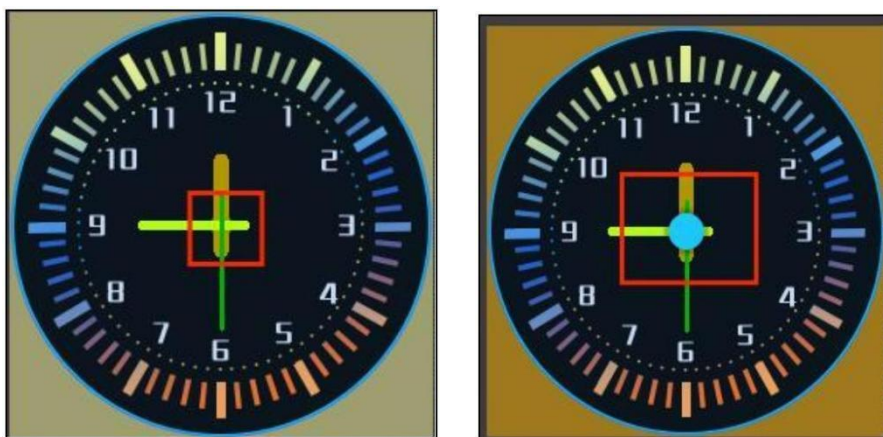


图 6-28：模拟时钟举例

6.13.2. 数字时钟（Digital Clock）



图标：

用途：显示一个数字形式的时钟。控件参数列表如右图所示。

- 控件名称：自定义控件名称。
- 参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情可参考[修改数字时钟参数](#)。
- X坐标 和 Y坐标：控件左上角坐标。
- 宽度和高度：控件的宽和高。
- 首张图片：数字时钟调用的图片组里的 ‘0’ 。

参数	数据
控件名称	RTC_0
参数地址	0xFFFF
X坐标	547
Y坐标	123
宽度	75
高度	44
首张图片	
末张图片	
显示形式	YY/MM/DD ...

图 6-29：数字时钟参数

- 末张图片：数字时钟调用的图片组里的 ‘星期六’ ，不适用星期显示则添加到 “/(日)” 添加完整素材之后会出现预览效果。
- 显示形式：显示模式，有以下选择。YY/MM/DD 与 YY/MM/DD/的区别在于前者显示时最后一道斜杠不显示，而后者会显示最后一道斜杠，其它以此类推。

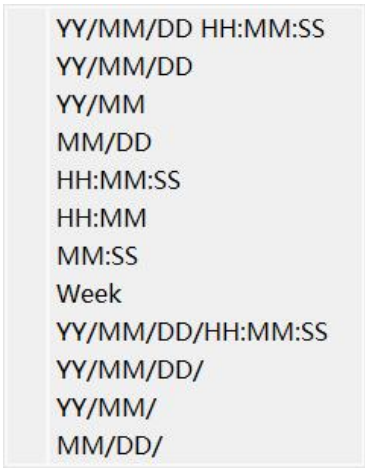


图 6-30：数字时钟样式

注：

- 1、PNG 图片的排序为【0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、：、/（年）、/（月）、/（日）、Sun、Mon、Tues、Wed、Thur、Fri、Sat】，同组 Icon 宽高说明详情请参考[同组的 Icon 宽高说明](#)。
- 2、如果不需要显示星期，则素材只需要准备【0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、：、/（年）、/（月）、/（日）】。
- 3、如果不需要素材 “/（日）” ，则该序号需要留空，不能被其他素材占用。

6.13.3. 修改时间说明

如果要修改时间，总共分为两步。

- 1、向对应的寄存器写入与时间对应的值。寄存器对应关系：年 0x7002 、月 0x7003 、日 0x7004、时 0x7005、分 0x7006、 秒 0x7007。
- 2、确认修改：向 7008 写入以下值中的一个，包括【0：年月日时分秒、1：年月日、2：年月、3：月日、4：时分秒、5：时分、6：分秒】。在实际应用中，需要根据修改时间的哪些组成部分，如果修改年月日，则可以往 0x7008 写入 1 确认修改；如果修改时分秒，则写入 4 确认修改。
- 3、使用串口修改时间时，直接发送 0x7002~0x7007 的对应值即可，不需要想 0x7008 发确认值。
- 4、串口修改时间请查看[串口发送修改时间](#)。

6.14. 计时器 (Timer)



图标:

用途: 执行计时功能, 计时结束后执行预设操作。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

参数地址: 参数地址, 可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数, 详情请参考[修改计时器参数](#)。

X坐标 和 Y坐标: 控件的左上角坐标。

宽度和高度: 控件的宽高, 添加图片素材后会自适应。

预设值地址: 储存正计时停止时间的变量地址。修改其变量更正计时停止时间。

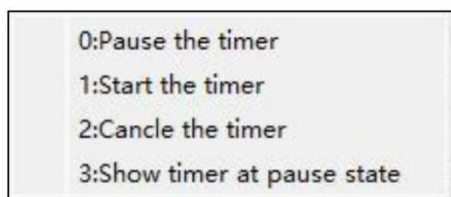
_停止时间: 正计时的停止时间, 10 进制, 范围 1~65535, 单位秒。

计数值地址: 储存计时器当前计时值的变量地址。修改其变量更改当前计时时间。

_当前计时值: 计时器当前计时值, 10 进制, 范围 1~65535, 单位秒。

计时器控制地址: 计时器控制地址, 修改其变量可以控制计时器。

_初始状态: 计时器初始状态设置。



- (1) 0 = 暂停计时,
- (2) 1 = 执行计时,
- (3) 2 = 取消计时, 计时器暂停计时且从屏幕上消失
- (4) 其他值 = 显示计时器 (仍处于暂停状态)

首张图片: 添加数字时钟的起始素材“ 0 ”。

末张图片: 添加数字时钟的终止素材“ / (日) ”。

参数	数据
控件名称	uitimer_0
参数地址	0xFFFF
X坐标	578
Y坐标	208
宽度	75
高度	80
预设值地址	0x0062
_停止时间	120
计数值地址	0x0063
_当前计时值	0
计时器控制地址	0x0064
_初始状态	1:Start the ...
首张素材	
末张素材	
显示模式	MM:SS
计时模式	+
全局计时使能	Disable
串口返回使能	Disable
操作地址0	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址1	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址2	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址3	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址4	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址5	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址6	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址7	0xFFFF
_赋值	0xFFFF

图 6-31: 计时器参数

显示形式：计时器显示模式设置。NULL 表示隐藏计时器，使用时不会显示计时器，不需要素材即可运行。

计时模式：选择计时模式，“+” = 正计时，“-” = 倒计时。

全局计时使能：选择仅在当前页计时还是全局计时。

(1) **Disable：**仅在当前页计时，离开当前页面就会暂停计时。

(2) **Enable：**离开当前页后计时仍继续。

串口返回使能：串口返回使能，计时结束时返回。返回 8 个 变量地址 和及其对应的数值。

操作地址0~7：计时结束后执行下一步操作的操作地址。

_赋值~7：计时结束后执行下一步操作时要往操作地址写入的值。

注：

- 1、正向计时时，由 **Preset_value** 和 **count_value** 共同控制计时时间，计时时间 = **Preset_value - count_value**，所以 **Preset_value** 必须要大于 **count_value**，计时从 **count_value** 开始到 **Preset_value** 结束。例如 **count_value** 为 60 即 1 分 0 秒，**Preset_value** 为 180 即 3 分 0 秒，正向计时 2 分钟，串口屏显示为 01:00 正向计时到 03:00。
- 2、倒数计时时，计时时间由 **count_value** 单独控制，计时时间 = **count_value**，倒计时从 **count_value** 开始到 0 结束，例如 **count_value** 为 60 即 1 分 0 秒，串口屏显示为 01:00 倒计时到 00:00。
- 3、计时器 **displayFormat** 选择 SS 时，计时器显示为秒的 10 进制显示，显示位数由 **Preset_value** 控制，即 **Preset_value** 为 4 位数时计时器就显示 4 位数。

6.15.动图（Gif）



图标：

用途：显示动图，播放开机动画。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改 Gif 参数](#)。

变量地址：数据存在变量储存空间的起始地址，用于控制 Gif 播放。

X坐标 和 Y坐标：动图的左上角坐标。

宽度和高度：动图的宽高，添加动图后会自适应。

单次播放值：播放一次 Gif 时操作地址内的值，往变量地址 变量地址 写入该值，Gif 仅播放一次。

Gif 启动值：Gif 启动值，往 变量地址 写入该值，Gif 启动。

Gif 停止值：Gif 停止值，往 变量地址 写入该值，Gif 暂停。

暂停后重新播放：暂停 Gif 播放后，再次启动是从第一帧开始还是从当前帧开始。Enable 表示从第一帧开始，Disable 表示从当前帧继续播放。

Gif帧间隔(10ms)：动图每相邻两帧之间的刷新闻隔，最大值可设置 255，单位是 10ms，比如设置为 2，那就是两帧之间的间隔是 20ms。

gif文件：添加动图。

图片取模格式：图片取模格式选择，不选择则默认跟随工程设置，关于 dataFormat 详情请参考[dataFormat 说明](#)。

参数	数据
控件名称	gif_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x0065
X坐标	572
Y坐标	318
宽度	65
高度	47
单次播放值	11
Gif启动值	10
Gif停止值	100
暂停后重新播放	Disable
Gif帧间隔(10ms)	5
Gif文件	
图片取模格式	
初始状态	Run
叠加使能	Disable
操作变量地址0	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址1	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址2	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址3	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址4	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址5	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址6	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址7	0xFFFF
_赋值	0xFFFF

图 6-32: Gif 参数

初始状态：初始值状态设置，包括四种状态。

- (1) Run: 上电后循环播放动图。
- (2) Stop: 上电后停止在第一帧。
- (3) Disappear: 上电后不显示。
- (4) RunOnce: 上电播放一次后停止并执行下一步操作。

叠加使能：Gif 与图片数字（aPNG）、Icon（aPNG）、文本显示(字库带灰阶)这三个控件叠加时需要选择 enable，否则默认 disable，开启时这三个控件显示在 Gif 上面。

操作变量地址（0~7）：播放一次后停止并执行下一步操作的变量地址。

赋值（0~7）：播放一次后停止并执行下一步操作时要往操作地址写入变量的值。

注：

- 1、往 Gif 的控制地址写 0xFFFF，可以使得 Gif 消失，除了 startCode、stopCode、playOnceCode 和消失这 4 个值之外，其他值对于 Gif 来说是非法的，控制值设置范围为 [0 , 65534] ， 4 个值要互不相同。
- 2、在使用变量调节控制 Gif 时，变量调节控件的数据类型要设置为 ushort 型。
- 3、播放一次停止后要跳转页面，则 变量地址N 写 0x7000，其对应的_valueN 填入对应页码的 16 进制数。
- 4、Gif 仅支持与图片数字、Icon（aPNG）、文本显示(字库带灰阶,即 2 或 4bits)这三个显示控件叠加，控件叠加时，三个控件必须完全处于 Gif 控件范围内，否则会出现显示错乱问题。
- 5、Gif 的播放速度仅与每帧的大小、interval 值二者有关，与 Gif 素材的播放速度无关。
- 6、对于 LT268x&269，存在 PNG Gif 和 BMP Gif 的区别，PNG Gif 宽高应满足 $W * H \leq 40000$ 。
- 7、LT168A&B 和 LT268x&269 不支持 PNG 数字和字符串叠加在 GIF 上面。
- 8、Gif 编译后转化为 bin 文件得大小计算请查看[图片素材转 bin 文件说明](#)。

6.16. 二维码 (QRCode)



图标:

用途: 显示含有指定信息的二维码。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

参数地址: 参数地址, 可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数, 详情请参考[修改二维码参数](#)。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

数据长度: 占用变量储存空间长度 (byte), 最长为 400Bytes。后续的非关联控件在分配储存空间时不能占用这部分变量储存空间。

X坐标, Y坐标, 宽度, 高度: 二维码的坐标和宽高, WH 随 size 变化。

尺寸×50px: 二维码显示的显示倍数, 可以设为 1, 2, 3, 4, 5, 6, 代表二维码大小是 50 像素的 N 倍, 设置成功后 宽度和高度 会随着变化。

初始值: 初始值设置, 如果需要更新二维码可以串口发送信息更新。

注:

- 1、串口发送给二维码的数据太短时 (只有一两个字), 串口屏的二维码可能会出错, 导致手机扫码无法识别。
- 2、串口发送控件数据请查看[发送串口指令控制控件举例](#)。

参数	数据
控件名称	qrcode_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x0066
数据长度	200
X坐标	64
Y坐标	361
宽度	100
高度	100
尺寸x50px	2
初始值	www.fridalcd....

图 6-33: 二维码参数

6.17.音频播放（Audio Play）



图标：

用途：播放音频，最多支持播放 99 个音频文件。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

X坐标，Y坐标，宽度，高度：坐标和宽高，音频是声音，这些参数无效。

音频ID：点击添加上电时播放的音频文件。

循环使能：播放音频时是否循环。

（1）**Disable：**不循环，播放完一首音乐后就停止，也不会播放列表的下一首。

（2）**Enable：**循环播放当前首音乐，并非循环播放列表里的音乐。

注：

1、同一页只能放置一个音频控件，不能同时放置多个。

2、切换音频方法：往 WAV 控制寄存器写入对应值，寄存器地址为 0x700A。

写入 0x0000：停止播放，

写入 0x0001：播放第 1 首，即编号为 0000 的音频

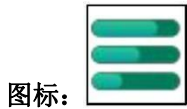
写入 0x8001：循环播放第 1 首。

3、可以往 0x700A 寄存器写入对应数值直接播放对应音频，无需放置音频控件。放置音频控件是为了进入该页面时就播放一次音频，以达到换页响应的效果。

参数	数据
控件名称	wav_0
X坐标	187
Y坐标	384
宽度	79
高度	54
音频ID	
循环使能	Disable

图 6-34: 音频参数

6.18. 条形进度条 (Progress Bar)



用途: 显示进程进度。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

参数地址: 参数地址, 可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数, 详情请参考[修改进度条参数](#)。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

X坐标 和 Y坐标: 进度条的左上角坐标, 基准点是当前页的左上角坐标。

宽度和高度: 宽高, 添加素材后会自适应。

进度条X坐标 和 进度条Y坐标: 进度条相对于背景图的坐标。如果不添加背景图, 则 **bar_X** 和 **bar_Y** 必须都为 0。

进度条模式: 进度条由小到大的方向。

进度条图片: 进度条样式图片。

参数	数据
控件名称	progress_1
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x00CA
X坐标	323
Y坐标	212
宽度	32
高度	63
进度条X坐标	0
进度条Y坐标	0
进度条模式	L_to_R
进度条图片	
最小值	0
最大值	100
初始值	0
背景图片	

图 6-35: 条形进度条参数

最小值 和 最大值: 最小最大值, 两者组成进度条的受控范围。受控范围为 $[-32768, 32767]$ 。

默认值: 初始值设置。

背景图片: 进度条背景图。

6.19. 环形进度条（Circular Progress Bar）



图标：

用途：以环形的样式显示进程进度。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改环形进度条参数](#)。

变量地址：数据存在变量储存空间的起始地址。

X坐标 和 Y坐标：进度条的左上角坐标，基准点是当前页的左上角坐标。

宽度和高度：宽高。

前景图片：前景图片。

背景图片：背景图片。

最小值 和 最大值：最小最大值，两者组成进度条的受控范围。受控范围为 $[-32768, 32767]$ 。

默认值：初始值。

开始角度：开始角度。

结束角度：结束角度。

数字X坐标，数字Y坐标：数字的坐标。基准点是控件左上角坐标。优先设置对齐方式再设置数字坐标。

数字整数位数：整数位数设置。

数字小数位数：小数位数设置。

对齐方式：数字显示对齐方式，与环形滑条一致，详情请参考[环形触摸（Circular touch）](#)。

字库ID：数字显示的字库选择。

数字颜色：数字显示的字体颜色。

首张图片：使用图片数字显示时，图片的第一张，也就是“0”。

末张图片：使用图片数字显示时，图片的“小数点”。

数字显示模式：数字显示显示的样式选择，包含 Null、FontNum 和 IconNum（图片数字）三种。

（1）Null：不显示。

（2）FontNum：选择字库文字。

参数	数据
控件名称	rProgress_0
参数地址	0xFFFF
控制地址	0x00CB
X坐标	140
Y坐标	126
宽度	43
高度	51
前景图片	
背景图片	
最小值	0
最大值	100
初始值	0
开始角度	0
结束角度	359
数字X坐标	21
数字Y坐标	25
数字整数位数	3
数字小数位数	0
数字对齐方式	Left
字库ID	
数字颜色	0x000000
首张图片	
末张图片	
数字显示模式	NULL

图 6-36： 环形进度条参数

(3) IconNum: 选择图片数字

注:

- 1、在准备素材时，必须准备 **foreground** 和 **background** 两张图，两者参数不能留空。
- 2、此控件的参数设置与环形触控的同名参数设置相同，详情请参考[环形触摸 \(Circular touch\)](#)。

6.20.位元状态（Bit Status）



图标:

用途: 通过判断变量地址内的 16 位 2 进制数据的对应位是否为 1，从而改变位元状态的显示。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

参数地址: 参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改位元状态参数](#)。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

状态位选择: 选择位元状态的控制位，选择范围 0 ~ 15。

- (1) 对应位为 1 时（不受其它位影响），显示 onStatelcon；
- (2) 对应位为 0 时，显示 offStatelcon。
- (3) 变量初值默认为 0x0000。

参数	数据
控件名称	bitlcon_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x00CC
状态位选择	bit0
X坐标	551
Y坐标	387
宽度	60
高度	60
关状态图标	
开状态图标	
叠加使能	Disable

图 6-37: 位元状态参数

X坐标 和 Y坐标: 控件的左上角坐标，基准点是当前页的左上角坐标

宽度和高度: 宽高，添加素材后会自适应。

关状态图标: 对应变量的对应位为 0 时显示。

开状态图标: 对应变量的对应位为 1 时显示。

叠加使能: 叠加使能，主要是用于处理 Icon 控件、位元状态控件之间互相叠加的问题，当控件选择带透明度的 PNG 图显示时，如果控件之间需要互相叠加，则选择 Enable; 若不需要则选择 Disable。

- (1) Disable: 从底图截取对应区域的内容与 PNG 图叠加显示；
- (2) Enable: 从显存截取对应区域的内容与之叠加显示。

注: 串口发送控件数据请查看[发送串口指令控制控件举例](#)。

6.21.小图标 (Icon)



图标:

用途: 显示一个或者一组小图片。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

参数地址: 参数地址, 可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数, 详情请参考[修改 Icon 参数](#)。

变量地址: 数据存在变量储存空间的起始地址。

数据长度: 数据占用变量储存空间的长度。

X坐标 和 Y坐标: 控件的左上角坐标, 基准点是当前页的左上角坐标。

宽度和高度: 宽高, 添加素材后会自适应。

首张图片: 选择起始图片, 该参数不能为空。

末张图片: 选择结束图片。如果想要显示一组小图片, 这一组小图片编号必须连续, 宽高必须一致。

图片取模格式: 图片取模格式, 不选择则默认跟随工程设置, 详情请参考[dataFormat 说明](#)。

参数	数据
控件名称	icon_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x00CD
数据长度(byte)	2
X坐标	563
Y坐标	10
宽度	81
高度	24
首张图片	
末张图片	
图片取模格式	
变量初始值	
首张图片映射值	0
末张图片映射值	0
叠加使能	Disable

图 6-38: Icon 参数

变量初始值: 变量初值设置, 该参数输入为空时, 则该地址内值默认为 0。

首张图片映射值 和 末张图片映射值: 这两者必须要和[firstIcon, lastIcon]数值上对应(映射关系)。比如说一组编号连续小图片有 10 张, 编号可能是 0100 ~ 0109, 那么 minDisplayID 和 maxDisplayID 可以设置成 [0, 9]、[10, 19]等, 符合 $\text{max} - \text{min} + 1 = \text{图片数量}$ 即可。如果数值上不对应, 会导致在切换图片时出现错误。可设置范围为 [0, 65535]。

叠加使能: 叠加使能, 主要是用于处理 Icon 控件、位元状态控件之间互相叠加的问题, 当控件选择带透明度的 PNG 图显示时, 如果控件之间需要互相叠加, 则选择 Enable; 若不需要则选择 Disable。

(1) Disable: 从底图截取对应区域的内容与 PNG 图叠加显示;

(2) Enable: 从显存截取对应区域的内容与之叠加显示。

注:

1、Icon 的显示与否和对应地址内的值有关。

(1) 显示一个 Icon 时, minDisplayID、maxDisplayID 和变量值三者一致时才会显示;

(2) 显示一组 Icon 时, 地址内的值在 minDisplayID 和 maxDisplayID 之间时, Icon 才会显示。

2、在多组 Icon 共用同一个变量地址时, 只需要设置其中一组的 defaultDisplayID。

6.22. 曲线 (Trend Graph)



图标:

用途: 根据输入数据显示 1 条曲线, 整个工程至多支持 12 个通道。
控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

参数地址: 参数地址, 可通过该参数与串口配合实现
实时修改部分控件参数, 详情请参考[串口发送直接修改控件参数](#)。

X坐标 和 Y坐标: 控件的左上角坐标。

宽度和高度: 曲线显示区域的宽高, 适应底图上的曲线坐标系。

y_ReferenceLine: 曲线显示区域 (曲线控件) 左上角坐标到
基准线的 Y 轴距离, 单位是像素, 修改该参数可以改变基准线
的位置。修改时不建议超出显示区域, 基准线在串口屏不显示,
如下图所示。

参数	数据
控件名称	curve_0
参数地址	0xFFFF
X坐标	448
Y坐标	6
宽度	80
高度	25
y_ReferenceLine	12
_referenceV...	12
曲线颜色	0x00B400
曲线通道	0
描点间隔(Pixels)	1
线宽	1
描点方向	R-L
最大值	256
最小值	0

图 6-39: 曲线参数

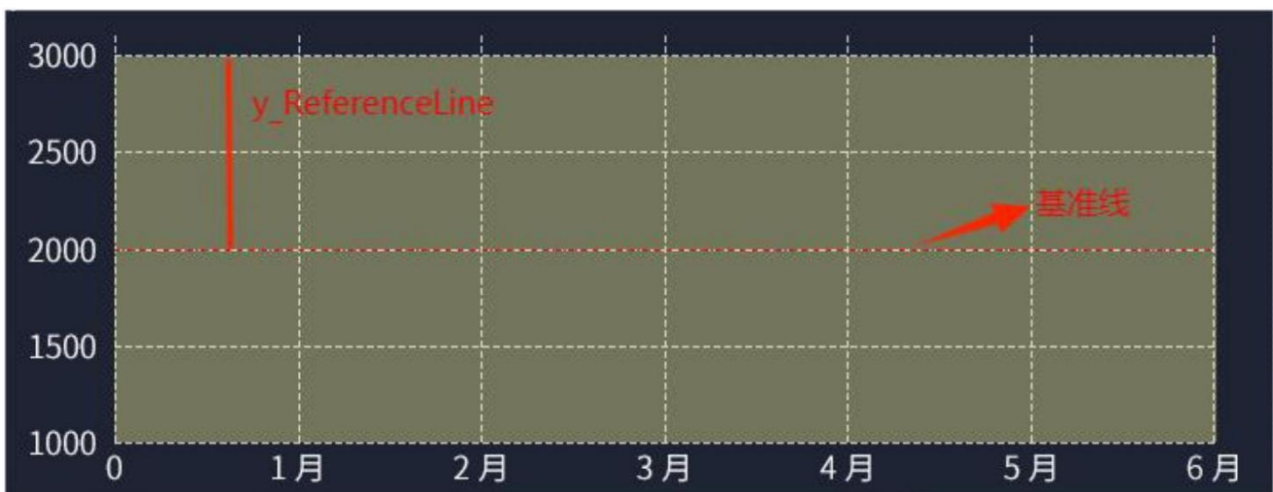


图 6-40: y_ReferenceLine 与基准线说明

_referenceValue: 曲线在基准线位置所表示的数值, 如图 6-39, referenceValue 为 2000, 当串口发
数据为 2000 时, 数据显示在基准线上, 串口发数据 2500 会显示在基准线上方, 串口发数据 1500 会
显示在基准线下方。串口发送曲线数据详情请查看[串口发送曲线数据](#)。

曲线颜色: 曲线的颜色选择。

曲线通道: 曲线的通道选择, 可选 0 ~ 11 中的 1 个。默认支持 0~7 通道, 需要使用 8~11 通道可通过修
改 MCU_Code 代码实现。

描点间隔：曲线描点时相邻两个点的 **X** 坐标距离，单位像素，这个值越小，描点越密集，最小是 1。由于 **Hor_Internal** 参数的设置，在串口发曲线数据时，不需要发横坐标的数据，只需要纵坐标的数据。

线宽：曲线的线宽，单位像素。

描点方向：曲线描点方向，**R-L** 表示曲线从右往左描点，**L-R** 表示曲线从左往右描点。曲线描点顺序可参考以下图例，通过串口向不同通道不同描点方向的曲线发送同一组数据 **0x00C8 0x0064**，得出下图。

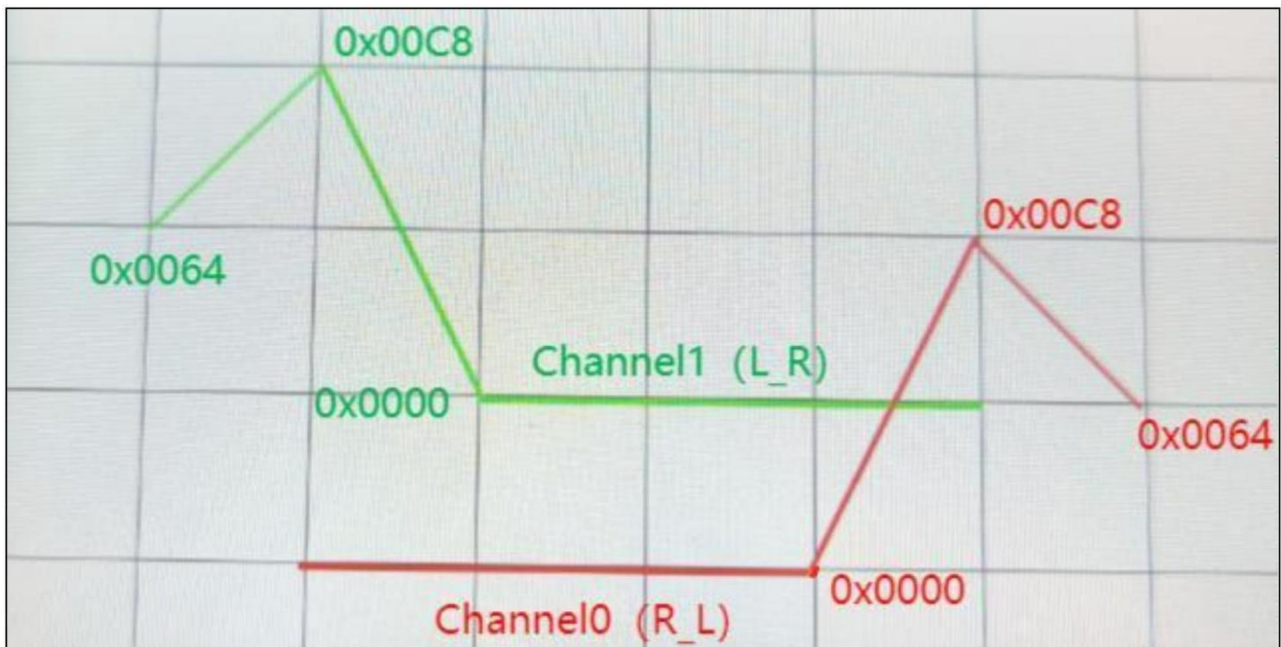


图 6-41：曲线描点顺序举例

最大值：曲线控件区域曲线能表示的最大值。

最小值：曲线控件区域曲线能表示的最小值。

如下图，曲线控件的上下边界线分别与底图上曲线坐标系 $y=3000$ 和 $y=1000$ 这两条线重合，则 **maxData** 设置为 3000，**minData** 设置为 1000。

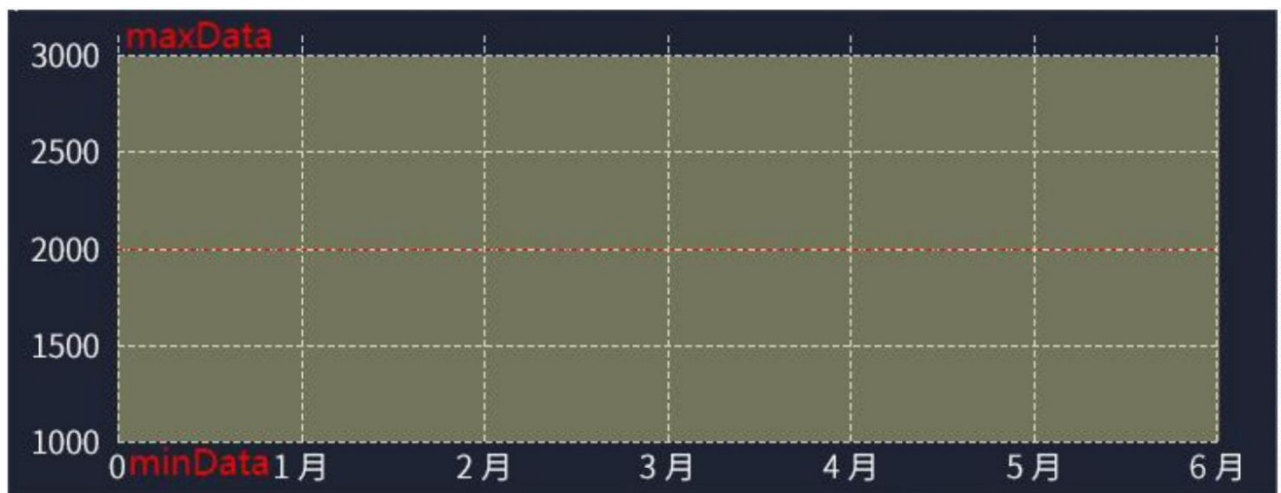


图 6-42：maxData 和 minData 设置举例

注：如果需要在同一页面放置多个曲线控件显示不同通道的数据，曲线控件放置需要符合以下限制，否则显示会出错：

- 1、曲线控件之间完全不存在交叠区域。
- 2、若必须交叠，那所有的曲线控件的 X、Y、W、H 应当相同，即曲线控件位置大小完全重合。
- 3、串口发送控件数据请查看[发送串口指令控制控件举例](#)。

6.23.编码器（Encoder）



图标:

用途: 用编码器替代部分触控操作（需要旋钮硬件支持）。控件参数列表如右图所示。

长度: 无。

控件名称: 自定义控件名称。

变量地址: 编码器变量地址，与控制的 Icon 共地址。

X坐标 和 Y坐标: 控件的左上角坐标。

宽度和高度: 对于该控件宽高无意义。

项目0 ~ 15: 用于定义不同操作的功能，共 4 种功能可以选择。由于每一页只能放置一个编码器控件，所以每一页的操作最多有 16 个。

注:

- 1、编码器每一页只能放置 1 个。
- 2、LT168A&B、LT3688 不支持编码器。

参数	数据
控件名称	encoder_0
变量地址	0x00CE
X坐标	635
Y坐标	52
宽度	26
高度	41
项目0	NULL
项目1	NULL
项目2	NULL
项目3	NULL
项目4	NULL
项目5	NULL
项目6	NULL
项目7	NULL
项目8	NULL
项目9	NULL
项目10	NULL
项目11	NULL
项目12	NULL
项目13	NULL
项目14	NULL
项目15	NULL

图 6-43: 编码器参数

6.23.1. 编码器使用说明

编码器旋转可以控制其 变量地址 内的变量增减，编码器与 Icon 控件共用地址时，可以控制 Icon 显示与消失。编码器控制 Icon 有两种模式，模式一是 1 个编码器控制多个 Icon 控件显示与消失；模式二是 1 个编码器控制 1 个 Icon 控件切换图片。

模式一: 1 个编码器控制多个 Icon 控件显示与消失，即旋钮控制变量变化从而控制多个 Icon 控件中的一个单独显示一张图片，最后达成旋钮选中功能的效果。

1、Icon 需要做到以下设置:

- (1) Icon 与编码器共地址。
- (2) Icon 设置参数时，min 和 max 值需要相等。因为当变量当前值与 min（max）相等时，该 Icon 就会显示；当变量当前值变化时，对应 Icon 就会显示或者消失。
- (3) 不同 Icon 的 min 和 max 值不相同且从 0 递增。
- (4) Icon 个数与编码器的 item 设置个数相等。

2、编码器需要做到以下设置：

- (1) 编码器与 Icon 共地址。
- (2) 编码器的 item 设置个数与共地址的 Icon 个数相等。
- (3) item 设置不能留空，例如不能设置了 item1 而没有设置 item0。

3、模式一举例如下：

参数	数据	参数	数据	参数	数据
控件名称	icon_0	控件名称	icon_1	控件名称	icon_2
参数地址	0xFFFF	参数地址	0xFFFF	参数地址	0xFFFF
变量地址	0x00CE	变量地址	0x00CE	变量地址	0x00CE
数据长度(byte)	2 与编码器共地址	数据长度(byte)	2	数据长度(byte)	2
X坐标	301	X坐标	57	X坐标	19
Y坐标	183	Y坐标	194	Y坐标	11
宽度	280	宽度	208	宽度	269
高度	274	高度	205	高度	171
首张图片	0000.png	首张图片	0001.png	首张图片	0002.png
末张图片		末张图片		末张图片	
图片取模格式		图片取模格式		图片取模格式	softpng
变量初始值		变量初始值		变量初始值	
首张图片映射值	0 两个值	首张图片映射值	1	首张图片映射值	2
末张图片映射值	0 相同	末张图片映射值	1	末张图片映射值	2
叠加使能	Disable	叠加使能	Disable	叠加使能	Disable

图 6-44：编码器模式一 Icon 设置

参数	数据
控件名称	encoder_0
变量地址	0x00CE
X坐标	667
Y坐标	129
宽度	26
高度	41
项目0	1,,0xFFFF,...
项目1	1,,0xFFFF,...
项目2	4,,Disable,...
项目3	NULL
项目4	NULL
项目5	NULL
项目6	NULL
项目7	NULL
项目8	NULL

三个 Icon 对应三个项目

图 6-45：模式一编码器设置

模式二：1 个编码器控制 1 个 Icon 控件切换图片，即旋钮控制变量变化从而控制一个 Icon 切换一组图片，最后也达成旋钮选中功能的效果。

1、Icon 需要做到以下设置：

- (1) Icon 与编码器共地址。
- (2) 这 1 个 Icon 放置了一组连续的 N 张图片（N ≤ 15）
- (3) Icon 的 min 和 max 值设为为[0 ~ N]

2、编码器需要做到以下设置：

- (1) 编码器与 Icon 共地址。
- (2) 编码器的 item 设置个数与 Icon 的导入的图片数 N 相等。
- (3) item 设置不能留空，例如不能设置了 item1 而没有设置 item0。

3、模式二举例如下：

参数	数据	参数	数据
控件名称	icon_3	控件名称	encoder_1
参数地址	0xFFFF	变量地址	0x00CF
变量地址	0x00CF	X坐标	634
数据长度(byte)	2 与编码器	Y坐标	7
X坐标	291 共地址	宽度	55 项目与图片
Y坐标	1	高度	29 数量对应
宽度	280	项目0	1,,0xFFFF,...
高度	274	项目1	1,,0xFFFF,...
首张图片	0000.png	项目2	4,,Disable,...
末张图片	0002.png	项目3	NULL
图片取模格式		项目4	NULL
变量初始值		项目5	NULL
首张图片映射值	0	项目6	NULL
末张图片映射值	2	项目7	NULL
叠加使能	Disable		

图 6-46：编码器模式二 Icon 设置（左图）与编码器设置（右图）

编码器主要有 3 种操作，旋钮旋转、单击、双击和长按：编码器单击表示选中并执行当前操作，编码器单击后程序就会执行用户预设的操作（item）；双击、长按和单击三者的效果一致，不同的是触发条件发生了改变。编码器每个 item 有 4 个子功能（Mode1~4）可选，其中 Mode1~3 都是单击触发操作，Mode4 可以设置单击、双击和长按，四个子功能会在后文介绍。

注：编码器 item 控制的地址不能与编码器的 变量地址 相同。

6.23.2. 编码器 item 设置

编码器在使用时，通过旋钮旋转改变其对应地址内的数值，数值的改变带动 Icon 的显示与消失，旋转选择到某个 Icon 时，按下旋钮，该 Icon 对应的 item 就会被执行。关于编码器内 item 的 4 个子功能（Mode1~4）设置如下：

双击 item0，弹出右图界面：

Mode: 共 4 种选择，详情请看下文。

新建: 生成选择的 Mode。想要更改不同 Mode，只需要选择对应 Mode，然后点击 New。

清除: 清除当前 Mode。

确定: 确认该 item 的设置。想把 item 清空时，点击 Clear 再点击 OK，该 item 就变成了 NULL。

取消: 直接退出，维持原样，不保存任何修改



图 6-47：编码器 Mode 设置界面

6.23.2.1. 编码器子功能一

功能说明：编码器单击实现跳页和赋值功能。

功能名称: 功能名称，可自定义。

串口返回使能: 串口返回使能。返回 变量地址 和输入的数据，详情可查看[触摸反馈指令](#)。

跳转页面: 页面跳转。

操作变量地址-（0 ~ 7）: 操作地址。

_赋值（0 ~ 7）: 给对应地址赋的值。



图 6-48：编码器子功能一

6.23.2.2.编码器子功能二

功能说明：编码器单击实现控制控制变量增减。

功能名称：功能名称，可自定义。

串口返回使能：串口返回使能。返回 变量地址 和输入的数据，详情可查看[触摸反馈指令](#)。

变量地址：操作地址。

最小值 和 最大值：变量调节的范围，可设范围为-32768 ~ 32767。

步进：步长，点击一次旋钮，变量变化的值。

变量变化模式：设置点击时变量变化的方向，增加或者减少。

循环使能：是否开启循环。开启时，变量变化到极限值时，再点击一次会赋另一个极限值，形成循环。

参数	数据
功能名称	2
串口返回使能	Disable
变量地址	0xFFFF
最小值	0
最大值	100
步进	1
变量变化模式	+
循环使能	Enable

Mode2 ▾
新建
清除

确定 取消

图 6-49：编码器子功能二

6.23.2.3.编码器子功能三

功能说明：编码器旋钮旋转控制变量增减，单击进入和退出该模式。

功能名称：功能名称，可自定义。

串口返回使能：串口返回使能。返回 变量地址 和输入的数据，详情可查看[触摸反馈指令](#)。

变量地址：操作地址。

最小值 和 最大值：变量调节的范围，可设范围为-32768 ~ 32767。

步进：步进，旋钮旋转一定角度，变量变化的值。

参数	数据
功能名称	3
串口返回使能	Disable
变量地址	0xFFFF
最小值	0
最大值	100
步进	1

Mode3 ▾
新建
清除

确定 取消

图 6-50：编码器子功能三

6.23.2.4.编码器子功能四

功能说明：单击，双击和长按编码器旋钮实现控制跳页和变量赋值，一次只能触发一种操作。

功能名称：功能名称，可自定义。

单击跳转页面：单击跳转目标页。

单击串口返回使能：单击串口返回使能，详情可查看[触摸反馈指令](#)。

操作变量地址（0~7）：变量地址。

_赋值（0~7）：给对应变量的地址赋值。

双击跳转页面：双击跳转目标页。

双击触发的有效时间(50ms)：设置双击触发的有效时间， $50 \times N (1 \leq N \leq 255)$ 毫秒。双击的触发时间可以适当延长。

双击串口返回使能：双击串口返回使能，详情可查看[触摸反馈指令](#)。

双击操作变量地址（0~7）：变量地址。

_赋值（0~7）：给对应变量的地址赋值。

长按跳转页面：长按跳转目标页。

长按触发的有效时间(50ms)：设置长按触发的有效时间， $50 \times N (1 \leq N \leq 255)$ 毫秒。

长按串口返回使能：长按触发时串口返回使能，详情可查看[触摸反馈指令](#)。

长按操作地址（0~7）：变量地址。

_赋值（0~7）：给对应变量的地址赋值。

参数	数据
功能名称	4
单击跳转页面	
单击串口返回使能	Disable
操作变量地址0	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址1	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址2	0xFFFF
双击跳转页面	
双击触发的有效时间(50ms)	2
双击串口返回使能	Disable
操作变量地址4	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址5	0xFFFF
长按跳转页面	
长按触发的有效时间(50ms)	20
长按串口返回使能	Disable
操作变量地址0	0xFFFF
_赋值	0xFFFF

Mode4

新建

清除

确定 取消

图 6-51：编码器子功能四

6.24.摄像头（Camera）



图标：

用途：在指定页面指定位置播放指定大小的摄像头画面，目前只有 LT776 支持摄像头，摄像头型号为 GC0308。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，该控件参数地址未启用，默认 0xFFFF。

变量地址：摄像头控制地址。向该地址写 0 表示关闭，写非零值表示开启。

占用变量储存空间长度：1（2Bytes）。

宽度和高度：摄像头显示画面的宽高设置。支持 13 种不同宽高的分辨率，640x480、427x319、384x287、366x274、320x240、275x206、256x192、214x160、184x138、160x120、128x96、107x80、92x69。需要严格按照以上分辨率进行设置，X 和 Y 均为偶数时显示效果较好。

滑动方向：摄像头画面方向设置。0：画面无变化；2：画面旋转 180°；4：画面水平反转。

系统：预留，默认 0 即可。

通道数：预留，默认 0 即可。

反差：预留，默认 0 即可。

明亮度：预留，默认 0 即可。

饱和度：预留，默认 0 即可。

色调：预留，默认 0 即可。

蓝色模式：预留，默认 0 即可。

默认状态：选择默认状态，

注：摄像头使用规则

- 1、一个工程只能有一个摄像头控制地址（通道）。
- 2、一个页面只能放置一个摄像头控件。
- 3、不同页可以放置同地址（通道）的摄像头控件（可以设置不同分辨率）。

参数	数据
控件名称	camera_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x00D5
X坐标	689
Y坐标	197
宽度	36
高度	30
画面方向	0
系统	0
通道数	0
反差	0
明亮度	0
饱和度	0
色调	0
蓝色模式	0
默认状态	ON

6.25. 视频播放 (Video Play)



图标:

用途: 在指定页面指定位置播放视频, 目前仅 LT3688 支持。控件参数列表如右图所示。

控件名称: 自定义控件名称。

参数地址: 暂无实际意义, 默认 0xFFFF 即可, 视频播放的参数地址功能可通过修改特殊寄存器实现, 详情可参考[串口发送控制视频播放](#)。

X坐标 和 Y坐标: 视频播放画面的左上角坐标。

宽度和高度: 视频的宽高, 添加了视频文件后需要手动设置。

视频ID: 导入视频文件。

进度: 预留参数。

播放模式: 视频播放的模式, 一共有五种模式, 分别为

- (1) Continue: 表示从当前暂停的位置继续播放;
- (2) Pause: 表示暂停播放, 但是不关闭播放框, 串口发送指令可以从当前位置继续播放;
- (3) Close: 表示关闭视频, 需要关闭播放框;
- (4) SinglePlay: 表示只播放一次;
- (5) repeatPlay: 表示循环播放。

操作地址0~7: 变量地址。

_赋值0~7: 给变量地址赋值, 设置后, 当单次播放后, 会往对应的变量地址写入对应的值。

注: 目前仅 LT3688 支持视频播放。

参数	数据
控件名称	video_0
参数地址	0xFFFF
X坐标	324
Y坐标	105
宽度	220
高度	68
视频ID	
进度	0
播放模式	SinglePlay
操作地址0	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址1	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址2	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址3	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址4	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址5	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址6	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作地址7	0xFFFF

图 6-53: 视频播放控件参数

6.26. 自动变量（Automatic variable）



图标：

用途：对指定变量进行自动增减操作。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改自动变量参数](#)。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角坐标。

宽度和高度：控件宽高。该控件属于虚拟控件，宽高属于无效数据。

变量地址：控件的控制地址。

_初始化值：控件控制地址的初始化值。

循环控制：设置循环的控制值。presetAddr 内容为该值时，控件循环执行。

单次执行值：设置执行一次后停止的控制值。presetAddr 内容为该值时，控件执行一次。

停止控制值：设置停止控制值。presetAddr 内容为该值时，控件停止执行。

步进：设置变量每次变化的幅度值。

步进间隔(10ms)：设置变量每次变化的间隔时间，单位 10ms，范围为 1~65535。

目标变量地址：目标变量的变量地址。

_数据类型：目标变量的数据类型。

最小值 和 最大值：自动变化的范围，不能超出所选数据类型数值范围。

自动变化模式：自动变化的变化方向，增加或者减少。

串口反馈使能：串口反馈使能，计数结束后反馈 目标变量地址及该地址当前值，详情参考[触摸反馈指令](#)。

操作变量地址0~7：执行一次后对该地址进行赋值。

_赋值0~7：给对应地址赋值。

参数	数据
控件名称	autoVar_0
参数地址	0xFFFF
X坐标	271
Y坐标	242
宽度	87
高度	52
变量地址	0x00D6
_初始化值	0
循环控制值	0
单次执行值	1
停止控制值	2
步进	1
步进间隔(10ms)	1
目标变量地址	0xFFFF
_数据类型	short
最小值	0
最大值	100
自动变化模式	+
串口反馈使能	Disable
操作变量地址0	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址1	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址2	0xFFFF

图 6-54：自动变量控件参数

注：第一次对指定变量进行增减操作时，若 **targetAddr** 的初始值在最小最大值范围内，自动变化起始值为 **targetAddr** 的初始值。若 **targetAddr** 的初始值超出最小最大值范围，则自动变化起始值为 **minValue** (+) 或者 **maxValue** (-)。

6.27.指针（Needle）



图标：

用途：用于作为仪表盘，反映各种系统的工作状况。控件参数列表如右图所示。

控件名称：自定义控件名称。

参数地址：参数地址，可通过该参数与串口配合实现实时修改部分控件参数，详情请参考[修改指针参数](#)。

变量地址：指针的控制地址。

X坐标 和 Y坐标：控件左上角坐标。

宽度和高度：控件宽高，添加素材后会自适应。

背景图：控件的背景图，仪表盘样式的底图。

旋转中心X坐标：设置指针旋转中心 X 轴坐标，以控件的左上角坐标为基准。

旋转中心Y坐标：设置指针旋转中心 Y 轴坐标。

开始角度：开始角度，默认是 0，控件以正南方向为 0 度。

结束角度：结束角度。

旋转步进度：设置指针步长，needleType 选择 Animation 时或者 swing 参数使能有效，详情请查看[step 参数说明](#)。

默认角度：默认角度，可写入的数值范围为[startAngle, finalAngle]，即指针的指向角度。。

动画效果：是否摆动，详情请查看[swing 参数说明](#)。

中心点图片：添加中心点的图片。

指针类型：选择不同的指针类型，详情查看[needleType 参数说明](#)。

指针宽度：设置指针的宽度。

指针长端长度：设置指针长端的长度，详情请参考[needle_L1 和 needle_L2 参数说明](#)。

参数	数据
控件名称	needle_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x00D4
X坐标	653
Y坐标	60
宽度	59
高度	41
背景图片	
旋转中心X坐标	29
旋转中心Y坐标	30
开始角度	0
结束角度	180
旋转步进(度)	5
默认角度	90
动画效果	Disable
中心点图片	
指针类型	2D
指针宽度	5
指针长端长度	24
右半部指针颜色	0x969696
指针短端长度	6
左半边指针颜色	0xB4B4B4
指针图片	
显示图片数字	Disable
_变量地址	0xFFFF
_默认数值	0
_数据类型	short
_数字X坐标	0
_数字Y坐标	0
_首张图片	
_末张图片	
_对齐方式	Left
_前置补零	Disable
_数字整数位数	3
_数字小数位数	0

图 6-55：指针控件参数

needle_C1: 设置右半边指针的颜色。详情请参考 [needle_C1&needle_C2 参数说明](#)。

needle_L2: 设置指针短端的长度，详情请参考 [needle_L1 和 needle_L2 参数说明](#)。

needle_C2: 设置左半边指针的颜色。详情请参考 [needle_C1&needle_C2 参数说明](#)。

指针图片: 添加指针的图片，仅在 **needleType** 选择 **Animation** 时需要添加。

显示图片数字: 是否显示图片数字，只有当 **showNumber** 是 **Enable** 时，后面的参数才有效。

_变量地址: 图片数字的变量地址。

_默认数值: 默认显示的数字的值。

_数据类型: 选择数据类型。

_数字X坐标: 图片数字左上角横坐标。

_数字Y坐标: 图片数字左上角纵坐标。

_首张图片: 图片数字的开始图片。

_末张图片: 图片数字的结束图片。

_对齐方式: 图片数字的对齐方式。

_前置补零: 当数据的位数少于所设置的数据的位数时，是否在数据前补零。**Disable** 表示不自动补零，**Enable** 表示自动补零。例如当数据位是 3，需要显示的数据是 90，如果自动补零则显示为 090，不自动补零则显示为 90。

_数字整数位数: 设置图片数字整数部分的位数。

_数字小数位数: 设置图片数字小数位部分的位数。

注: 如果选择的是 **Animation** 类型，当工程编译后，会在当前工程的目录内新建一个 **Neddle** 的文件夹，保存 **needleIcon** 的指针旋转的图片以及生成的 **bin** 文件；如果选择的不是这种类型，则新建的文件夹内容为空。

6.27.1. step 参数说明

当 **needleType** 选择 **Animation** 时，系统根据这个步长在当前工程路径下生成不同角度的指针形状。编译后生成的指针的数量的数量为 $(\text{finalAngle} - \text{startAngle}) / \text{step} + 1$ 张。如下图 **startAngle** 为 0，**finalAngle** 为 360，**step** 为 5 的时候，生成的指针形状如下(省略了对应的 **bin** 文件)。

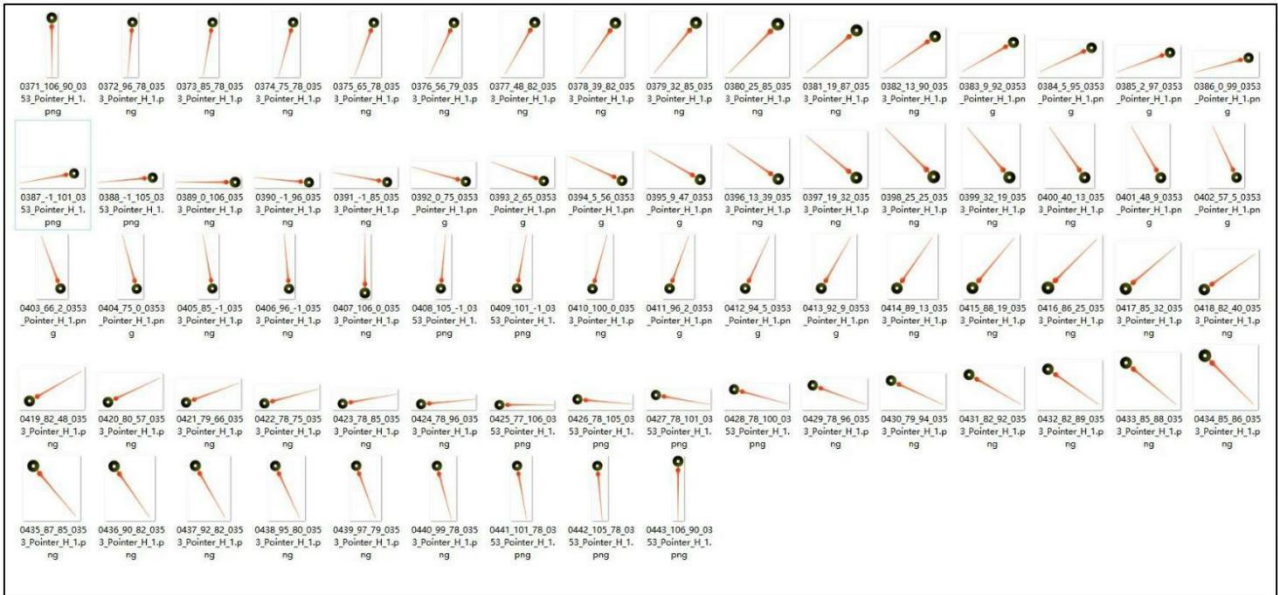


图 6-56: 不同角度的指针形状

6.27.2. 动画效果参数说明

动画 摆动效果，用于模拟真实指针的转动效果，当指针指向下一个确定的值的时候，是直接一步到位还是扫过所有所经过的值。如果该值是 **Disable** 表示不摆动，如果该值是 **Enable** 表示摆动。假设设置指针步长为 90，指针范围是 $[0^{\circ}, 360^{\circ}]$ ，指针当前指向 0° 。

当动画是 **Disable** 的时候，往变量地址发送 270° ，指针会直接从 0° 指向 270° 位置。

当动画是 **Enable** 的时候，其指针的指向是从 0° 指到 90° ，然后再指向 180° ，最后指到 270° 位置。

6.27.3. 指数类型 参数说明

指针类型选择不同的指针类型，一共有 4 种类型可以选择，包括 2Ddrawing、2Dsmooth、Animation 和 Line，选择不同的指针类型需要设置对应的参数，具体说明如下：

2Ddrawing&2Dsmooth: 两者均采用程序算法描点绘制指针，不同的是 2Ddrawing 没有增加抗锯齿算法，指针锯齿稍严重，但是速度比 2Dsmooth 快；2Dsmooth 增加了抗锯齿算法，指针显示效果较好，但是速度比 2Ddrawing 慢。选择 2Ddrawing 或 2Dsmooth 类型，则 needleIcon 和 step 参数无效，needle_W、needle_L1、needle_L2、needle_C1 和 needle_C2 参数有效。

Animation: 选择 Animation 类型，上位机软件会根据用户提供的指针图（needleIcon）和 step 值，自动生成不同角度的指针图，串口屏程序再将图片叠加显示到屏幕指定位置。选择 Animation 类型，则 needle_W、needle_C1、needle_C2 和 needle_L2 无效参数均无效；needleIcon 有效，表示的是指针的样式；needle_L1 有效，表示指向指针部分的长度。注意指针图的素材宽度必须为奇数像素。

Line: 选择 Line 类型，则中间的指针的样式是一条两端圆滑直线，此时设置 needleIcon 和 needle_C2 无效；设置 needle_W 表示线的宽度，needle_L1 和 needle_L2 分别表示指向的指针长端和指针短端的长度，needle_C1 表示整根指针的颜色。

6.27.4. needle_C1&needle_C2 参数说明

当指针类型是 2Ddrawing 或者是 2Dsmooth 的时候，设置 needle_C1 和 needle_C2 可以分别设置两边指针的颜色。如下左图，当 startAngle 为 0 的时候，指针指向朝下，此时 needle_C1 设置的是右半边的指针的颜色，如图为紫色的一边，needle_C2 设置的是左半边的指针的颜色，如图为绿色的一边；当 startAngle 为 180 的时候，指针指向朝上，此时 needle_C1 设置的是左半边的指针的颜色，即紫色部分，needle_C2 设置的是右半边的指针的颜色，即为绿色部分。

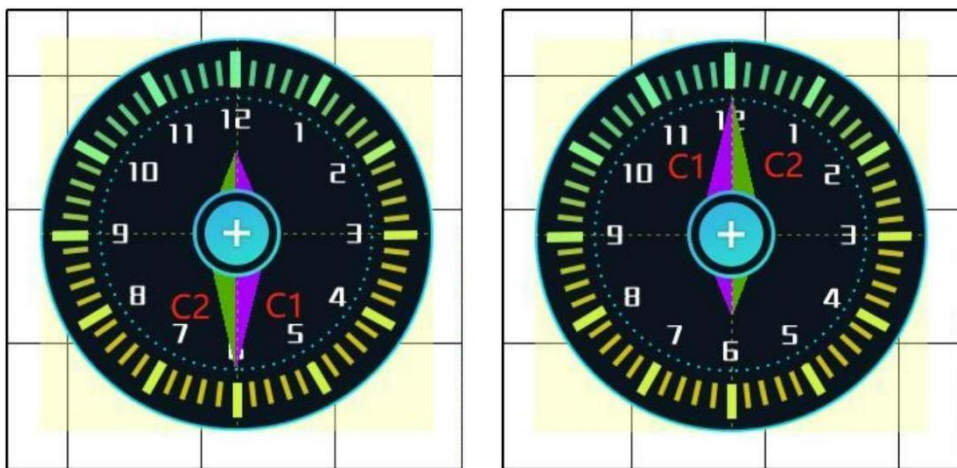


图 6-57: 不同指向指针颜色

6.27.5. needle_L1 和 needle_L2 参数说明

needle_L1 和 needle_L1 表示指针长端端点到旋转中心的长度和指针短端端点到旋转中心的长度，如下图所示。



图 6-58: 指针长度说明

6.28. 页面布局控件说明

页面布局所包含的控件如下图所示，控件从左到右分别为左对齐、右对齐、上对齐、下对齐、等宽、等高、等宽高、水平等距、垂直等距、放大、放小和原始大小（100%），详情请看下文。



图 6-59：布局控件

页面布局控件的使用如下：

- 1、首先在编辑页面中选择一个已经放置好的控件作为基准控件；
- 2、其次根据需求点击左对齐、右对齐、上对齐、下对齐、等宽和等高这六个布局控件中的一个，点击布局控件后，鼠标光标由 切换成 ，表明进入选择模式；
- 3、长按左键拖动鼠标，在编辑界面上选择需要快捷布局的控件，鼠标左键释放后执行快捷布局操作；
- 4、在编辑区域内单击右键退出选择模式，完成快速布局。

注：

- 1、水平等距和垂直等距布局不需要选择基准控件，因此对这两个布局进行操作时，只需要从上文的步骤二开始即可
- 2、所有控件在使用时，选择区域需要将被改动的控件左上角包括进去，该控件才会被选中参与接下来的布局，如果只是被选中区域包括其它部分，该控件不会参与快捷布局；基准控件可以不被包括在选择区中，被选中的控件依旧会以它为准。
- 3、如果被操作的控件加入了图片，该控件的宽高就会自适应成图片的宽高，那么等高、等宽、等宽高这三个控件对其使用就失去了意义。其他的对齐和调整间距的操作依旧可以生效。等宽高这几个控件更多的是运用于数字、字符串这类控件和虚拟控件（如键值设置控件）的大小调节过程中。

6.28.1. 控件左对齐 (Left_Align)



图标:

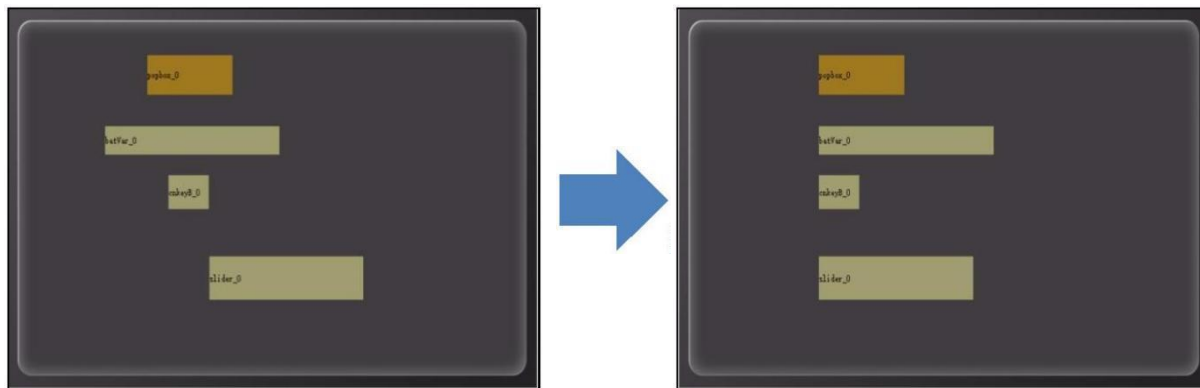


图 6-60: 左对齐效果图

6.28.2. 控件右对齐 (Right_Align)



图标:

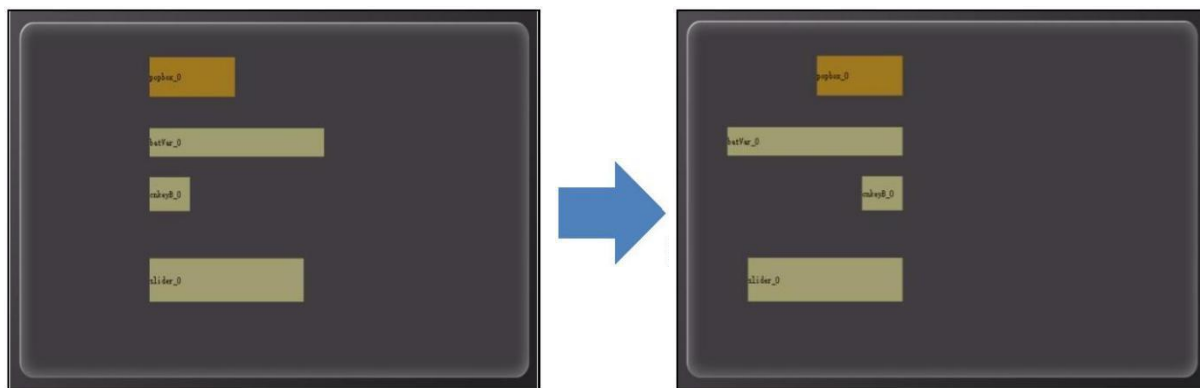


图 6-61: 右对齐效果图

6.28.3. 控件上对齐 (Top_Align)



图标:

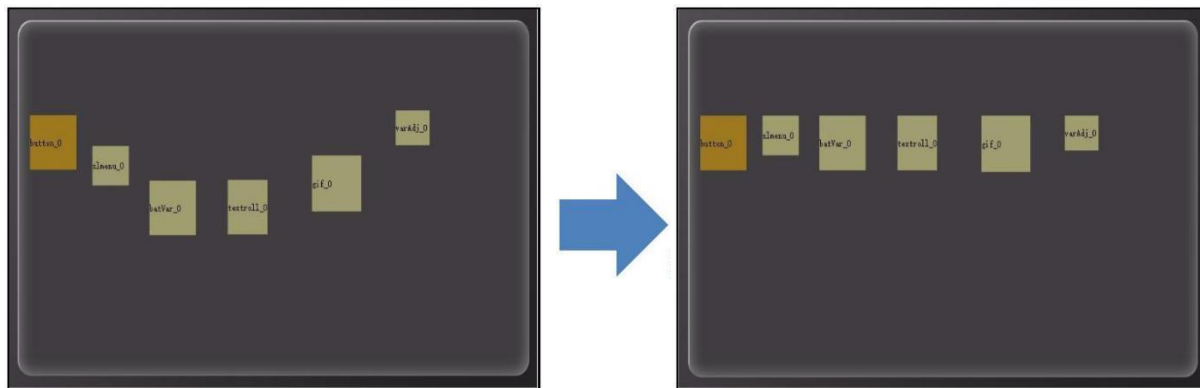
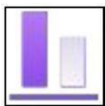


图 6-62: 上对齐效果图

6.28.4. 控件下对齐 (Bottom_Align)



图标:

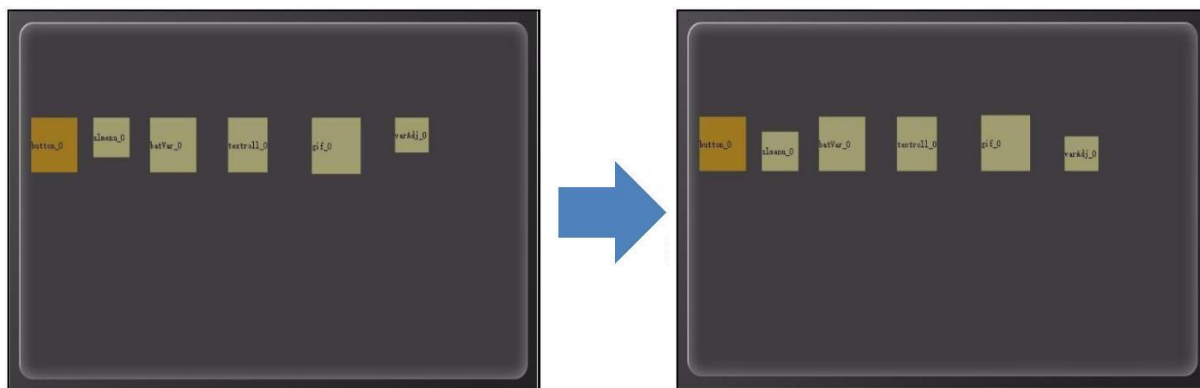


图 6-63: 下对齐效果图

6.28.5. 控件等宽 (Width_Align)



图标:

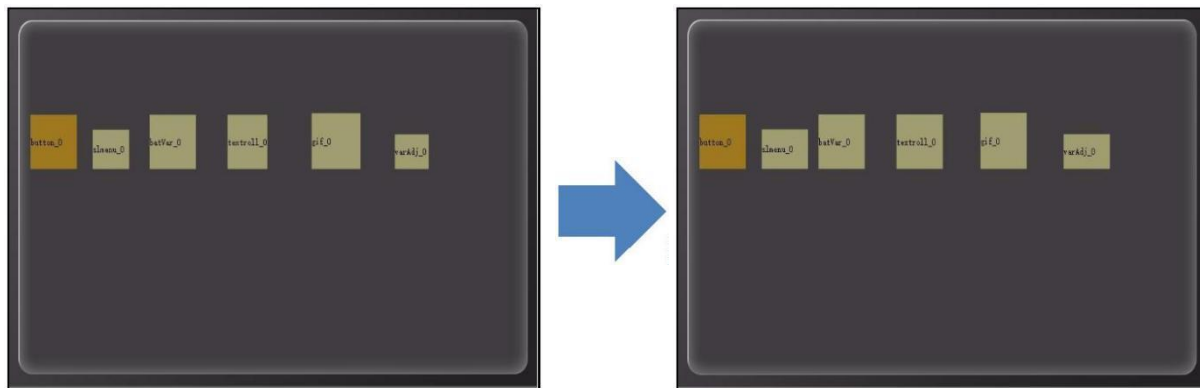


图 6-64: 等宽效果图

6.28.6. 控件等高 (Height_Align)



图标:

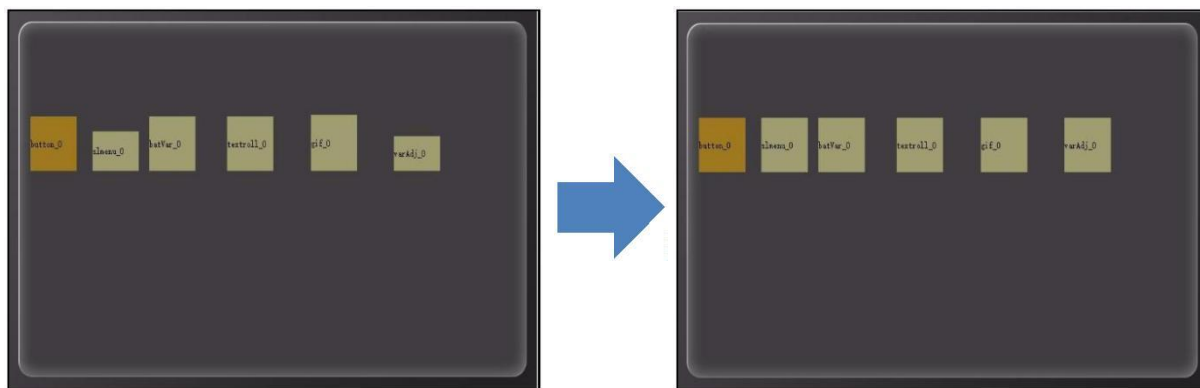


图 6-65: 等高效果图

6.28.7. 控件等宽高 (Shape Consistent)



图标:

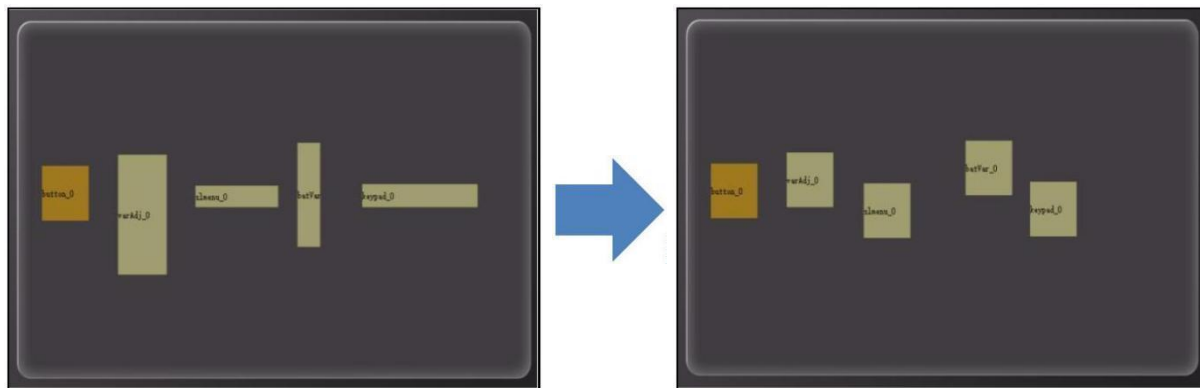


图 6-66: 等宽高效果图

6.28.8. 水平等距 (Horizontal Equidistance)



图标:

以选定的控件的最左边控件和最右边控件的 X 坐标的差值作为布局范围, 假设选中区域从左到右共 N 个控件,

水平布局后每个控件左上角坐标的 X 值相差 $\left(\frac{x_N - x_1}{N - 1}\right)$ 个像素点。

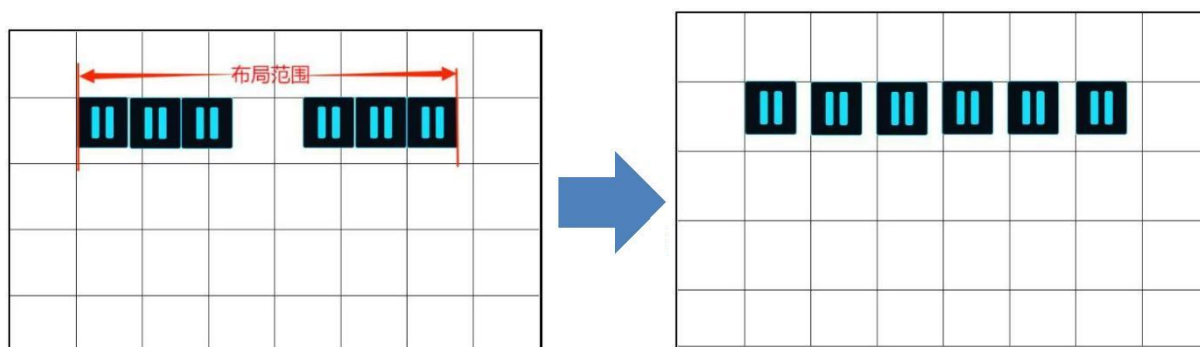


图 6-67: 水平等距效果图

6.28.9. 垂直等距 (Vertical Equidistance)



图标:

与水平布局的说明同理, 只是把横坐标改为纵坐标。

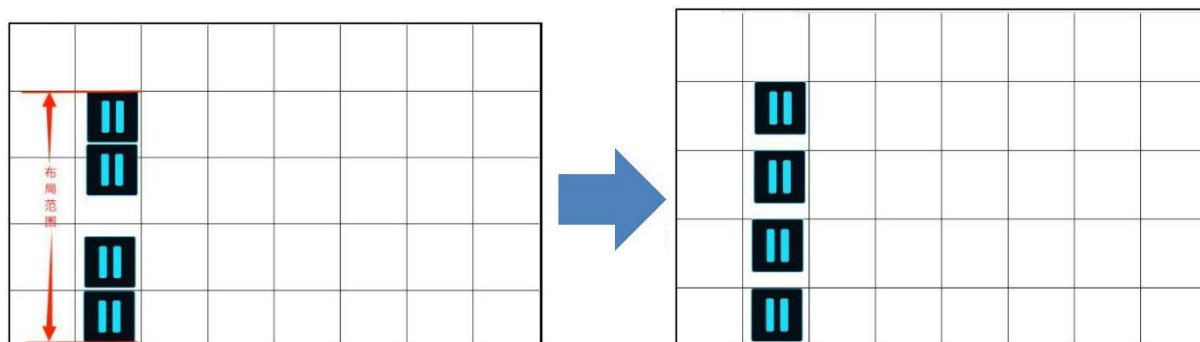


图 6-68: 垂直等距效果图

6.28.10.放大缩小功能 (Zoom in or out)



图标:

包括放大、缩小、原始大小三个控件，缩小最小能到原始大小的 40%，放大最大可达 300%，每次点击放大或者是缩小控件时，编辑界面放大或者缩小 20%，也就是说缩放范围为 40% ~ 300%，步进为 20%。处于缩放状态时，所有的控件坐标大小不会受变化比例影响，设置时依旧按原定位置；在编辑窗口左上角可查看缩放倍数。处于放大状态时，可通过编辑窗口右方及下方的滑条控制编辑界面的位置（鼠标滚轮可控制其上下移动）。

注：此类操作支持快捷键操作，Ctrl + I 放大，Ctrl + U 缩小，Ctrl + Q 原始大小。

放大与缩小效果图如下图所示（灰色为不可编辑区域）：



图 6-69: 编辑界面放大

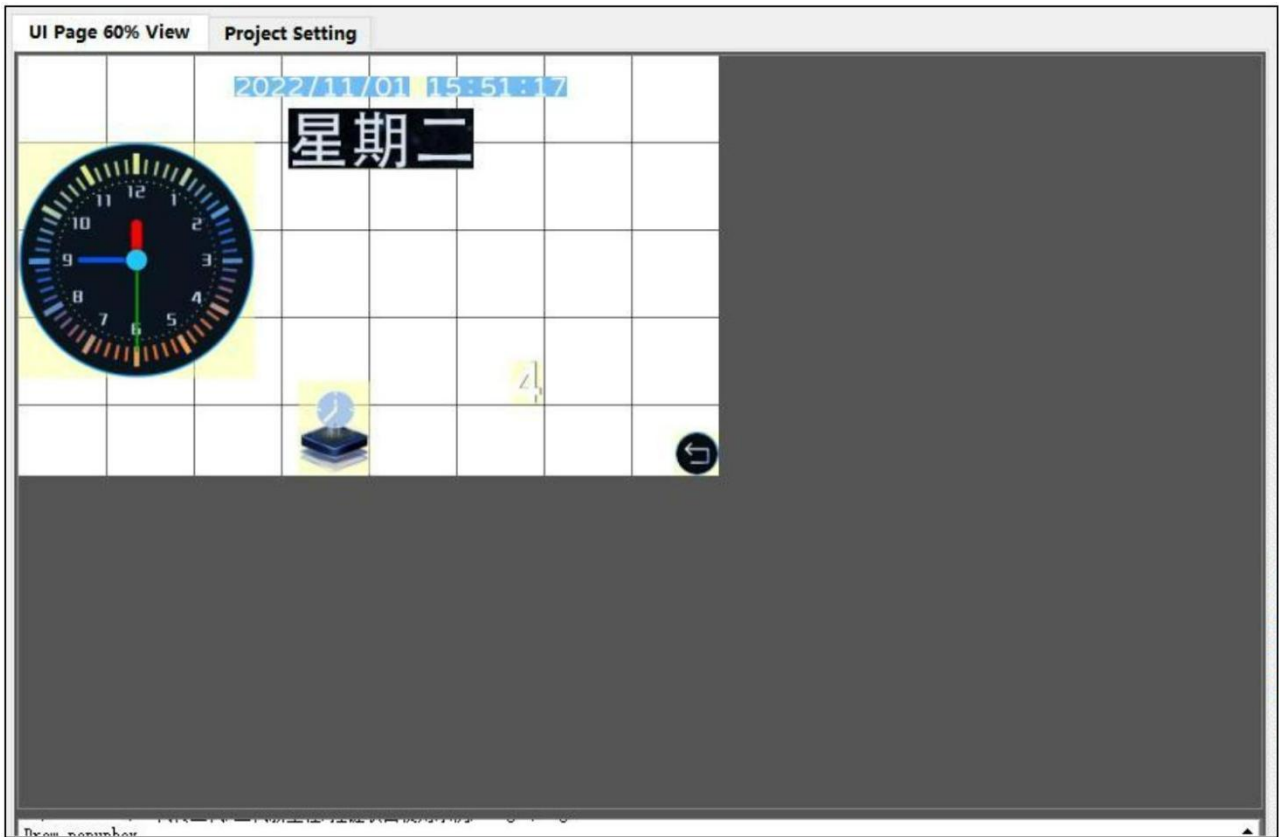


图 6-70: 编辑界面缩小

7. 存储空间与变量地址说明

7.1. RAM 的储存空间

LT7689/LT776 的 RAM 空间为 48KB，地址范围为 0x0000 ~ 0x5FFF，而 LT269 的 RAM 空间为 16KB，地址范围只有 0x0000 ~ 0x1FFF。每个地址对应的空间占 2Bytes。

在 UI_Editor_II 使用变量地址或参数地址地址时，设置的地址为数据存储空间的首地址，即数据从设置的地址（首地址）开始按序依次储存。每个变量地址（首地址）都指向的空间大小是不固定的，因此在 UI_Editor_II 软件中给各个变量分配变量地址时，应计算好需储存的数据量，否则将可能出现分配空间的重叠而导致出错。

7.2. 变量地址（变量地址）

变量地址是 RAM 空间中储存某一个或多个变量的子空间的首地址，在该地址指向的空间中储存了显示变量的编码或状态变量的值，例如，将一个文本显示控件的变量地址设置为 0x1000，控件中显示的文本内容为“福瑞达半导体”，那么在 RAM 空间中的储存方式如下图所示。可以看出，每个地址中可储存 2 Byte 的内容。



图 7-1：变量地址内数据的储存方式

如果需要改变这个文本显示控件中显示的字符，只需要改变相应变量地址中储存的字符编码即可。通过发送指令或者触摸屏录入都可修改变量地址中储存的数据。例如，修改文本显示控件可通过文本录入控件实现，只需将两个控件设置相同的变量地址即可，详情请参考[键盘系统的使用说明](#)；同时，通过发送指令的方式也可修改变量地址中储存的值，串口指令详情请参考[串口通信指令](#)。

7.3. 参数地址（parameterAddr）

参数地址是 RAM 空间中储存描述某一变量的属性的子空间的首地址，在该地址指向的空间中存了显示变量的各项属性值，如显示坐标、颜色、字体大小等。需要指出的是，参数地址与变量地址共用 RAM 空间，分配变量地址时应避免空间的重合。详情可参考[串口发送直接修改控件参数](#)。

7.4. 寄存器地址说明

0x7000~0x71FF 为特殊寄存器地址范围，部分特殊寄存器以及功能如下。控制寄存器的完整串口指令可查看[发送串口指令控制寄存器举例](#)。

- 1、换页寄存器：地址 0x7000，串口发送页码可直接跳转到目标页。
- 2、背光寄存器：地址 0x7001，写入 0 ~ 63 就可以改变屏幕亮度等级，屏幕亮度分为 0 ~ 63 共 64 个等级。

- 3、时间寄存器：地址 0x7002 ~ 0x7007，分别对应年月日时分秒。可以向对应寄存器写入对应的时间，写入数据后系统时间不会马上修改，还需要通过确认修改时间寄存器进行修改。

表 7-1：时间寄存器表

寄存器地址	时间	赋值范围
0x7002	年	10—99
0x7003	月	01—12
0x7004	日	01—31
0x7005	时	00—23
0x7006	分	00—59
0x7007	秒	00—59

- 4、确认修改时间寄存器：地址 0x7008，向寄存器写入以下数值可实现修改对应时间。0：年月日时分秒，1：年月日，2：年月，3：月日，4：时分秒，5：时分，6：分秒。使用串口更新时间时不需要往 7008 写入确认值。

表 7-2：修改时间确认值对应表

寄存器地址	写入数值				修改对象
0x7008	0	1		2	年
			3		月
				日	
		4		5	时
			6		分
					秒

- 5、WAV 控制寄存器：地址 0x700A，用于控制 WAV 的播放。写入 0x0000 表示停止播放，0x0001（N）表示播放第 1（N）首，0x8001（N）表示循环播放第 1（N）首。
- 6、音量调节寄存器：地址 0x700B，支持 17 个音量等级，写入 0 ~ 16 可调节音量，16 表示最大音量等级，0 是静音。
- 7、电阻屏校准寄存器：地址 0x700C，写入 0x005A 执行电阻屏校准，校准完成后会清零。
- 8、键码触发寄存器：地址 0x700D。键码触发的具体使用方法详情请参考[键码触发说明](#)。
- 9、自动背光控制寄存器：地址 0x700E，写入 0 表示关闭自动背光，写入 1 表示开启。同参数 Auto Dimming。

- 10、休眠背光亮度控制寄存器：地址 0x700F，写入值为休眠时屏幕背光亮度。同参数 Sleep（0~63）
- 11、自动背光休眠时间控制寄存器：地址 0x7010，写入的值为无操作时进入休眠所需的时间，单位秒。同参数 Hold time（s）。
- 12、串口升级寄存器：地址 0x7011，写入 0xAA55 进入串口升级模式（需要 **bootloader** 支持）。
- 13、视频播放寄存器：地址 0x7012~0x7027，通过串口发指令可以控制 LT3688 视频播放，详情请查看[串口发送控制 LT3688 视频播放](#)。
- 14、多国语言寄存器：地址 0x703F，写入不同的数值可以切换不同的语言。多国语言功能使用请查看[多国语言功能说明](#)

注：

- 1、标号 9、10、11 的 3 个寄存器功能与设置中的 Backlight Control 中的含义一致，创建这几个寄存器的目的是为了用串口控制自动背光。

8. 多国语言功能说明

多国语言功能可以通过切换不同语言体系的 **Icon** 图片达到一键切换语言的显示效果，也可以使用字符串控件和文本滚动控件通过切换不同的文字编码实现。该功能受到 **0x703F** 多国语言寄存器控制，通过向该寄存器写入对应的数值控制切换对应的素材。**UI_Editor-II_V2.10** 及以上版本的编辑软件和 **Mcu_Code** 才支持该功能。

8.1. 通过图片切换实现多国语言切换

使用切换图片的方法实现多国语言功能需要以下三个步骤：

- 1、在工程设置的语言数量参数框填入对应的语言数量。
- 2、按要求建立多国语言文件夹。
- 3、按要求存放多国语言素材。

8.1.1. 多国语言 **Icon** 文件夹设置

与普通工程相比，多国语言工程的区别在于 **Icon** 文件夹内增加了名称为 **0001~NNNN** 的其他国语言文件夹。需要注意的是，编辑 UI 工程时，控件导入的 **Icon** 素材只能从主文件夹即 **Icon** 文件夹内选择，不能选择子文件夹即 **0001~NNNN** 的其他国语言文件夹内的素材。



图 8-1: 多国语言 **Icon** 文件夹设置

8.1.2. 其他语言的文件夹素材说明

如上图所示，其他语言文件夹内存放其他国家语言的图片素材，只有在切换语言时需要变动的图片才需要存放在这些文件夹内。例如，主文件夹内有一张编号为 0000 的图片，切换语言 1 是这张图片需要切换，则将语言 1 的该张图编号为 0000 存放在文件夹 0001 中。注意不同语言编号的图片分辨率需要一致，图片格式需要相同。



图 8-2：其他语言的文件夹素材说明

8.1.3. 多国语言所支持的控件

只有 Icon 文件夹内的素材才支持多国语言切换，也就是说，所有使用 Icon 文件夹内素材的控件都支持多国语言切换。

8.1.4. 多国语言切换过程

假设文件夹 0001 内存放的是英语的图片素材，文件夹 0002 内存放的是韩语的图片素材，如果需要切换语言为 English，则往 0x703F 写 0x0001；如果需要切换语言为韩语，则往 0x703F 写 0x0002；需要切换回默认语言则写 0x0000。

例如切换 Language1 的完整指令：5A A5 07 10 70 3F 00 01 0E CF



图 8-3：多国语言切换过程

注：目前，LT7689、3688、268 和 269 都支持多国语言。

8.2. 通过字符编码切换实现多国语言切换

使用切换字符编码的方法实现多国语言功能需要以下三个步骤：

- 1、在工程设置的语言数量参数框填入对应的语言数量。
- 2、使用 Font Tool 采集 unicode 字库。
- 3、设置字符串控件或文本滚动控件的多国语言。

8.2.1. 采集 Unicode 字库

Font Tool 的使用可参考[字库取模工具使用说明](#)，需要注意所需语言的字符集范围，采集字库时需要完全包括这些字符集。Unicode 字库编码字符集范围可参考软件目录下的 [unicode 编码字符集表.docx](#) 文档。

8.2.2. 设置多国语言

1.将字符串控件或文本滚动控件的 **multiLanguage** 参数设置为 **Enable**，点击 **defaultText** 弹出以下弹窗。

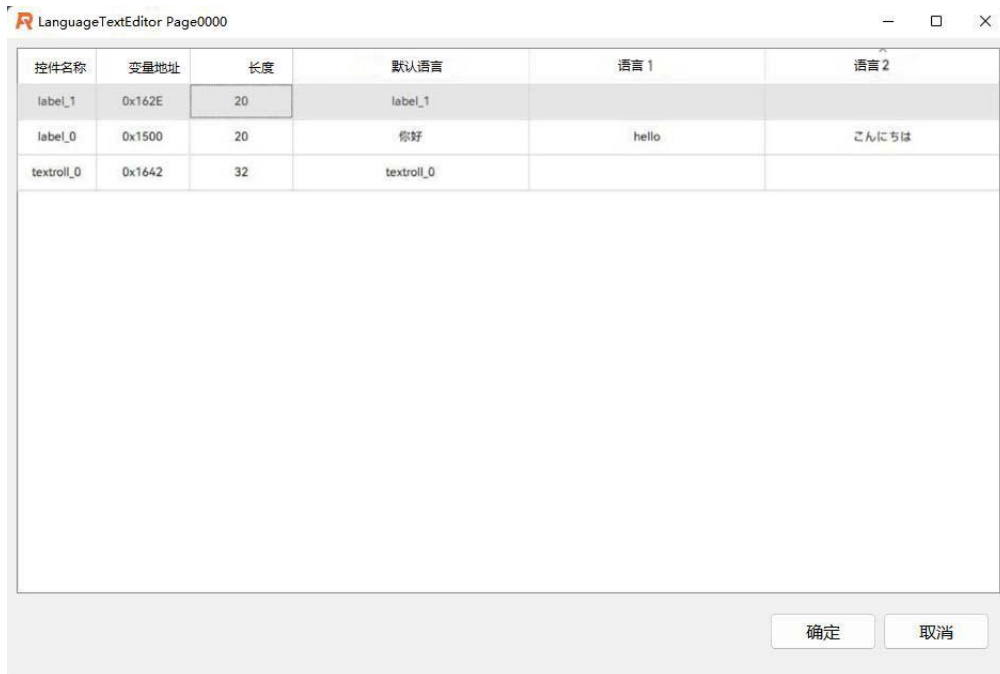


图 8-4: 输入多国语言

3.在不同语言列下的输入框输入对应的语言，需注意在 **unicode** 编码里，所有字符的编码均用 **2Bytes** 表示，包括 **ASCII** 码，例如大写字母 '**A**' 在 **GBK** 编码里用 **0x41** 表示，在 **unicode** 编码里用 **0x00 0x41** 表示。所以在设置控件的 **数据长度** 时应当以最长的字符串为准。字符串长度最大为 **2Kbytes**。

4.查看输入的字符串是否超过字符串控件的宽度，在 **多国语言** 弹窗内点击一次输入框，控件就会显示预览效果。



图 8-5: 多国语言预览

8.2.3. 多国语言切换过程

往 **0x703F** 写 **0x0001** 表示切换为 **Language1**，写 **0x0002** 表示切换为 **Language2**。

例如切换 **Language1** 的完整指令：**5A A5 07 10 70 3F 00 01 0E CF**

9. 配套工具使用说明

如下图，三个工具均位于软件目录，这三个软件必须使用 UI_Editor-II 压缩包解压出来的，不能使用其它来源。

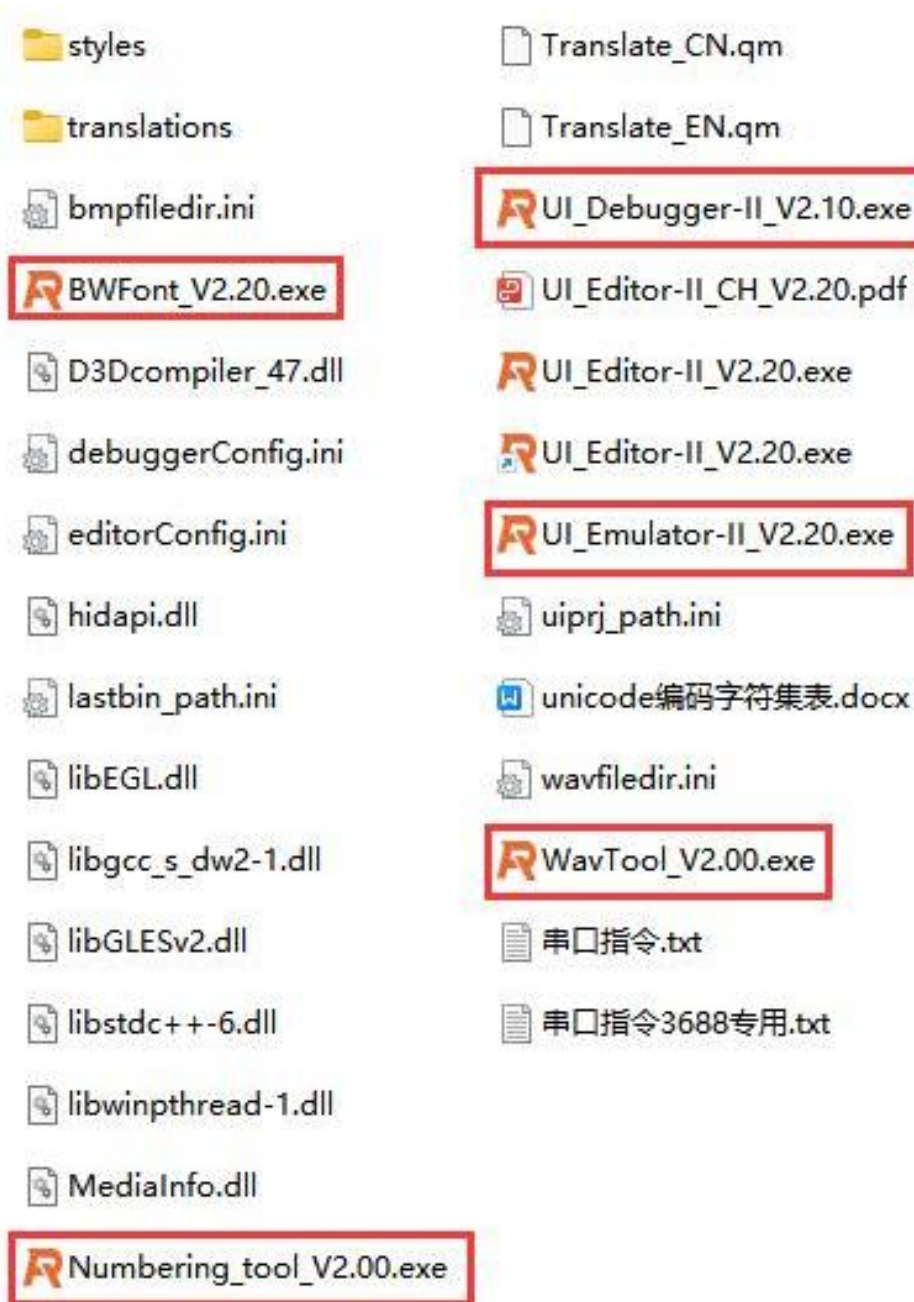


图 9-1：配套处理工具

9.1. 二代串口屏模拟器（UI_Emulator-II）使用说明

9.1.1. 模拟器入口及主界面说明

UI_Emulator-II 软件是二代串口屏工程在电脑上的运行环境，可以快速地、初步地排查 UI 工程是否存在问题。入口如下图所示，编译工程后在 Tool 栏打开模拟器，模拟器自动导入编译好的 UartTFT-II_Flash.bin 文件。必须要编译工程后模拟器才能自动找到当前工程 UartTFT-II_Flash.bin 的路径。



图 9-2: 模拟器入口一

或者在软件安装包内单独打开模拟器，导入需要查看的工程。

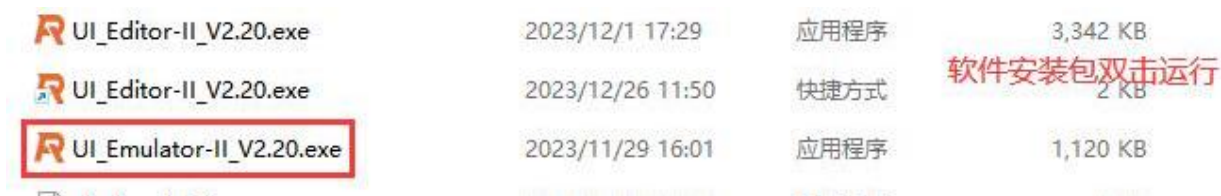


图 9-3: 模拟器入口二

点击进入软件后，如果出现下图的提示，表示没有安装视频解码器，可以点击 Yes 安装视频解码器，再重新打开软件。安装教程可以参照[链接](#)

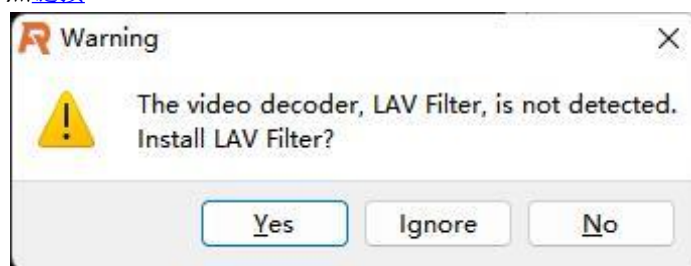


图 9-4: 视频解码器安装提示

软件主界面如下图所示：主要包括功能栏、工程查看与操作区、信息区、模拟器变量区和操作记录栏。



图 9-5: UI_Editor-II 主界面

- 1、功能栏：可以导入工程、查看工程设置、放大或缩小工程界面。
- 2、工程查看与操作区：在此区域可以查看工程，用鼠标左键点击模拟触控操作。
- 3、信息区：点击查看部分工程信息。
- 4、模拟器变量区：点击查看模拟器变量操作。
- 5、信息显示：模拟器将一部分工程信息读取显示在标注 5 的位置。
- 6、操作记录栏：可查看导入记录。

9.1.2. 模拟器的变量操作

编译工程成功后点击 Emulation 后，跳转到以下页面。

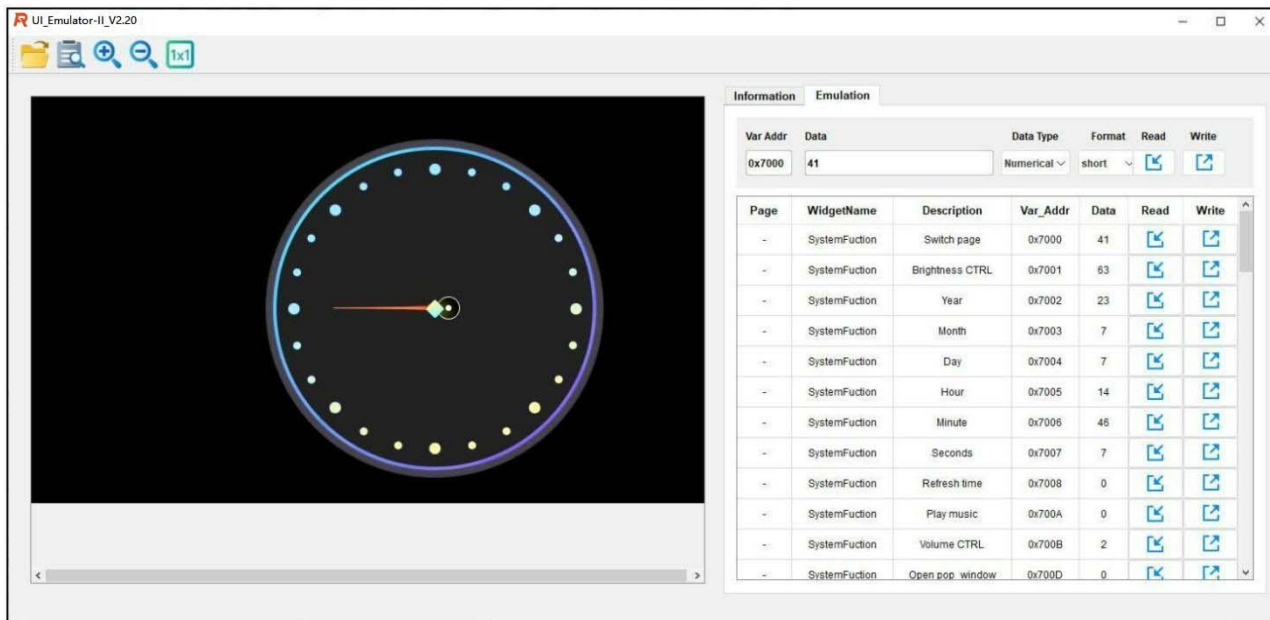


图 9-6：模拟器的变量操作栏

9.1.2.1. 手动输入框

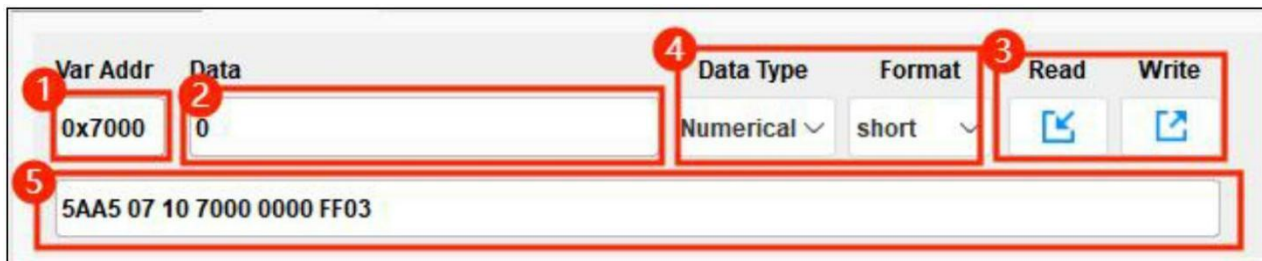


图 9-7：手动输入框

- 1、变量地址：输入需要读或者写的变量地址。
- 2、变量数据输入（返回）框：在此输入需要发送的变量数据，读回来的变量数据显示在该位置，变量数据可以是十进制的数据，也可以是十六进制数据，如果输入的是十六进制数据，则需要在数据前面加上 **0x**。
- 3、**Read/Write**：对变量地址进行读或者写，但是不能对多个变量地址一次性进行读写操作
- 4、数据类型选择以及编码类型选择：当数据类型选择的是基本数据类型时，对应的 **Format** 出现的是 7 个基本的数据类型，可以结合不同的空间进行参数的设置。当数据类型选择的是 **String** 类型，对应的 **Format** 出现的就是编码类型。发送数据的时候，数据类型选择需要结合控件的参数设置，详情请参考[模拟器发送数据参考](#)。

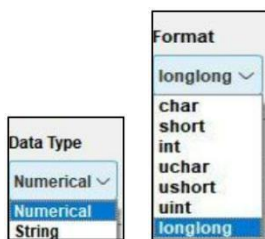


图 9-8: 基本数据类型选择

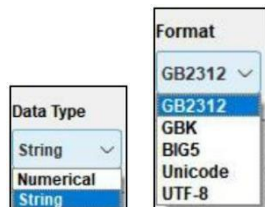


图 9-9: String 数据类型选择及编码类型选择

- 5、串口指令预览框：执行操作时，该框会生成对应的串口指令，可以复制该指令通过串口调试工具与串口屏进行通信，不能通过该框对模拟器进行操作。

9.1.2.2. 工程地址列表

该列表仅包含显示控件，不包括带触控属性的控件。其界面图如下：

Page	WidgetName	Description	Var_Addr	Data	Read	Write
1	SystemFunction	Brightness CTRL	0x7001	23		
-	SystemFunction	Year	0x7002	7		
-	SystemFunction	Month	0x7003	13		
-	SystemFunction	Day	0x7004	9		
-	SystemFunction	Hour	0x7005	19		
-	SystemFunction	Minute	0x7006	8		
-	SystemFunction	Seconds	0x7007	4		
-	SystemFunction	Refresh time	0x7008	0		
-	SystemFunction	Play music	0x700A	2		
-	SystemFunction	Volume CTRL	0x700B	0		
-	SystemFunction	Open pop_window	0x700D	1		
-	SystemFunction	Auto-dimming	0x700E	20		
-	SystemFunction	Dimming level	0x700F	60		
-	SystemFunction	Time to enter sleep	0x7010			

图 9-10：工程地址列表

- (1) **Page** 列：控件所在的页。仅供查看，不可修改。右击 Page 的页码出现 goto page 按钮，点击可以使得模拟页面跳转到对应的页面（注意：如果 Page 没有页码右击无效）。
- (2) **WidgetName** 列：控件编号（SystemFunction：系统功能，即特殊寄存器）。仅供查看，不可修改。
- (3) **Description** 列：控件的自定义描述，可在编辑工程时设置。仅供查看，不可修改。
- (4) **Var_Addr** 列：控件地址。仅供查看，不可修改。双击对应的控件地址，可以把该控件信息加载到最上面，加载的信息包括 Var Addr, Data, dataType, Format。
- (5) **Data** 列：在此可查看对应地址数据；双击也可以填入数据。数值输入为 10 进制，字符串数据直接输入，无需转码。
- (6) 数据读写控制：点击  可将 Data 列数据写入模拟器；点击  可将模拟器内对应地址的内容读取并显示在 Data 列。

9.1.3. 模拟器写数据举例

1、写变量数据，其步骤如下：

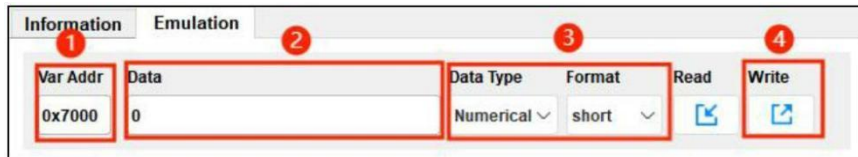


图 9-11：模拟器写变量

(1) 确定需要修改的变量地址。

(2) 输入变量数据，输入数据为 10 进制或者 16 进制，输入为 16 进制时数据前面要加上 **0x**，如 0x1234。

(3) 根据关联该地址的控件选择数据类型，若该地址无关联控件，则默认选择 **ushort**。

(4) 点击  写入变量。

注：写数据的对象为带小数部分的字库数字和图片数字控件时，若控件设置 3 位整数 2 位小数，想显示 123.45，则输入框直接输入 12345 然后发送，不能输入 123.45。

2、写字符串数据，其步骤如下：

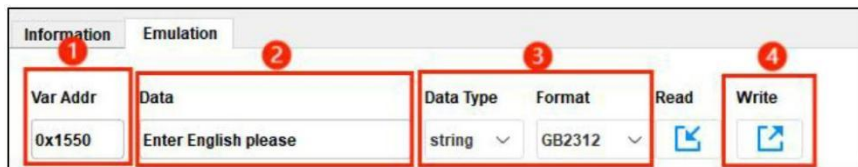


图 9-12：模拟器写字符串数据

(1) 确定需要修改的变量地址。

(2) 输入字符串，软件在发送时会自动在字符串末尾加上结束符。

(3) 根据控件使用的字库确定编码类型。

(4) 点击  写入字符串。

9.1.4. 模拟器模拟编码器的使用

编码器的操作可以用以下按键模拟，仅在当前页为编码器页面可以操作。

方向键左键：模拟编码器旋钮逆时针旋转，变量减。

方向键右键：模拟编码器旋钮顺时针旋转，变量增。

数字按键 1：模拟编码器点按。

数字按键 2：模拟编码器双击。

数字按键 3：模拟编码器长按。

9.1.5. 模拟器显示带旋转角度的工程的注意事项

因为模拟器不支持显示带旋转角度的工程，如果需要显示带旋转角度的工程，需要对该工程作以下设置然后再编译导入模拟器显示。

- 1、将工程设置的 **Rotate**（角度）设置成 **0 Degree**。
- 2、若原工程旋转角度为 0° 或者 180° ，则工程设置的屏幕分辨率 **X-Pixel** 和 **Y-Pixel** 保持原样；若原工程旋转角度为 90° 或者 270° ，则工程设置的屏幕分辨率 **X-Pixel** 和 **Y-Pixel** 数值互换。例子如下图所示

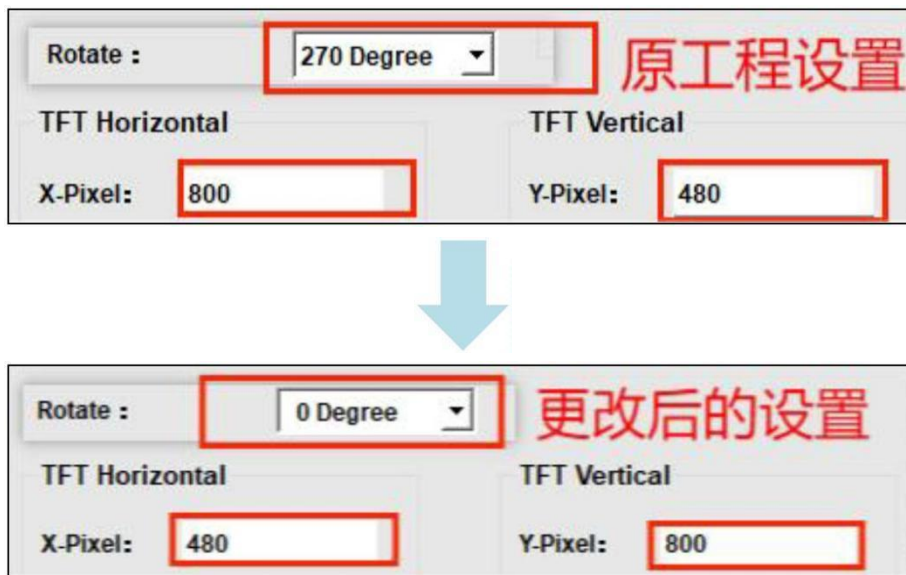


图 9-13：模拟器旋转角度设置

9.1.6. 模拟器的限制说明

- 1、暂不支持发送曲线数据显示。
- 2、暂不支持按键音，即 **Key with beep** 设置。
- 3、模拟器的视频播放功能需要视频解码器 **LAV Filters** 的支持，因此使用前需要安装好解码器。
- 4、不支持串口命令控制模拟器显示。

9.1.7. 模拟器写数据参考

注：“-”代表没有或者不能发送。

表 9-1：模拟器发数据参考表

控件名称	占用变量空间 长度/Bytes	数据类型 选择	控件名称	占用变量空间 长度/Bytes	数据类型 选择
按键	-	-	模拟时钟	-	-
滑动菜单	2	-	数字时钟	-	-
弹窗	-	-	动图	2	ushort

变量调节	控件设置数据类型	-	二维码	(WordNumber+1)*2	String
多变量操作	-	-	音频	-	-
环形滑条	2	-	条形进度条	2	short
滑条	2	-	环形进度条	2	short
键盘键值	-	-	位元状态	2	ushort
数字键盘	控件设置数据类型	-	小图标	2	ushort
英文键盘	(数据长度+1)*2	-	曲线	-	-
中文键盘	(数据长度+1)*2	-	编码器	2	-
字符串显示	(数据长度+1)*2	String	计时器	2*3 (需要 3 个变量)	ushort
文字滚动	(数据长度+1)*2	String	摄像头	2	ushort
字库数字	控件设置数据类型	跟随控件	自动变量	控件设置数据类型	跟随控件
图片数字	控件设置数据类型	跟随控件			

9.2. 串口调试工具（UI_Debugger-II）使用说明

串口调试工具入口如下：



图 9-14: 串口调试工具入口

9.2.1. 软件主界面

打开软件后，其主界面如下图所示。具体软件版本以下载到的软件为主。软件主界面主要包括以下内容：

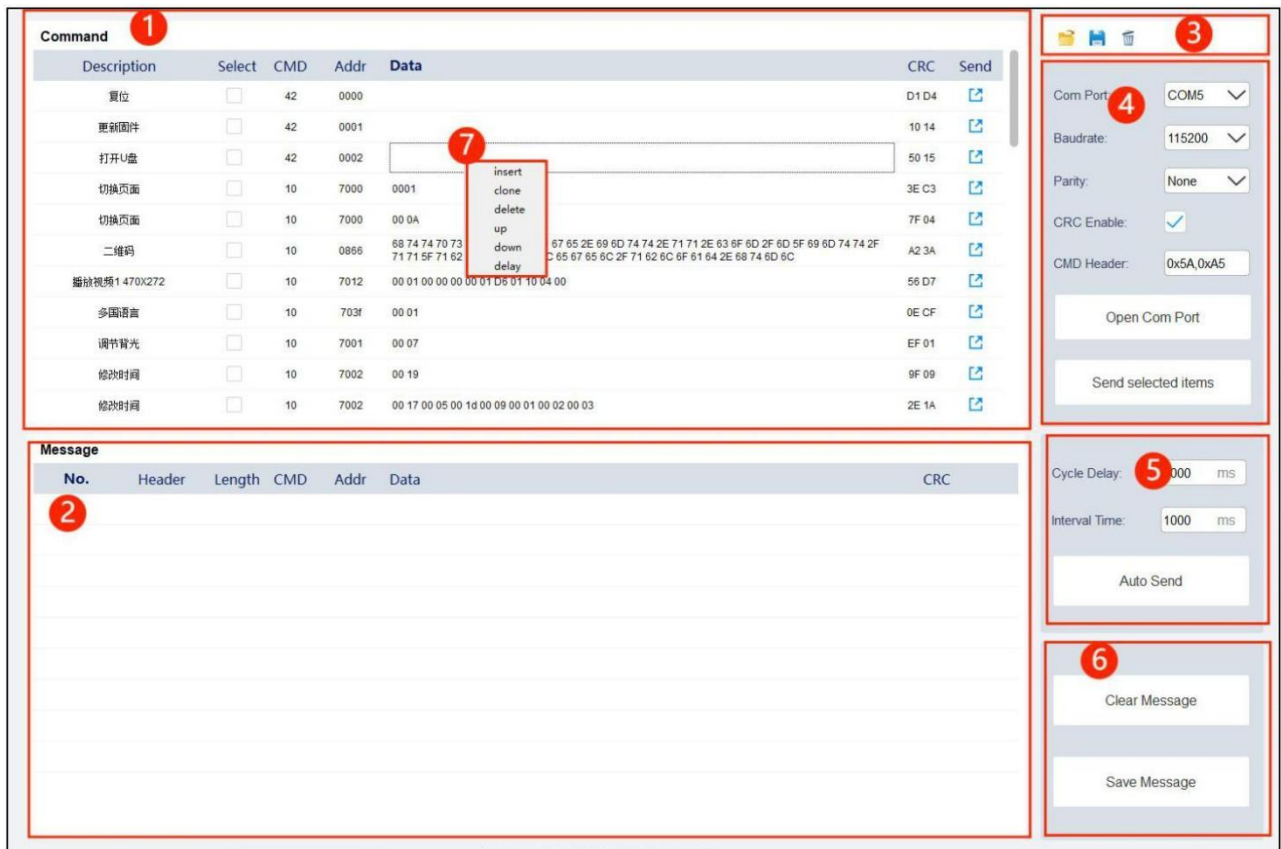


图 9-15: 软件主界面

1、指令编辑区

Description: 描述项，可在此处添加关于指令的描述。

Select: 勾选项，勾选后的指令可以进行 Send All、Star Loop 操作。

CMD: 指令项，10 表示写入数据、03 表示读取数据，长度为 1Byte。

Addr: 地址项，目的变量地址，即对该地址读或者写。长度 2Bytes。

Data: 数据项，需要写入的数据或者是操作的参数。长度是 2*n Bytes。

CRC: 校验码项，用于检验数据。长度 2Bytes。（填写指令项、地址项和数据项后自动生成）。

Send: 发送按钮，点击发送此行的指令。

2、信息区：收发指令都可以在此查看。黑色指令为发送出的指令，蓝色指令为接收到的指令。

NO: 信息排序。

Header: 帧头项。长度 2Bytes。

Length: 长度项，指令长度。长度 2Bytes。

CMD: 指令标志项。长度为 1Byte。

Addr: 目标地址。

Data: 数据项，返回数据。长度是 2*n Bytes。若是上面发的是写指令则返回的数据为 0xFF，若上面发的是读指令，则读反馈指令数据为 0xFF，读指令返回指令的数据为读指令的所需要的数据长度+变量地址对应的数据。

CRC: 校验码项，用于检验数据。长度 2Bytes。

3、功能区，从左到右分别为，



: 载入 txt 格式的指令原始数据列表文件，不可导入信息文档，见下方 **Save Message**。



: 保存 txt 格式的指令列表文件



: 清空指令编辑区的所有指令

4、配置信息区

Com Port: 选择通信端口。

Baudrate: 选择波特率，需要与工程设置的波特率对应，支持用户自定义波特率，如下图，选择 custom 选项可以填写用户自定义波特率。

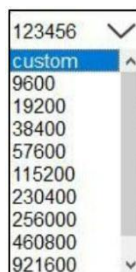


图 9-16: 用户自定义波特率

Parity: 奇偶校验，需要与工程设置的 Parity 相同。

CRC Enable: : 是否进行 CRC 校验，若工程勾选 No CRC，此处不用勾选。

CMD Header: 通信帧头，需要与工程设置的 User Start Bytes 相同。

Open Com Port: 开启端口。开启端口后才能发送指令。

Send selected items: 按照从上到下的顺序发送全部 select 项已勾选的指令

5、循环配置区

Cycle Delay: 循环发送时每次循环之间的时间间隔。

Interval Time: 循环时相邻指令之间发送的时间间隔。

Auto Send: 按照从上到下的顺序循环发送全部 select 项已勾选的指令。

6、信息操作区

Clear Message: 清空信息接收区的信息。

Save Message: 保存信息接收区的信息为 Txt 文档。

7、指令行处右键呼出菜单项

insert: 在所选指令行上方插入一行空白的指令行。

clone: 在选中指令行的下方克隆一行选中的指令。

delete: 删除所选指令行。

up: 将所选指令行上移。

down: 将所选指令行下移。

Delay: 在所选指令行上方插入发送延时行（时间单位为 ms）。

8、在 Select 列右键点击可以全选或全不选指令，如下图

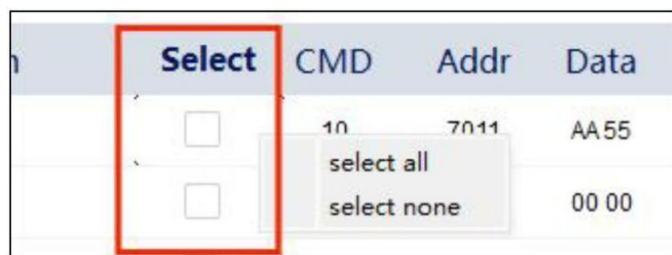


图 9-17: 指令全选功能

9.2.2. 指令发送使用教程

1、发送单条指令：其步骤如下：

- (1) 配置信息，选择对应端口、对应的波特率以及奇偶校验，确定帧头对应，勾选 CRC Enable，然后打开端口（Open Com Port）。



图 9-18：软件参数配置

- (2) 添加指令，双击指令行的单元格，对指令进行编辑。或点击右上角的，载入已有的指令 txt 文件。
- (3) 发送指令，单击发送，即可发送单条指令。

Description	Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
	☐	10	7011	AA 55	11 99	
切换页面	☐	10	7000	00 00	FF 03	
发送数据至0901	☐	10	0901	00 20	B6 47	
读取0901和0902两个变量地址的内容	☐	03	0901	00 02	B3 9D	
调节背光	☐	10	7001	00 2D	6E DE	
缓冲曲线1	☐	10	C001	00 C8 00 64 00 C8 00 64 00 C8 00 64	66 42	
缓冲曲线2	☐	10	C002	00 C8 00 64 00 C8 00 64 00 C8 00 64	63 81	
清除曲线1和2	☐	10	E003		79 C4	

图 9-19：发送指令

- (4) 随后可在信息区获取到发送与接收指令的信息。

No.	Header	Length	CMD	Addr	Data	CRC
Uart					Insert COM3	
1	5AA5	07	10	7000	00 00	FF 03
2	5AA5	04	10		FF	FB 6B

图 9-20: 指令信息区

2、一次发送多条指令与循环发送指令，其步骤如下：

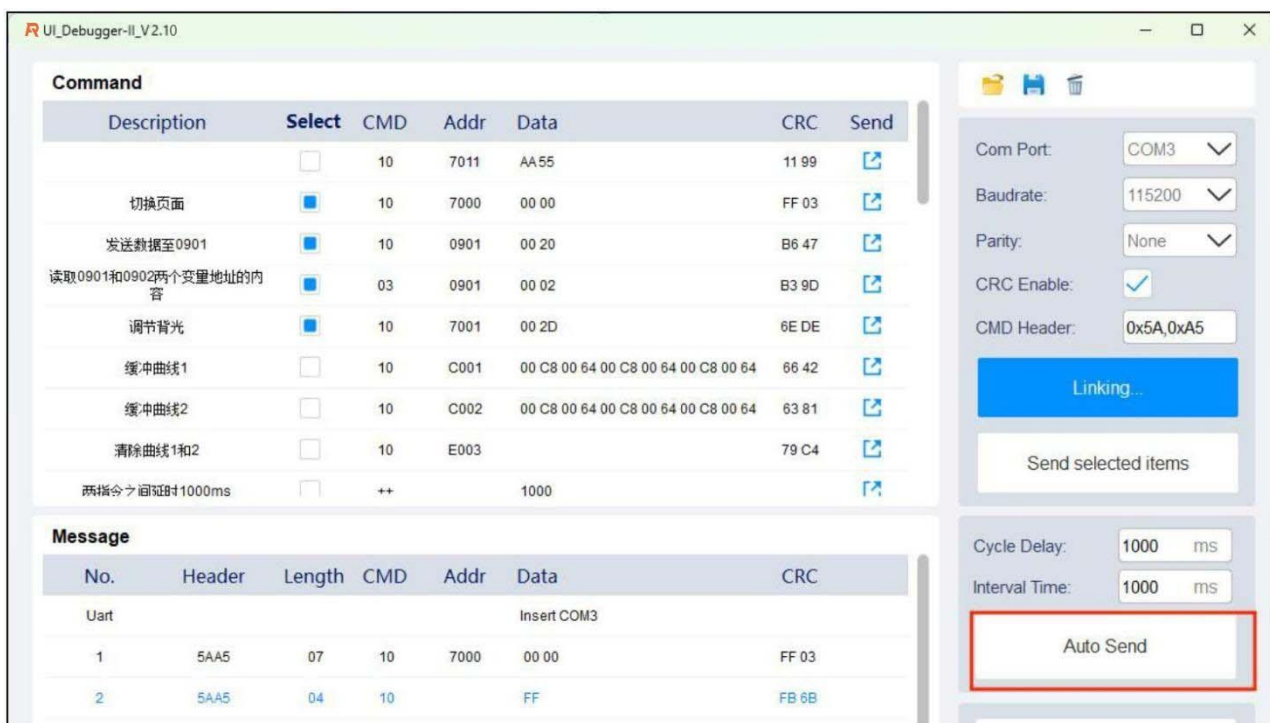


图 9-21: 一次发送多条指令

- (1) 右键调整指令上下位置（指令是按从上到下的顺序发送的）。
- (2) 在 **Select** 项勾选所要发送的指令。
- (3) 点击 **Send selected items** 或 **Auto Send**，即可一次发送多条指令与循环发送指令。
- (4) 若要调整循环发送的时间间隔，可调整 **Circle Delay** 与 **interval**。
- (5) 在 **loop** 模式下，可以自定义添加 **delay** 时间其中 **++** 为 **delay** 标志（不可修改），可在 **data** 栏添加间隔时间（ms），希望启用该延时需勾选该行的 **select** 项。

System Function	Select	Order	Addr	Data	CRC	Send
切换页面	☐	10	7000	00 02	7EC2	
调节背光	☐	10	7001	00 2D	6EDE	
修改时间	☐	10	7002	00 17 00 04 00 01 00 00 00 00 00 00	4AF5	
切换音乐	☐	10	700A	00 01	1EC1	
暂停音乐	☐	10		00 00	DF01	
音量调节	☐	10		00 01	4F01	
电阻屏校验	☐	10		5A	8004	
自动背光控制	☐	10		00 01	5F00	
休眠背光亮度控制	☐	10	700F	00 2D	0F1D	

图 9-22：延时指令

System Function	Select	Order	Addr	Data	CRC	Send
切换页面	☐	10	7000	00 02	7EC2	
调节背光	☐	10	7001	00 2D	6EDE	
修改时间	☐	10	7002	00 17 00 04 00 01 00 00 00 00 00 00	4AF5	
Daley(ms)	☐	++	1000			
切换音乐	☐	10	700A	00 01	1EC1	
暂停音乐	☐	10	700A	00 00	DF01	
音量调节	☐	10	700B	00 01	4F01	
电阻屏校验	☐	10	700C	5A	8004	
自动背光控制	☐	10	700E	00 01	5F00	

图 9-23：设置延时时间

延时时间为 10 进制，单位为 ms。延时指令只由指令标志“++”和延时时间组成，其他部分不需要填写。延时指令穿插在两条正常指令之间，延时时间 + Interval Time 是两条指令之间的发送间隔。

其他具体串口指令说明详情，请参考[串口通信指令](#)。

9.2.3. 指令文档说明



图 9-24：导入导出普通指令

指令在指令文档内的格式如下表，可以在 UI_Debugger-II 内编辑后导出，也该指令可以在 txt 文档手动编辑，需注意编辑指令文档时不可留下空白行。

指令示例如下：

```

发送数据至0901,unselect,10 0901 00 20
读取0901和0902两个变量地址的内容,unselect,03 0901 00 02
切换页面,unselect,10 7000 00 02
调节背光,unselect,10 7001 00 2D
缓冲曲线1,unselect,10 C001 00 C8 00 64 00 C8 00 64 00 C8 00 64
缓冲曲线2,unselect,10 C002 00 C8 00 64 00 C8 00 64 00 C8 00 64
清除曲线1和2,unselect,10 E003
两指令之间延时1000ms,unselect,++ 1000
修改时间,unselect,10 7002 00 17 00 04 00 01 00 00 00 00 00
切换音乐,unselect,10 700A 00 01
暂停音乐,unselect,10 700A 00 00
音量调节,unselect,10 700B 00 01
电阻屏校验,unselect,10 700C 00 5A
自动背光控制,unselect,10 700E 00 01
休眠背光亮度控制,unselect,10 700F 00 2D
自动背光休眠时间控制,unselect,10 7010 00 0A
    
```

图 9-25: 指令文档内容

9.2.4. 指令信息文档说明

点击 **Save Message** 可将信息区的指令收发记录保存为 txt 文档，文档内容示例如下：

文档内的指令均为完整指令，包括帧头、长度等部分。注意该文档不能重新导入 UI_Debugger-II 。

```

1, 5A A5 07 10 0901 00 20 B6 47
2, 5A A5 04 10 FF 4C 30
3, 5A A5 07 03 0901 00 02 B3 9D
4, 5A A5 04 03 FF 41 00
5, 5A A5 0B 03 0901 00 02 00 20 00 00 B6 A0
6, 5A A5 07 10 7000 00 02 7E C2
7, 5A A5 04 10 FF 4C 30
8, 5A A5 07 10 7001 00 2D 6E DE
9, 5A A5 04 10 FF 4C 30
10, 5A A5 11 10 C001 00 C8 00 64 00 C8 00 64 00 C8 00 64 66 42
11, 5A A5 04 10 FF 4C 30
12, 5A A5 11 10 C002 00 C8 00 64 00 C8 00 64 00 C8 00 64 63 81
13, 5A A5 04 10 FF 4C 30
14, 5A A5 05 10 E003 79 C4
15, 5A A5 04 10 FF 4C 30
    
```

图 9-26: 指令信息记录文档

9.3. 字库取模工具使用说明

字库取模工具的入口如下：



图 9-27：字库取模工具入口

点击打开字库取模工具，弹出下图界面。

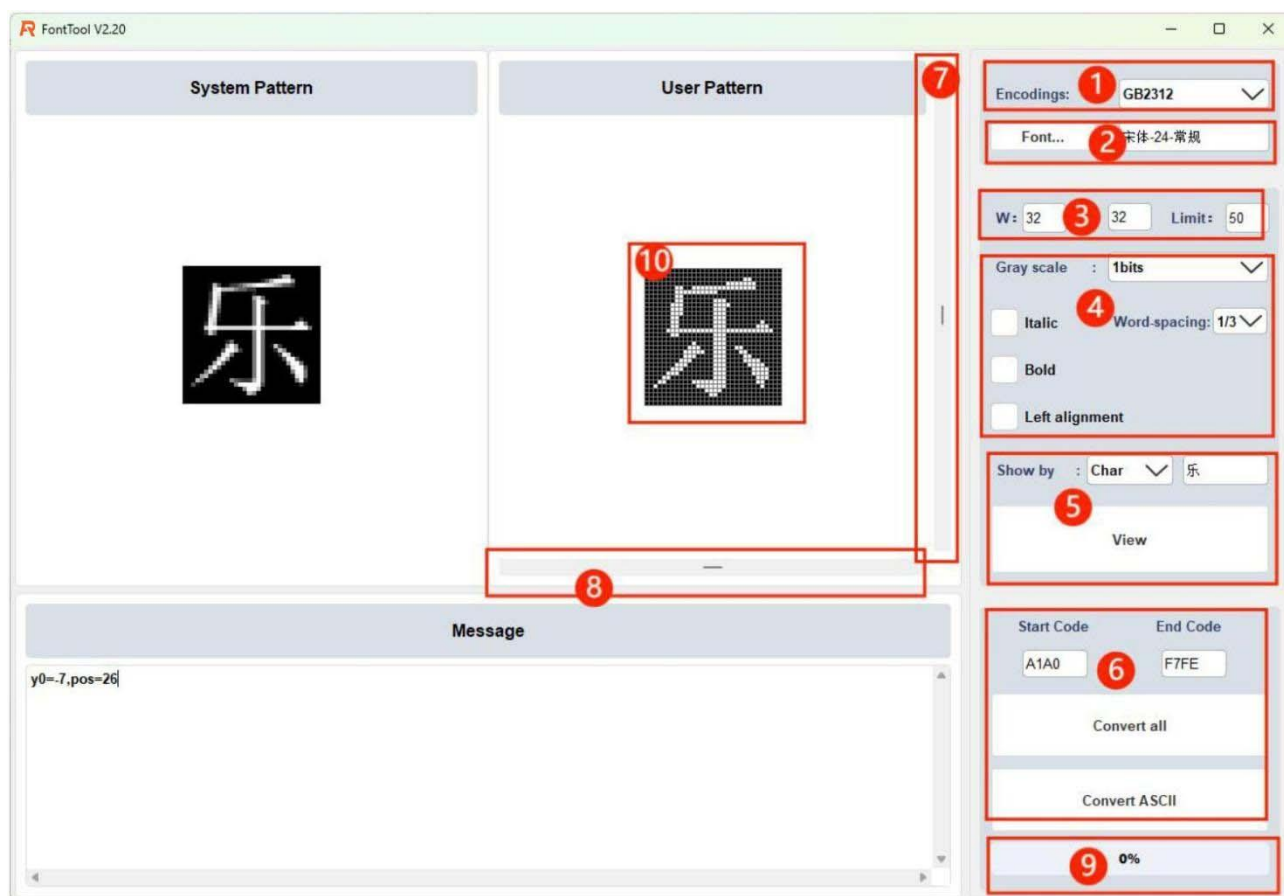


图 9-28：字库取模工具主界面

1、点击选择字库编码类型，如下图所示支持以下编码。

GB2312：支持简体汉字。

BIG5：支持繁体汉字。

GBK：GB2312 和 BIG5 是它的子集，中文输入法用。

Unicode：万国码，包括世界上大部分有文字的语言。Unicode 字库每个字符都自带宽度。



图 9-29: 编码类型选择

2、点击弹出以下图窗口，在此可以选择字体和字号。

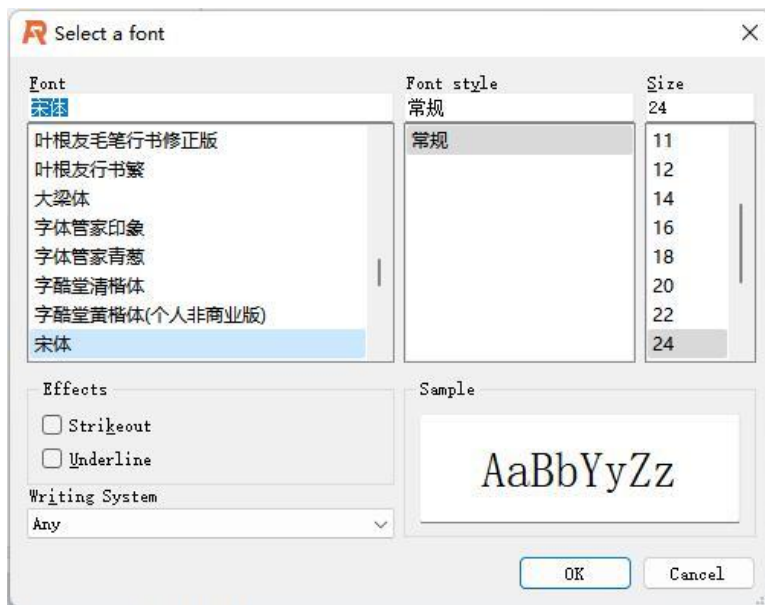


图 9-30: 字体字号选择

3、点击输入数字修改文字外框的大小，宽和高可以相等或不等，取决于使用者的需求效果，单位是像素。Limit 默认即可，字体越大且 Limit 值越小，文字就相对丰满一点。

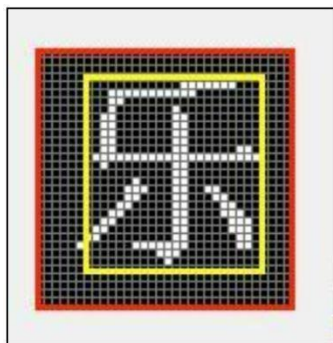


图 9-31: 字符示例

注：文字外框指的是上图整个红线包括的区域，字体大小的设置只会影响到黑框内黄色区域文字的大小。所以设置文字的像素和字体大小时，必须要处理好两者的大小关系，否则会出现文字过大失真或者字体过小模糊等问题。

4、**Gray scale:** 灰阶，可选 1、2、4bit，灰阶越多显示时效果越好，相应的字库文件越大。注意产生字库时不能选择 8bits 或αRGB4444。

Italic: 斜体。

Bold: 加粗字体。

Left 对齐方式：字符左对齐。

Word-spacing：空格宽度，例如字库宽度选择 32，空格宽度选择 1/2，则空格宽度为 16pixel。

5、点击选择显示字符还是字符编码，输入需要显示的字符或者字符编码，点击 **View** 预览该字符的显示效果。更改 3、4、5 这三个部分的参数时，都需要点击 **View** 才能看到效果。

6、**Start code** 和 **End code**：对于 GBK，GB2312，BIG5 这三种编码，这两个参数默认即可。如果是 Unicode 编码，则需要去网上查询对应语言的对应编码分区进行设置。

Covert：生成整个字库，包括 ASCII 码和中文字符。

Covert ASCII：只生成 ASCII 码的字库。

7&8、微调：通过滑条和滑条两端的箭头精确地调节文字在文字框内地位置，以达到较好的显示效果。

9、进度条：字库制作进度条。显示字库生成的进度。

字库制作过程，如下图：

- 1、选择字库编码、字体和合适的字号。
- 2、确定文字外框的宽高（即字库宽高）。
- 3、选择 bit 数（灰阶）。
- 4、点击 **View**，查看文字位置是否合适，不合适则微调位置。
- 5、根据需要的字库内容，选择生成全部字库，或者是 ASCII 字库。
- 6、选择合适的保存路径，按照命名规则给字库命名（命名不能存在 ' * '，输入关键信息如编码类型字库宽高等作为命名），点击保存，字库制作完成。

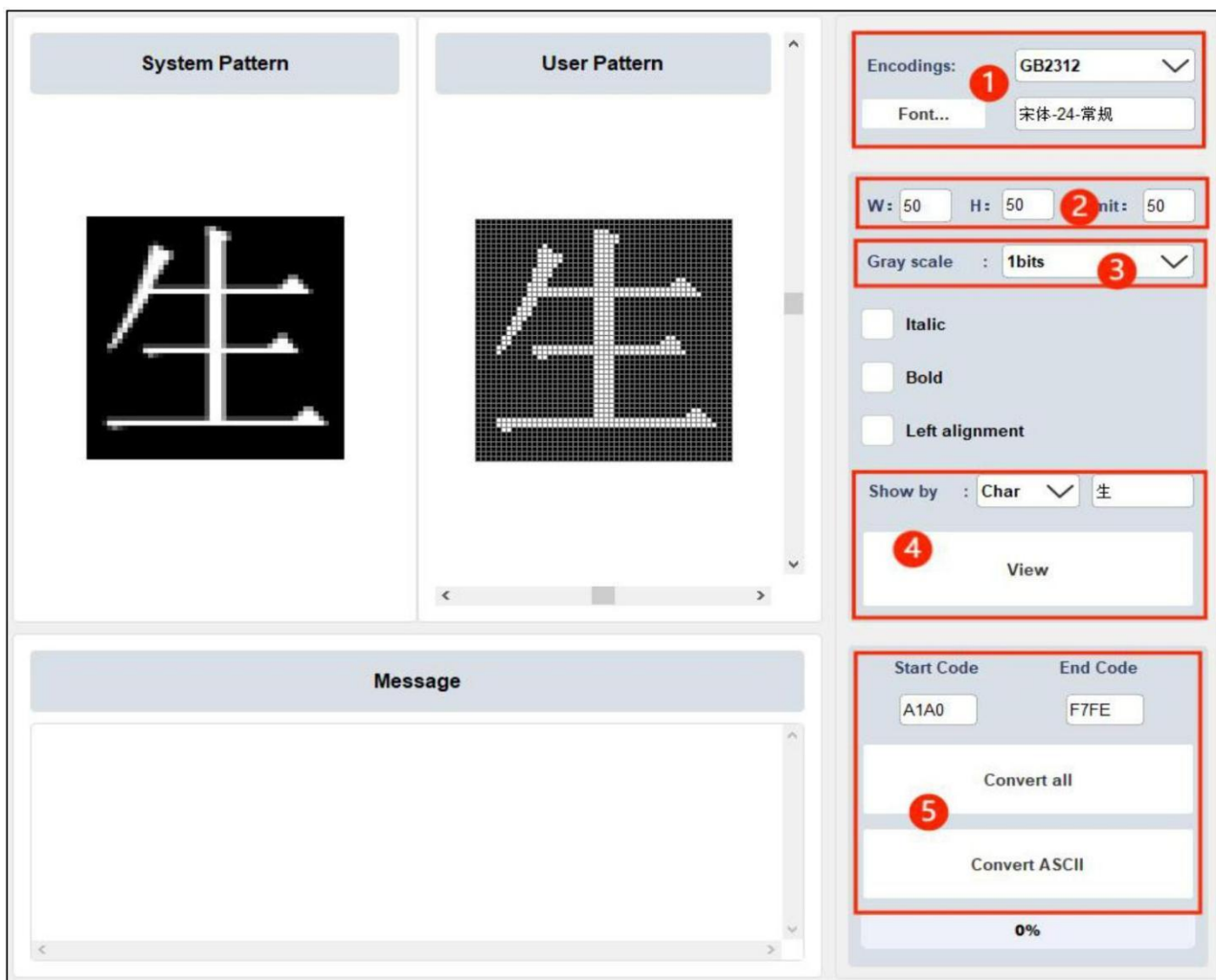


图 9-32: 字库制作过程 1



图 9-33: 字库制作过程 2

9.4. 图片编号工具使用说明

以下是图片编号工具的入口：



图 9-34: 图片编号工具入口

点击打开编号工具，主界面如下图所示。该工具操作对象为图片，包括 **Picture** 和 **Icon** 两个文件夹的素材。

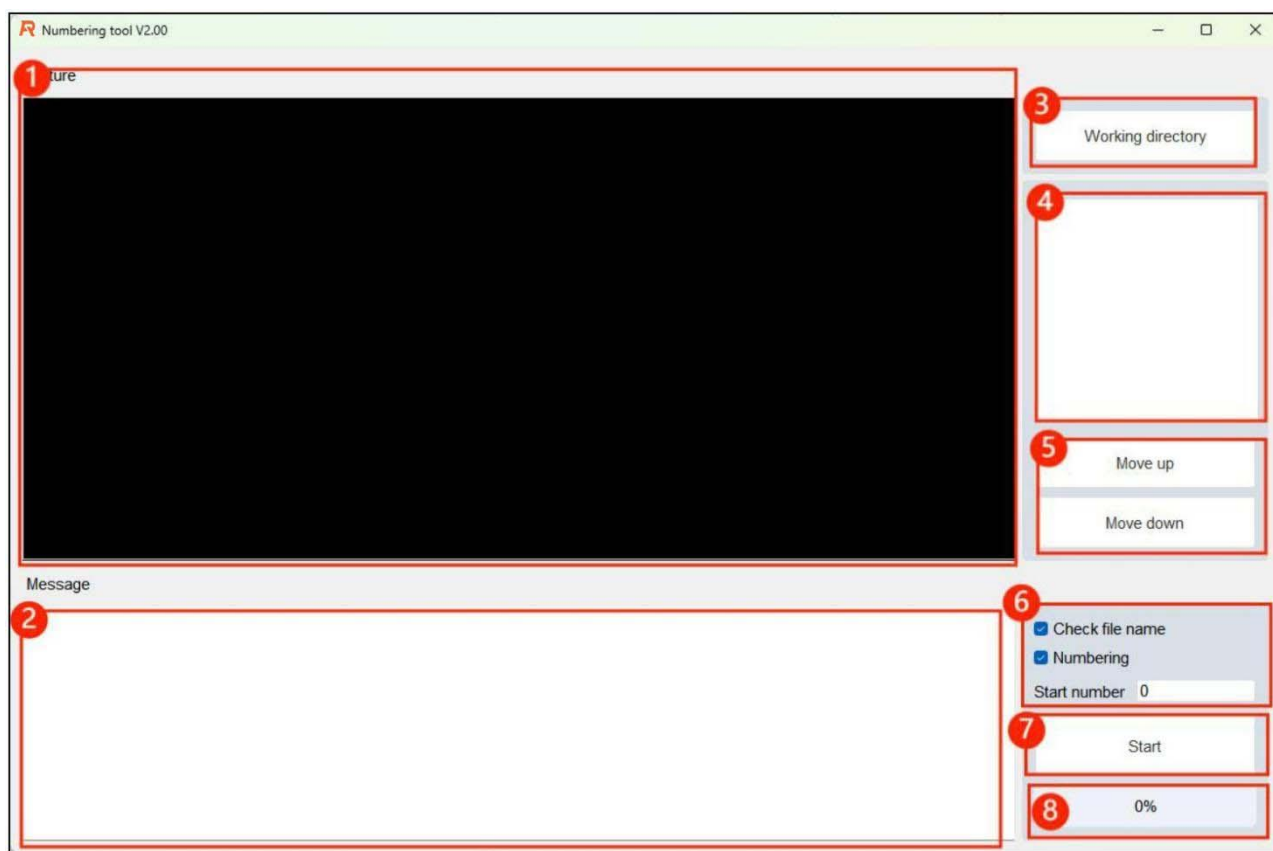


图 9-35: 图片工具主界面

功能介绍：

- 1、图片查阅区，在此区域查看选中的图片。
- 2、操作信息区，编号没成功时返回信息。
- 3、Working directory：工作目录，点击添加需要快速编号的图片。注意，添加时会整个文件夹内的图片导入。
- 4、图片目录，在此点击图片名称可选中图片并查看。

5、Move up: 将选中的图片上移一个位置。

Move down: 将选中的图片下移一个位置。

6、功能设置区:

Check file name: 勾选后, 软件会自动校正不符合 UI_Editor-II 的图片名称。

Numbering: 勾选后, 软件会对图片进行编号。

Start number: 列表内图片的起始编号

7、Start: 开始按键, 点击后执行功能设置区预设的操作。

8、处理进度条展示。

使用图片编号工具对图片进行编号的步骤如下:

1、点击 Working directory。如下图, 打开需要排序的图片所在的文件夹。随便选中一张, 点击打开。

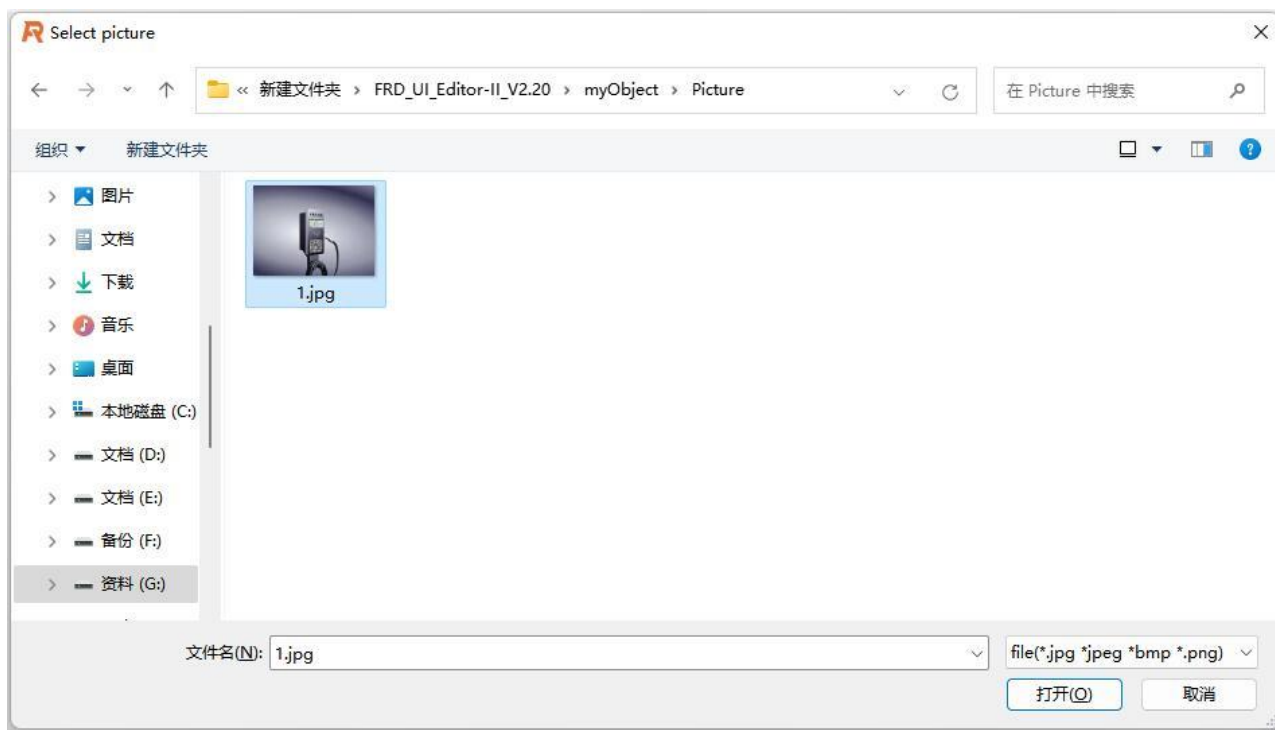


图 9-36: 选择图片

2、点击打开后, 工具主界面如下图所示, 可以看到, 右边图片列表显示的是当前图片的排列顺序, 这个顺序从上到下对应编号 0000 ~ NNNN。如果这个顺序不是我们需要的顺序, 可以通过 Move up 和 Move down 来调整顺序。先点击选中需要变换顺序的图片, 上移点击 Move up ; 需要下移则点击 Move down。

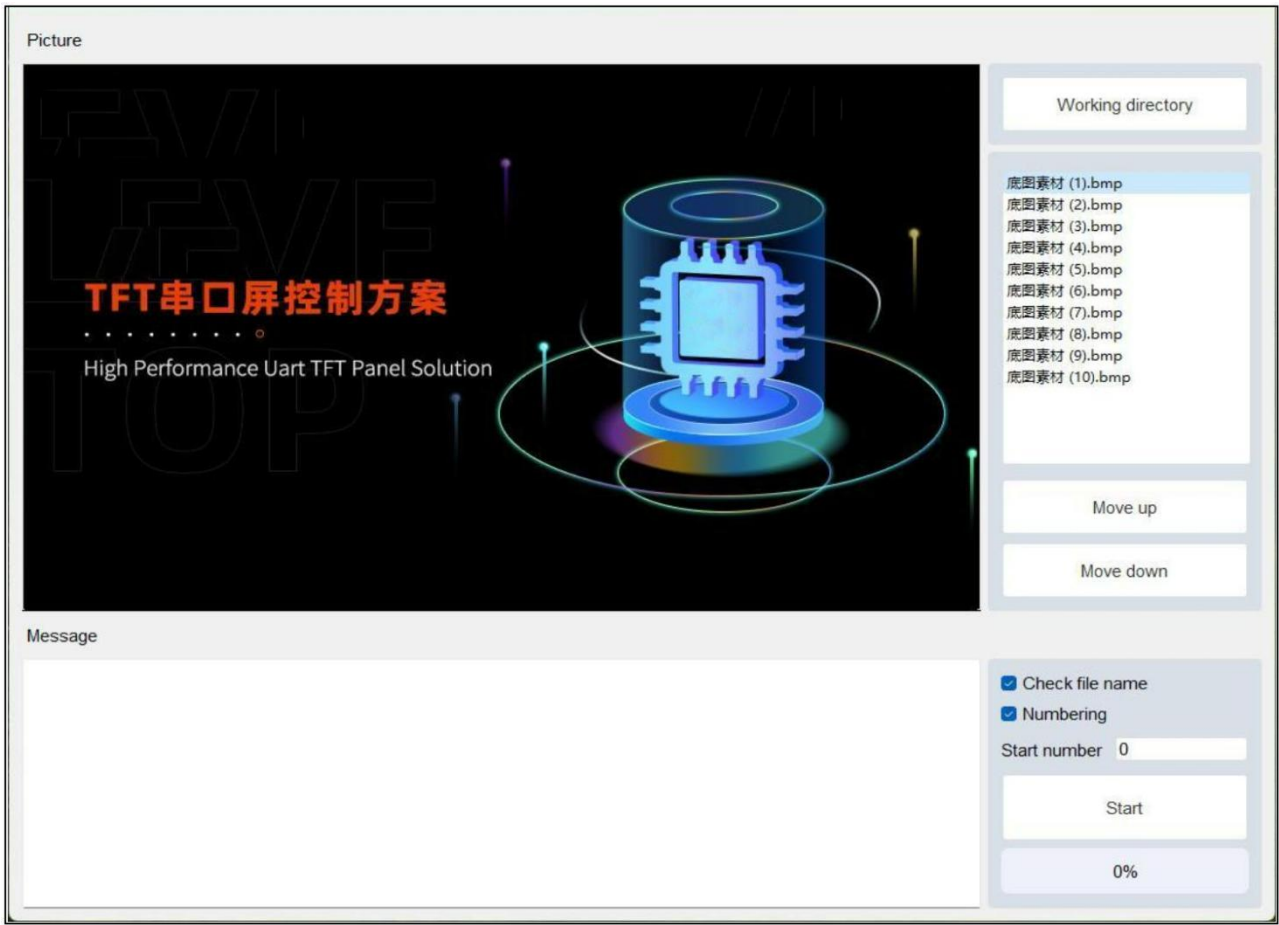


图 9-37: 顺序调整

3、点击 **Start**，执行预设的操作。



图 9-38: 编号完成

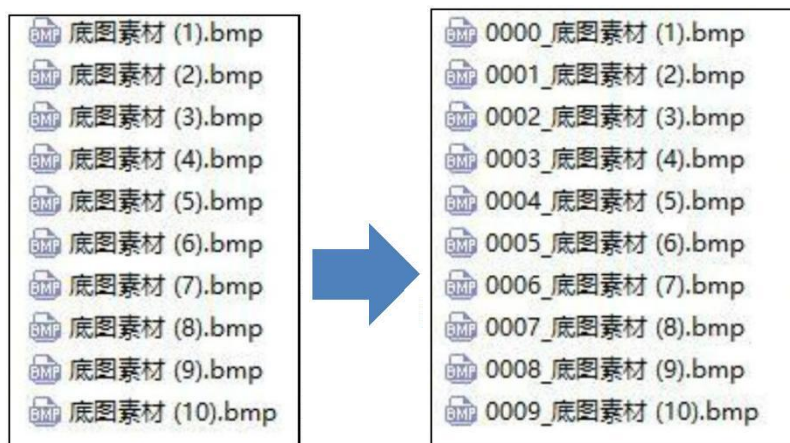


图 9-39: 自动编号效果展示

9.5. 音频转换工具使用说明

9.5.1. 制作 Wav 文件

如果音频文件不是 Wav 文件或者采样率不是 22050，那就需要先把音频文件转换成符合条件的 Wav 文件,下面以“格式工厂”免费版为转换平台进行操作。

1、首先打开软件，选择音频，选择“-> WAV”，进入添加文件界面。

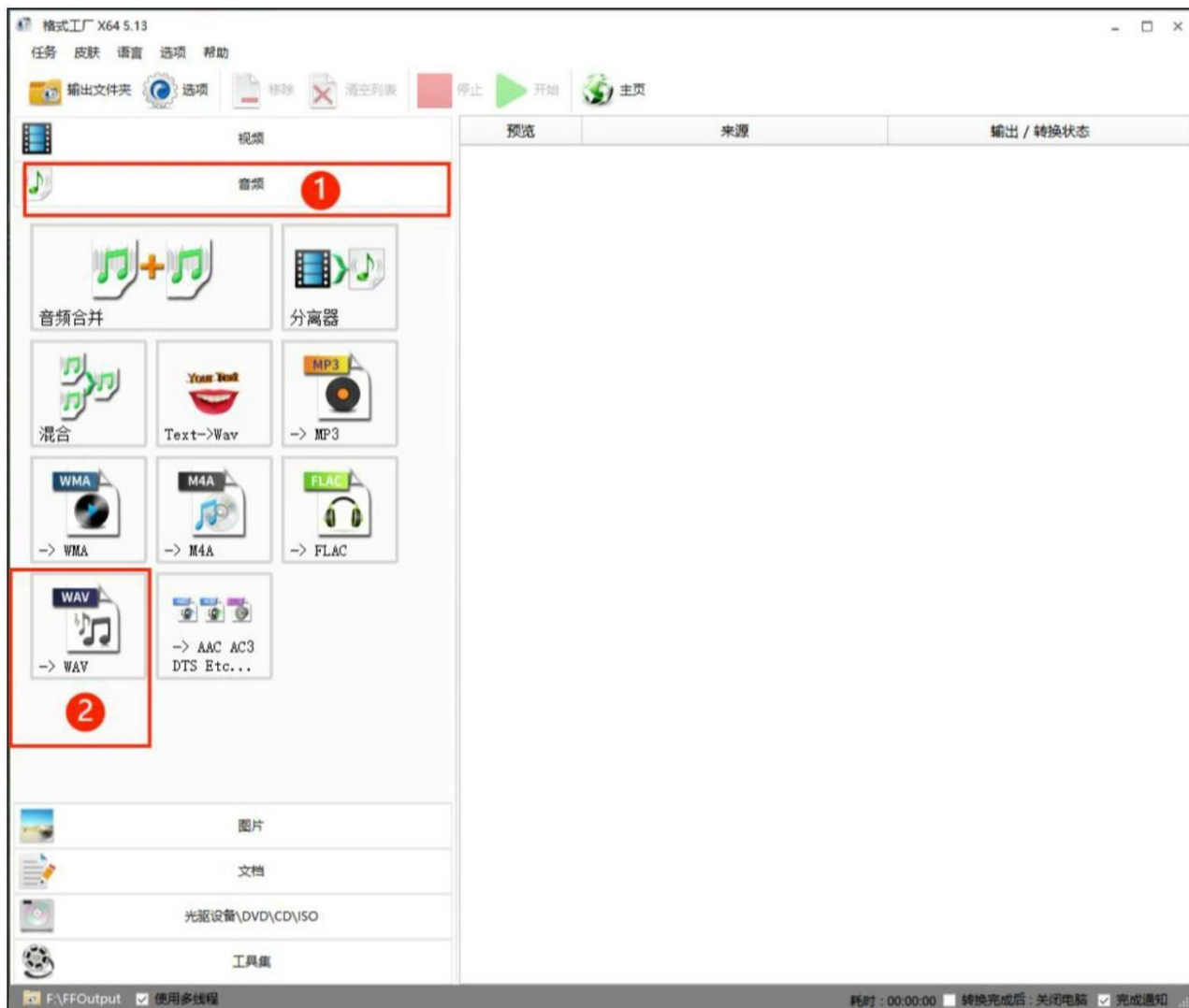


图 9-40：格式工厂主界面

2、如下图，点击标注 1 可以选择 Wav 文件的输出目录，点击标注 2 可以添加需要转换格式的文件，点击标注 3 可更改输出配置，点击添加文件。

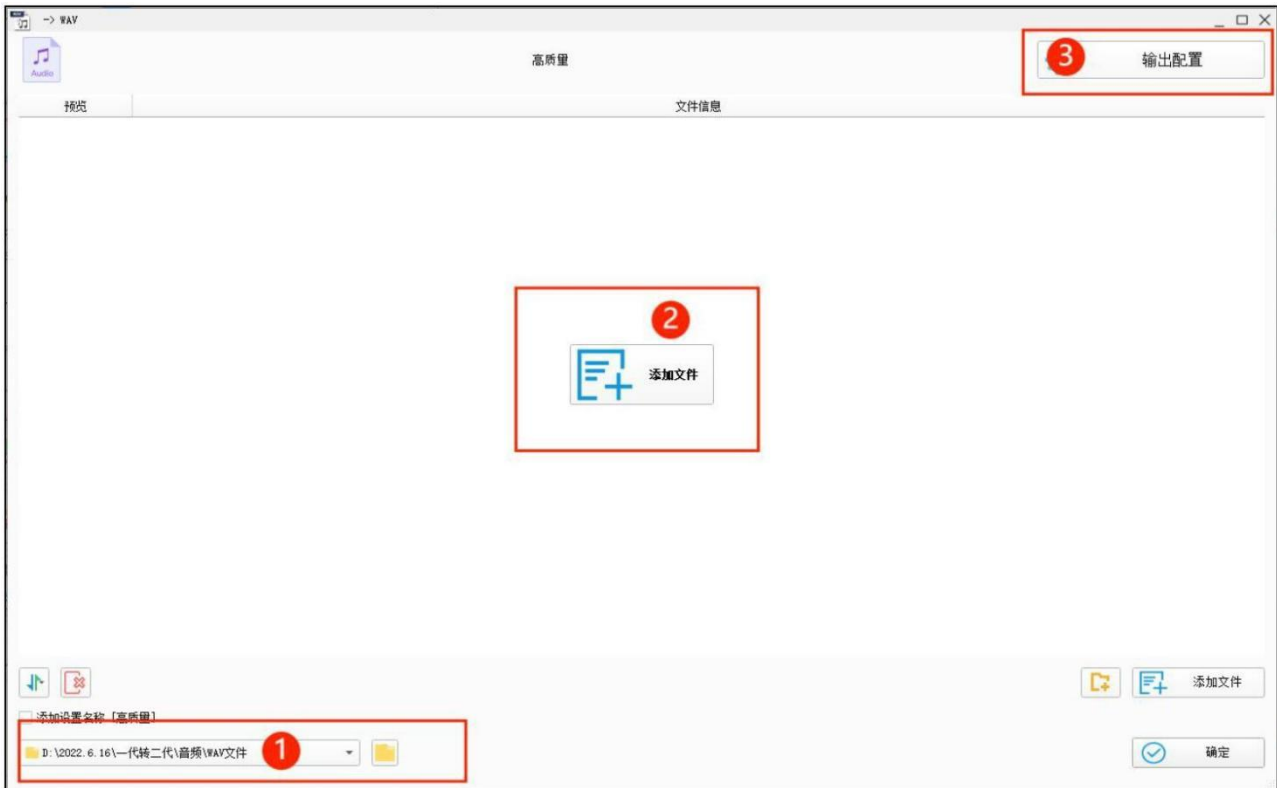


图 9-41：添加音频文件

- 3、需要修改采样率时，点击上图的输出配置，选择低质量输出，将采样率选择为 22050，声道可以选择单声道，单声道的噪音相对较少一点，然后点击确定。



图 9-42：输出配置

- 3、添加音频后，如果需要剪辑音频，我们可以点击音频列表内的音频进入剪辑模式，如下图所示。标注 1 选择截取片段的起始节点，标注 2 选择截取片段的终止节点，最后点击确定，退出剪辑界面。然后再点击上图右下角确定按钮

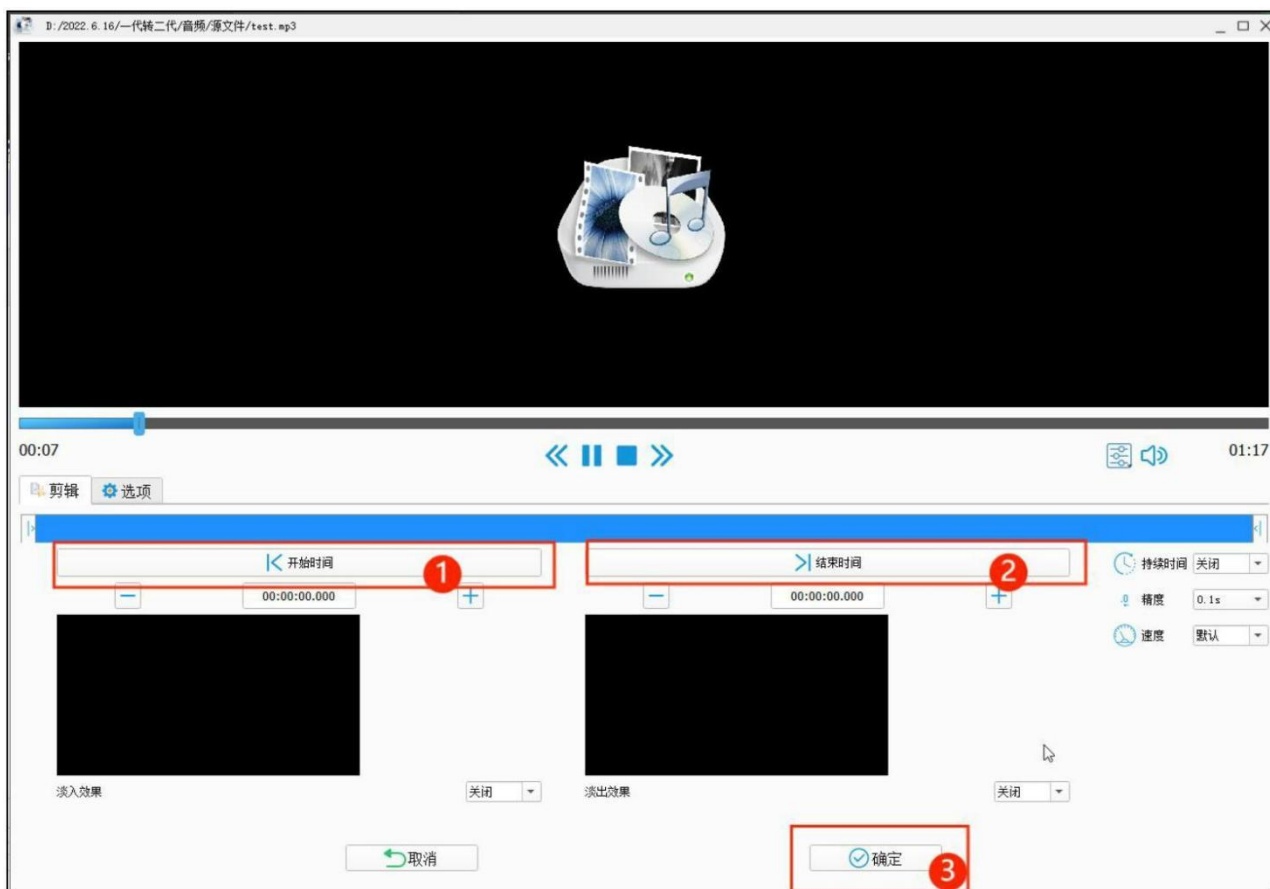


图 9-43: 截取音频

4、截取音频后，点击开始转换。



图 9-44: 开始转换

4、等待其转换完成。



图 9-45: 转换完成

9.5.2. Wav 转 bin 文件

在 UI_Editor-II 内打开 Wav Tool,



图 9-46: 打开音频转换工具

主界面如下图所示:

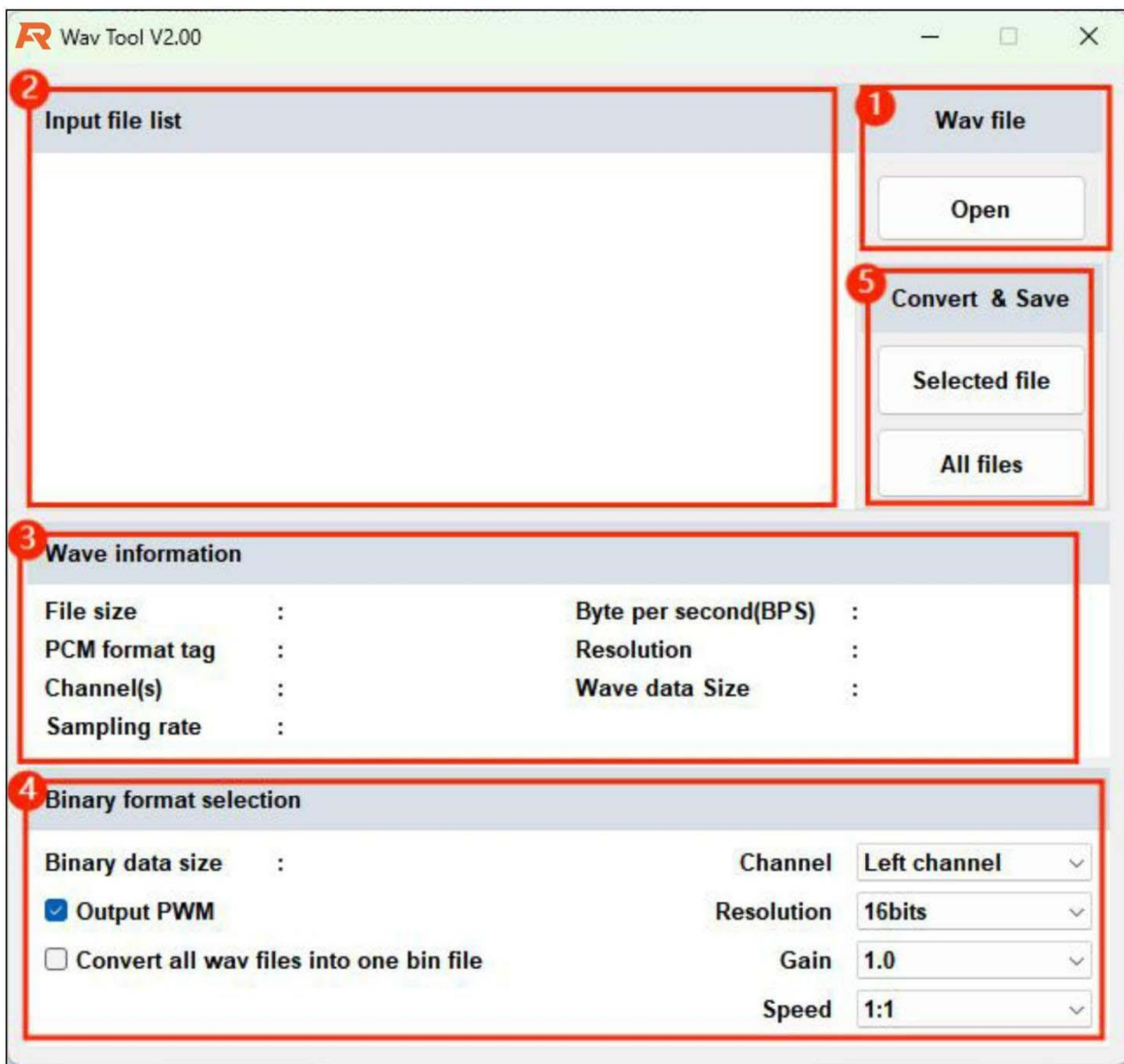


图 9-47: 音频转换工具主界面

参数说明：

- 1、Open: 导入 wav 文件。
- 2、导入文件后显示列表。
- 3、**Wav information:** 导入的 Wav 文件的参数信息，不可修改。

Sampling rate : 采样率，需确保为 22050。

其他参数不作要求。

- 4、**Binary format selection:** 目标 bin 文件的参数，。

Binary data size: 目标 bin 文件大小，无需修改。

Output PWM : 输出 PWM 值，无需修改。

Convert all wav files into one bin file : 勾选后会将所有的 wav 文件打包成 1 个 bin 文件。

Channels: 声道选择，默认单通道。

Resolution: 采样位数，需选择 16bits。

Gain: 音量增益，默认 1.0。

Speed: 播放速度，默认 1:1 即可。本软件非专业音频软件，随意调节参数会使得音频受损。

- 5、**Convert & Save:** 生成和保存。

Selected file: 生成当前选中的 wav 文件生成 bin 文件。

All files: 所有 wav 文件都生成 bin 文件。

使用步骤如下：

- 1、点击 open 按钮添加 Wav 文件，点击 open 后，弹出一个文件选择窗口，如下图所示，先找到目标 Wav 文件所处的文件夹，选中其中一个 Wav 文件，然后点击打开，即可导入整个文件夹内的 Wav 文件。

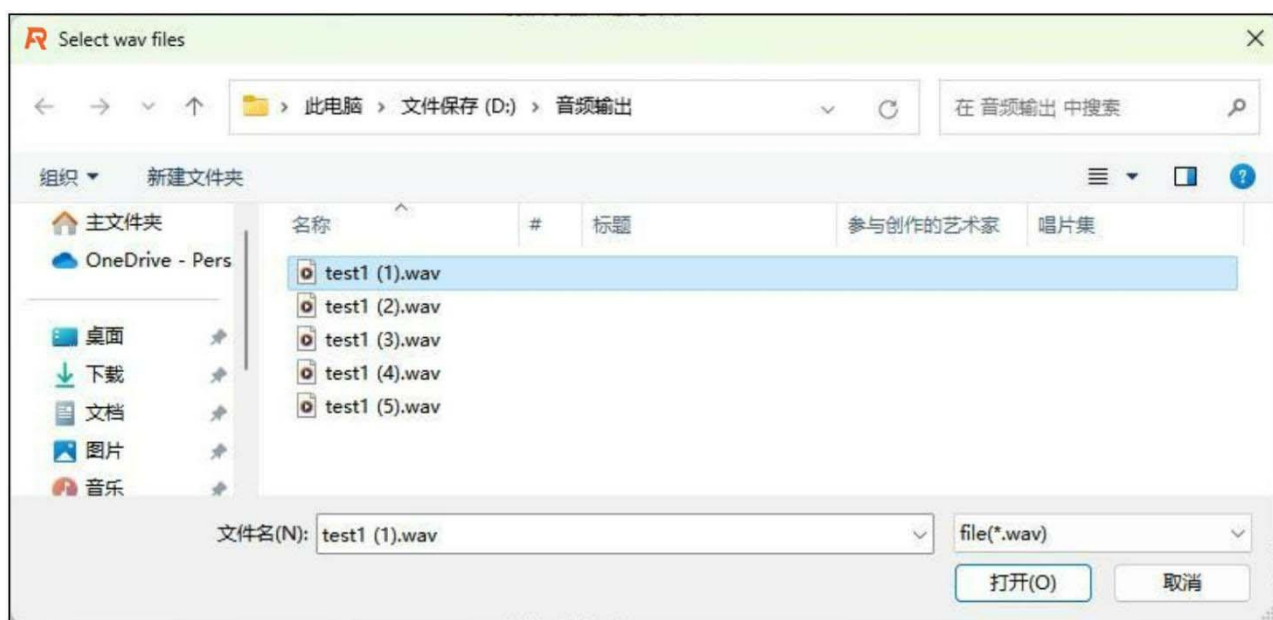


图 9-48: 选择 Wav 文件

- 2、选择 Wav 文件后，如下图所示，可以看到列表中为已添加的 WAV 文件名称。如果采样率（Sampling rate 下图左边蓝色框）不是 22050，先按照[制作 Wav 文件](#)的步骤将采样率转换成 22050。确认无误后直接点击 Selected file 或者 All files。

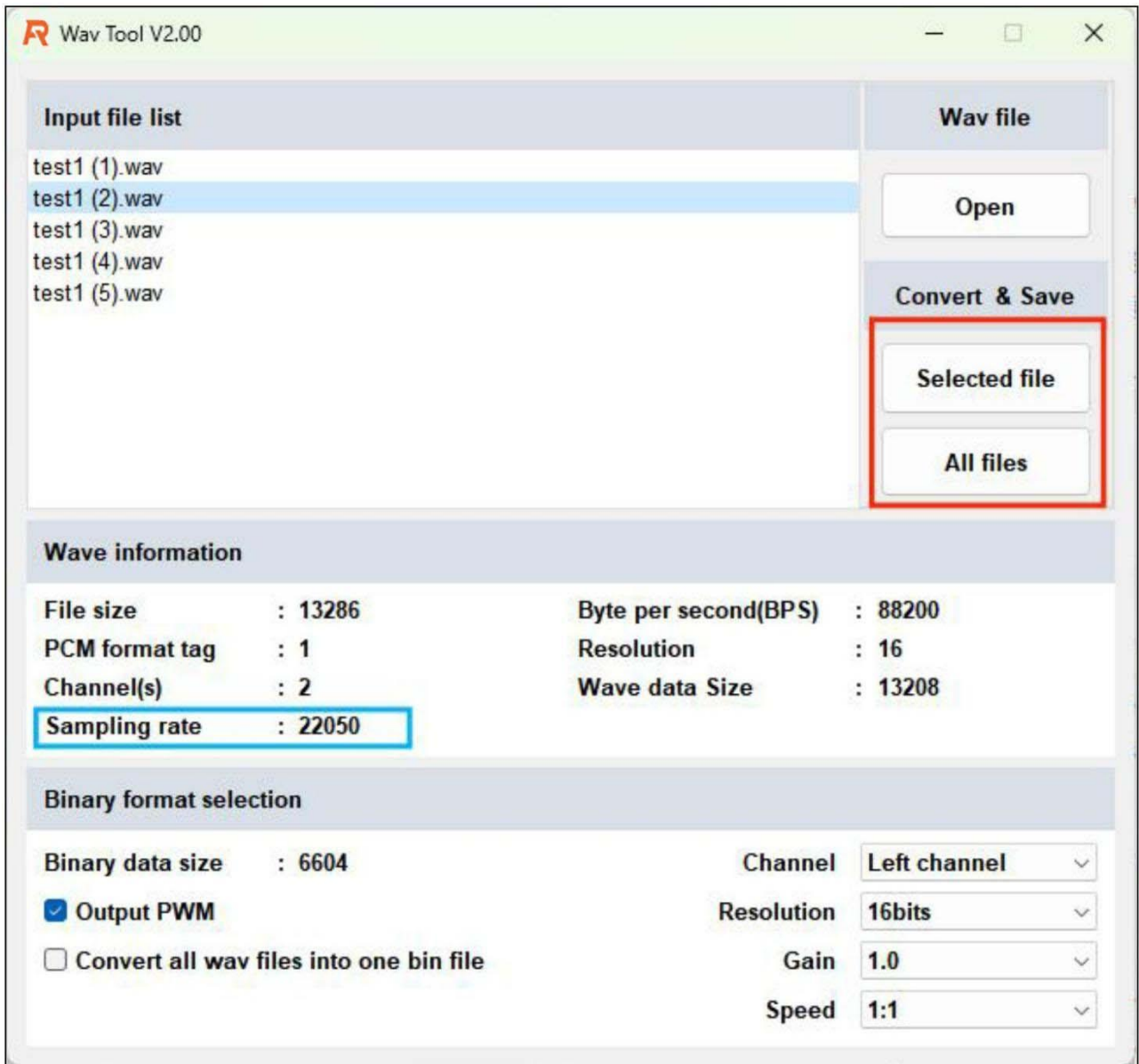


图 9-49: 设置音频参数

- 3、最后再保存，如下图所示，保存时不能直接覆盖原有的音频 bin 文件，需要命名为新的名字。

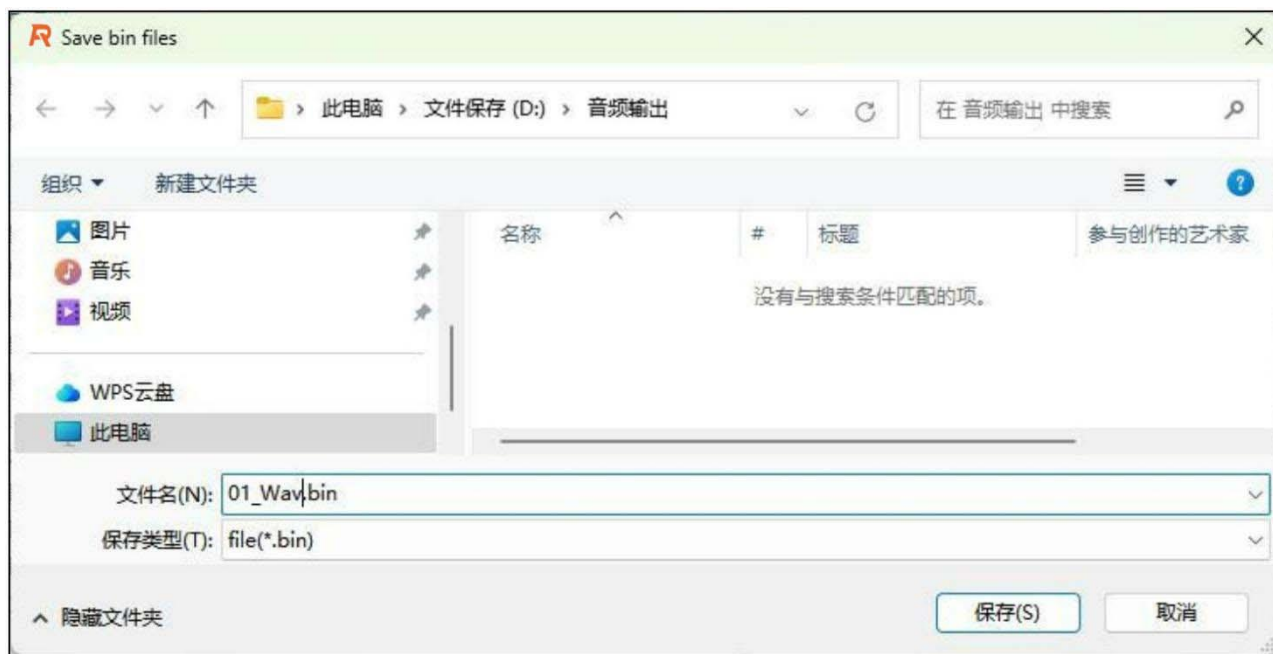


图 9-50: 命名保存

注：保存时不能包含右边 10 个字符 \ / : * ? " < > |

10. 串口通信指令

串口通信指令分为三种，一种是写数据指令，即往串口屏指定的变量地址（寄存器）写数据；一种是读数据指令，即从串口屏指定的变量地址（寄存器）读数据；最后一种是反馈指令，包括读数据反馈、触控反馈和指令校验反馈。指令详情请参考下表（其中 **0x** 表示十六进制数，发指令时需要删掉，直接发数据部分即可）。当写指令发送，不管其 **CRC** 是否通过校验会返回相关的反馈指令

串口通信需要串口通信调试工具的支持，工具详情可参考[串口调试工具（UI Debugger-II）使用说明](#)。

表 10-1：指令格式总表

写数据指令 (串口发送数据)	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	指令码 0x10	变量地址 0x0000 ~ 0x5FFF	写入数据 0xXXXX.....0xXXXX (2*n Bytes)		CRC 0xXXXX
读数据指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	指令码 0x03	变量地址 0x0000 ~ 0x5FFF	读出的 Word 数量 0xXXXX		CRC 0xXXXX
读数据反馈 指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	指令码 0x03	变量地址 0x0000 ~ 0x5FFF	读出的 Word 数量 0xXXXX	数据 (2*n Bytes)	CRC 0xXXXX
触摸反馈指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	指令码 0x41	变量地址（寄 存器地址） 0xXXXX	返回的 returnValue 0xXXXX		CRC 0xXXXX

指令组成：

- 1、帧头：用于确认数据帧的起始和结尾。上位机默认为 **0x5A** 和 **0xA5**，如果需要修改可去工程设置界面修改，更改后确保与串口屏通信的主控端程序内帧头与此帧头一致。
- 2、长度：指令的长度，计算方式为：长度 = 指令（1） + 变量地址（2） + 写入数据（2*N） + CRC（2）。
- 3、读/写指令码：用于辨别发送的指令的属性，**0x10** 表示写入数据，**0x03** 表示读取数据，**0x41** 表示触摸反馈，长度 1Byte。
- 4、变量地址：变量地址，即对该地址读或者写；或者是触摸反馈的地址或寄存器，长度 2Bytes。
- 5、内容：需要写入的数据或者是读取数据的长度，长度是 **2*n Bytes**。
- 6、CRC：校验码，用于检验数据，长度 2Bytes。

10.1. 串口写数据指令

串口写数据指令即往具体的地址写数据，使得串口屏做相应的操作，包括换页、调节亮度等。串口写数据指令的目的地址分为两种，一种是变量地址，通常是控件的变量地址或者 **parameterAddr**，这种地址需要用户自行设置，串口发数据给这些地址可以达到控制控件的目的；另一种是寄存器地址，不同寄存器有不同的用途。各类地址说明请查看[存储空间与变量地址说明](#)。

对于串口写数据指令，发送的 **word** 的数量最大为 **0x007D**，即单次发送的数据最多为 **250Bytes**。

主控端与串口屏通信流程如下：

主控端发送写数据指令给串口屏，串口屏接收指令，开始校验指令，CRC 校验成功则串口屏向主控端发送 CRC 校验成功反馈指令并将数据写入指定地址；若 CRC 校验失败则串口屏向主控端发送 CRC 校验失败反馈指令。

串口写数据指令的指令码为 0x10，指令格式如下表：

表 10-2：串口写数据指令及其反馈指令格式表

写数据指令 (串口发送数据)	帧头 0xXXXX	长度 0xFF	指令码 0x10	变量地址 0x0000 ~ 0x5FFF	写入数据 0xFFFF…… 0xFFFF (2*n Bytes)	CRC 0xFFFF
往变量地址 0x2001 写入 0x5152 0x5354 的数据：	0x5AA5	0x09	0x10	0x2001	0x5152 0x5354	0xBC43
CRC 校验成功反馈 指令（固定）	0x5AA5	0x04	0x10	0xFF		0x4C30
CRC 校验失败反馈 指令（固定）	0x5AA5	0x04	0x10	0x00		0x0C70

使用福瑞达串口通信软件（UI_Debugger-II）举例：

- 1、往地址 0x2001 写入 0x1020： 0x10 0x2001 0x1020

CMD	Addr	Data	CRC	Send
10	2001	1020	B3 DB	

图 10-1：写数据指令举例（1）

- 2、往地址 0x0233 写入 0x1020、0x2022： 0x10 0x0233 0x1020 0x2022

CMD	Addr	Data	CRC	Send
10	2001	1020 2022	AC B2	

图 10-2：写数据指令举例（2）

注：1、由于串口通信的底层代码不支持接收数据长度（不是指令长度）为奇数 Bytes 的数据，所以通过串口发送数据时需要确保数据长度为 2*n Bytes。

错误指令：0x10 0x2000 0x31 0x32 0x33 （数据只有 3 Bytes）

正确指令：0x10 0x2000 0x31 0x32 0x33 0x34 （数据有 4 Bytes）

- 2、若串口通信调试工具不是配套的 UI_Debugger-II，则指令需要按照上表发送完整的，包括发送帧头、长度和 CRC。
- 3、上表两条反馈指令为固定指令，只要写数据指令通过 CRC 校验，就会返回只有数据 FF 的指令提示，如果写数据指令没有通过 CRC 校验，就会返回只有数据 00 的指令提示。

10.1.1. 发送串口指令控制控件举例

10.1.1.1. 串口发送控制字符串和文字滚动

参数	数据	参数	数据
控件名称	label_1	控件名称	textroll_0
参数地址	0xFFFF	参数地址	0xFFFF
变量地址	0x0720	变量地址	0x0720
数据长度(Word)	20	X坐标	51
X坐标	125	Y坐标	47
Y坐标	11	宽度	86
宽度	66	高度	46
高度	25	数据长度(Word)	32
字体宽度	22856	字体宽度	56
字体高度	3958	字体高度	118
字库ID		字库ID	
字库编码		字库编码	
对齐方式	Left	字体颜色	0x000000
背景色使能	Disable	背景色	0x0000FF
_颜色	0xD3D3D3	字符串首尾间隔	64
字体颜色	0x000000	间隔(10ms)	50
初始字符串	文字测试	对齐方式	Left
密码模式	Disable	滚动使能	Enable
		初始字符串	文字测试
		背景透明使能	Disable
		多国语言	Disable

图 10-3：文字控件参数

如上图所示，两控件初值设置均为“文字测试”，地址均为 0x0720。我们现在向其发送“福瑞达”两个中文字符，“乐”字的汉字编码为 0xC0D6，“升”字的汉字编码为 0xC9FD。那么发送的指令应当为 **0x10 0x0720 0xC0D6 0xC9FD 0x0000**，注意末尾的 **0x0000** 为结束符，在结束符后的内容都不会显示，发送字符串的内容都需要在末尾加结束符 0x0000，

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	0720	C0 D6 C9 FD 00 00	51 AA	

发送前后对比如下图。

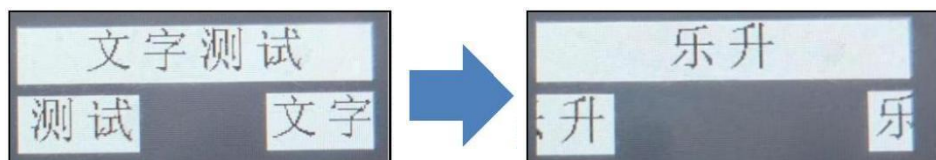


图 10-4：串口发送文字

若需要发送中英混合字符串，如“福瑞达 1234”，则串口写数据指令为 **0x10 0x0720 0xC0D6 0xC9FD 0x31 0x32 0x33 0x34 0x0000**（ASCII 字符直接转化为 ASCII 编码发送）。

注：发送字符串控件的数据时可在完整的文字编码之间插入 0x0A 作为换行符，换行后需要文本框高度足够才能显示；文本滚动只有一行，不能换行。若发送的文字编码长度等于控件 数据长度，则末尾无需增加结束符。

10.1.1.2.串口发送控制数字显示

参数	数据	参数	数据
控件名称	number_0	控件名称	pngNumber_0
参数地址	0xFFFF	参数地址	0xFFFF
变量地址	0x0280	变量地址	0x0280
数据长度	2	数据长度	2
X坐标	428	X坐标	333
Y坐标	394	Y坐标	397
宽度	83	宽度	71
高度	47	高度	43
字体宽度	55416	数字整数位数	4
字库ID		数字小数位数	0
字库编码		数据类型	short
对齐方式	Left	对齐方式	Left
数字整数位数	4	首张图片	
数字小数位数	0	末张图片	
数据类型	short	初始数字	100
单位字符			
单位字符长度	0		
字体颜色	0x000000		
初始数字	0		

图 10-5：数字控件参数对比

如上图参数设置，两控件地址均为 0x0280，数据类型均为 Int，整数位和小数位均相同且为 6 和 3，初值为 0。我们如果让它们显示数字 6.000，那么发送给其的指令应为 **0x 10 0x0280 0x0000 0x1770**，注意 1770 前面补 0x0000 是因为数据类型为 int，占了 4 个 Bytes，我们需要把其高位的两个 Bytes 补齐才能正常显示。后面发 0x1770 而不是 0x0006 是因为这里设了 3 位小数，如果要显示数字 6.000，则需要在 6 后面补 3 个 0 即发送 6000 过去，6000 的 16 进制为 0x1770。

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	0280	0000 1770	04 E9	

如果小数位设为 2，需要显示的数据为 6.00，那指令应当为 **0x10 0x0280 0x0000 0x0258**，因为 600 的十六进制为 0x0258。多少位小数，就需要补多少个 0。发送前后对比如下图，图中上面部分为字库数字显示，下面部分为图片数字显示。

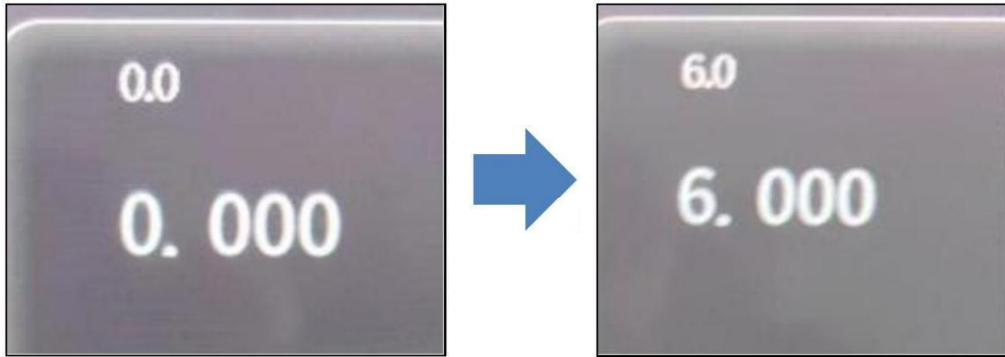


图 10-6：串口发送数字

10.1.1.3.串口发送二维码数据

参数	数据
控件名称	qrcode_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x0623
数据长度	200
X坐标	64
Y坐标	361
宽度	100
高度	100
尺寸x50px	2
初始值	www.fridalcd....

图 10-7：二维码参数设置

如上图所示，二维码地址设为 0x0623，初值输入为“ABC123”。我们想要将其内容改为“abc456”，那我们可以发送指令 **0x10 0x0623 0x61 0x62 0x63 0x34 0x35 0x36 0x0000**，末尾 0x0000 为结束符，串口屏上的二维码内容就会改变，如下图所示，可以用手机扫码验证。

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	0623	61 62 63 34 35 36 0000	EC BD	



图 10-8: 串口发送二维码数据

10.1.1.4.串口发送控制位元状态

参数	数据
控件名称	bitlcon_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x0520
状态位选择	bit0
X坐标	551
Y坐标	387
宽度	60
高度	60
关状态图标	
开状态图标	
叠加使能	Disable

图 10-9: 位元状态参数设置

位元状态参数如上图所示，地址为 0x0520，触发位为 bit0（第 0 位为 1 就可以），如果想要触发这个位元状态控件，那我们需要发送指令 **0x10 0x0520 0x0001**，效果如下图所示。0 为白环，1 为蓝环。

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	0520	0001	25 05	

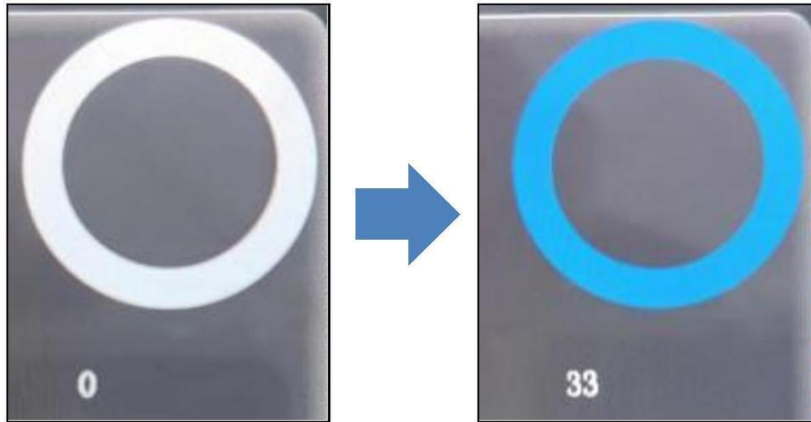


图 10-10：串口控制位元状态显示

10.1.1.5.串口控制切换 Icon

参数	数据
控件名称	icon_0
参数地址	0xFFFF
变量地址	0x0500
数据长度(byte)	2
X坐标	0
Y坐标	0
宽度	280
高度	274
首张图片	0000.png
末张图片	
图片取模格式	
变量初始值	
首张图片映射值	0
末张图片映射值	0
叠加使能	Disable

图 10-11：Icon 参数设置

Icon 参数如上图所示，地址为 0x0500，受控范围为 0 ~ 11，这 12 张图片为 0 ~9，加上小数点和逗号。如果我们想显示数字 8，我们需要向其发送指令 **0x10 0x0500 0x0008**，效果如下图所示。

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	0500	0008	E4 C9	

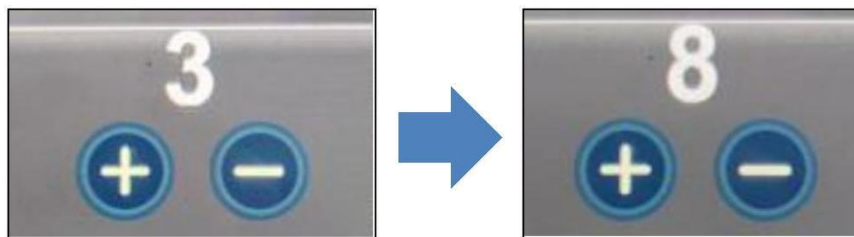


图 10-12: 串口发送切换 Icon

10.1.1.6.串口发送曲线数据

曲线数据分为两种：一种数显示曲线数据，一种是清除曲线数据，二者的标识地址不同。

标识地址用于选择通道，从而准确地发送数据给曲线控件。选择模式有两种，一种是单通道选择，另一种是多通道选择，多通道选择可同时选择多个通道，将一组数据按顺序拆开分别发送给不同的通道。比如说有一组数据为 0 ~ 9，需要发送给 0 号通道和 1 号通道，按照多通道数据的拆分规则，【0、2、4、6、8】这五个将发送给 0 号通道；【1、3、5、7、9】数据则发送给 1 号通道。下两表为部分通道的通道标识地址，使用串口发送数据时，要注意曲线所选择的通道与其标识地址的对应。注意：曲线每个点的数据均为 ushort。

表 10-3: 部分缓冲曲线通道标识地址表

	通道 0	通道 1	通道 2	通道 3	通道 4	通道 5	通道 6	通道 7
单通道	0xC001	0xC002	0xC004	0xC008	0xC010	0xC020	0xC040	0xC080
多通道举例	0xC003		0xC00C		0xC0F0			

表 10-4: 部分清除曲线通道标识地址表

	通道 0	通道 1	通道 2	通道 3	通道 4	通道 5	通道 6	通道 7
单通道	0xE001	0xE002	0xE004	0xE008	0xE010	0xE020	0xE040	0xE080
多通道举例	0xE003		0xE00C		0xE0F0			

标识地址计算：

缓冲曲线数据：标识地址为 0xC0XX，八个通道由 0 ~ 7 分别对应 0xC0XX 的低八位，bit0 为 1 时，表示选中 0 通道；bit1 和 bit2 都为 1 时，表示选中 1 和 2 通道；选中哪个通道，哪个通道的位就置 1。

清除曲线数据：标识地址为 0xE0XX，通道选择与缓冲的同理。

下面为串口发送曲线数据的举例：

参数	数据	参数	数据	参数	数据
控件名称	curve_0	控件名称	curve_1	控件名称	curve_2
参数地址	0xFFFF	参数地址	0xFFFF	参数地址	0xFFFF
X坐标	256	X坐标	407	X坐标	407
Y坐标	9	Y坐标	7	Y坐标	7
宽度	80	宽度	110	宽度	110
高度	25	高度	20	高度	20
y_ReferenceLine	12	y_ReferenceLine	10	y_ReferenceLine	10
_referenceV...	12	_referenceV...	10	_referenceV...	10
曲线颜色	0x00B400	曲线颜色	0x00B400	曲线颜色	0x00B400
曲线通道	0	曲线通道	1	曲线通道	4
描点间隔(Pixels)	1	描点间隔(Pixels)	1	描点间隔(Pixels)	1
线宽	1	线宽	3	线宽	3
描点方向	R-L	描点方向	R-L	描点方向	R-L
最大值	256	最大值	256	最大值	256
最小值	0	最小值	0	最小值	0

图 10-13: 曲线参数设置

上图为 3 条曲线的参数配置，曲线 0、1、2 分别使用通道 0、1、4，颜色分别为红、绿、蓝，其他参数配置相同。放大倍数为 1 倍，即不放大，纵轴零点在（X，400）这条线上，线宽为 3 个像素，相邻两个点的 X 坐标间隔 100 像素点。曲线的指令格式表如下：

表 10-5: 曲线的指令格式表

缓冲曲线数据	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	写指令 0x10	标识地址 0xC000~0xCFFF (2 Bytes)	缓冲数据 0xXXXX..... 0xXXXX (2*n Bytes)	CRC 0xXXXX
清除曲线数据	帧头 0xXXXX	长度 0x05	写指令 0x10	标识地址 0xE000~0xEFFF (2 Bytes)	NULL	CRC 0xXXXX

根据以上指令，如果要向通道 0 发送 200、100、200、100、200、100，则需要发送指令：**0x10 0xC001 0x00C8 0x0064 0x00C8 0x0064 0x00C8 0x0064**。显示效果如下图所示。

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	C001	00C8 0064 00C8 0064 00C8 0064	66 42	

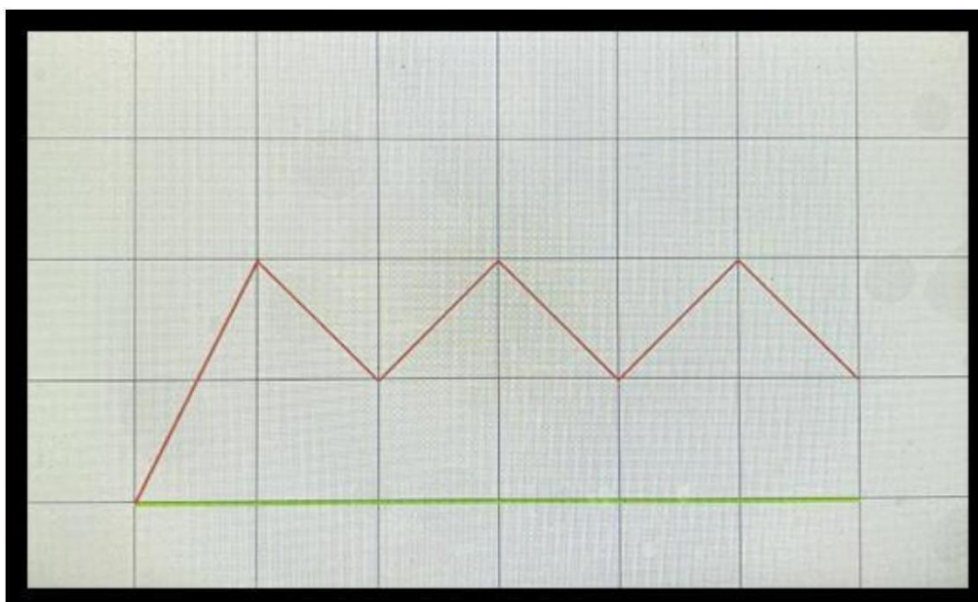


图 10-14: 曲线通道 1 效果图

如果要向通道 1 发送 200、100、200、100、200、100，则需要发送指令：**0x10 0xC002 0x00C8 0x0064 0x00C8 0x0064 0x00C8 0x0064**。显示效果如下图所示。

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	C002	00C8 0064 00C8 0064 00C8 0064	63 81	Send

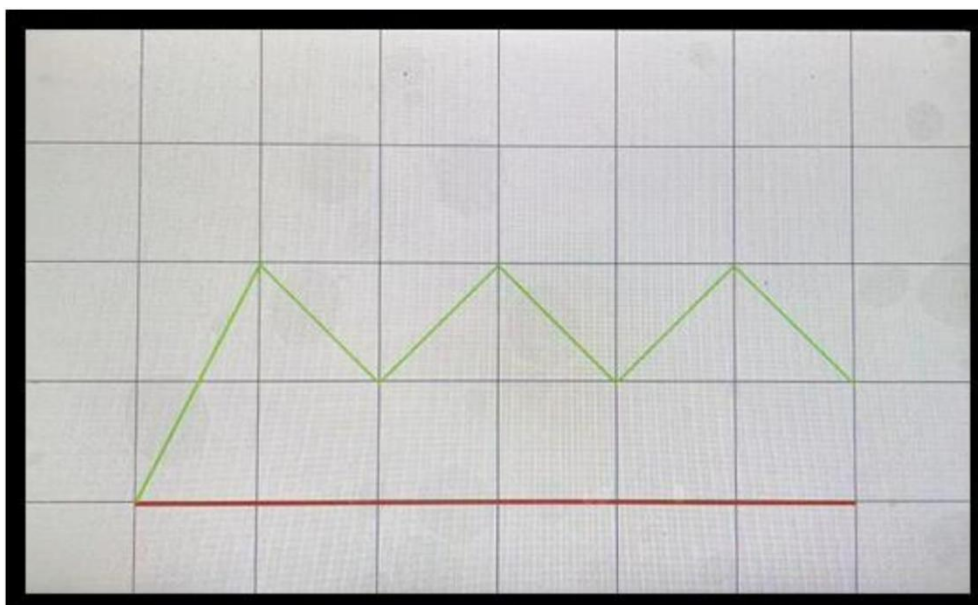


图 10-15: 曲线通道 2 效果图

如果要向通道 0 和 1 发送 200、100、200、100、200、100，则需要发送指令：**0x10 0xC003 0x00C8 0x0064 0x00C8 0x0064 0x00C8 0x0064**。显示效果如下图所示。按照通道分数据的顺序，通道 0 接收到 3 个 200，通道 1 接收到 3 个 100。显示效果如下图所示。

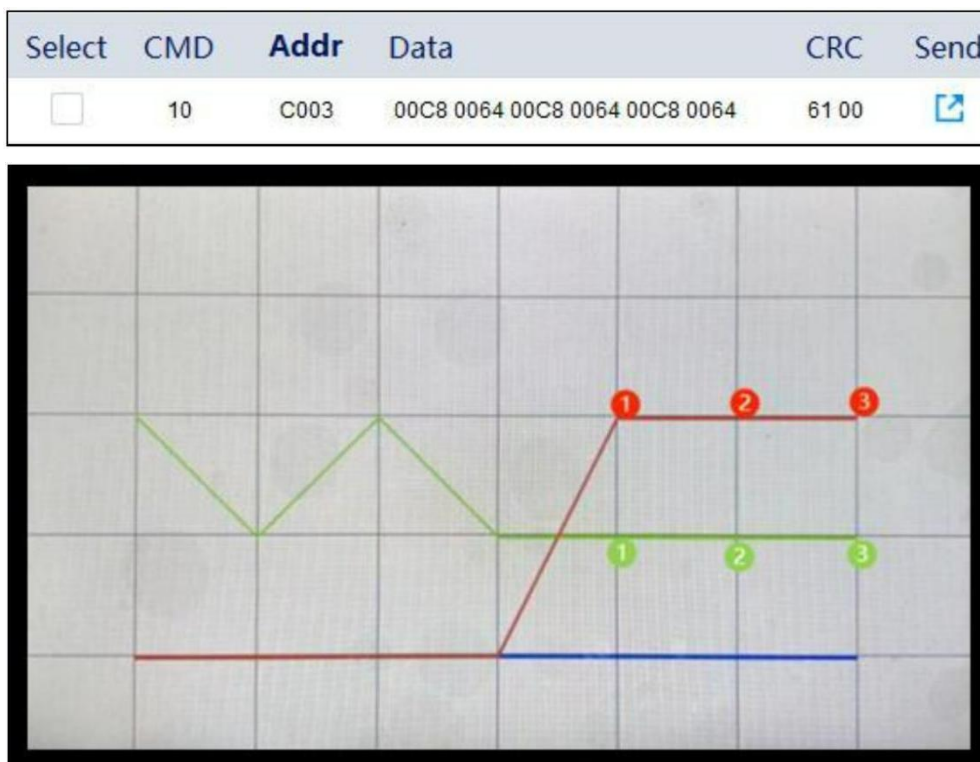


图 10-16: 选择多通道效果图

如果需要清除通道 0 的数据，则需要发送指令发送指令：**0x10 E001**，清除后效果如下图所示。



图 10-17: 清除通道 0 的数据

10.1.2. 发送串口指令控制寄存器举例

原理和串口发送数据到指定地址没有区别，不同的是，寄存器地址范围为 0x7000 ~ 0x71FF，用户可自行分配使用的地址为 0x0000 ~ 0x5FFF。

10.1.2.1. 串口发送控制页面跳转

0x7000 为换页寄存器，0x0002 为页 ID 的 16 进制数。若跳转目标页不存在工程内，则串口屏无响应。

串口发送跳页到第 2 页：**0x10 0x7000 0x0002**

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	7000	00 02	7E C2	

完整指令为：5A A5 07 10 7000 00 02 7E C2

10.1.2.2. 串口发送控制屏幕亮度

0x7001 为背光寄存器，0x002D 为亮度等级，亮度等级范围可设 0~63。

串口发送修改屏幕亮度至 45（十六进制为 2D）：**0x10 0x7001 0x002D**

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	7001	00 2D	6E DE	

完整指令为：5A A5 07 10 7001 00 2D 6E DE

10.1.2.3. 串口发送修改时间

0x7002: 修改年，修改范围 00~99。

0x7003: 修改月，修改范围 01~12。

0x7004: 修改日，修改范围 01~31。

0x7005: 修改时，修改范围 00~23。

0x7006: 修改分，修改范围 00~59。

0x7007: 修改秒，修改范围 00~59。

串口发送修改时间至 2010/10/10/10:10:10: **0x10 0x7002 0x000A 0x000A 0x000A 0x000A 0x000A 0x000A**

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	7002	00 0a 00 0a 00 0a 00 0a 00 0a 00 0a	EB 3D	

完整指令为：5A A5 11 10 7002 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A EB 3D

注：串口修改时间必需要从 7002 开始发数据，一次性发送年月日时分秒的内容，不需要往 7008 写入确认，相当于直接更新时间。

10.1.2.4.串口发送控制音频播放

WAV 控制寄存器地址为 0x700A，写入 0x0000 表示停止播放，写入 0x0001（0x000N）表示播放一次编号为 0000（000N+1）的音频，写入 0x8001（0x800N+1）表示循环播放编号为 0000（0x000N）的音频。

停止播放音频：**0x10 0x700A 0x0000**

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	700A	00 00	DF 01	

完整指令为：5A A5 07 10 700A 00 00 DF 01

播放一次编号为 0001 的音频：**0x10 0x700A 0x0002**

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	700A	00 02	5E C0	

完整指令为：5A A5 07 10 700A 00 00 5E C0

循环播放编号为 0001 的音频：**0x10 0x700A 0x8002**

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	700A	80 02	3F 00	

完整指令为：5A A5 07 10 700A 80 02 3F 00

10.1.2.5.串口发送调节音量

音量调节寄存器地址为 0x700B，写入 0~16 可调节音量。

音量调节至等级 1：**0x10 0x700B 0x0001**

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	700B	00 01	4F 01	

完整指令为：5A A5 07 10 700B 00 01 4F 01

10.1.2.6.电阻屏校准指令

电阻屏校准寄存器地址为 0x700C，写入 0x005A 执行电阻屏校准，校准完成后会清零。

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	700C	00 5A	BF 3B	

完整指令为：5A A5 07 10 700C 00 5A BF 3B

10.1.2.7. 键码触发寄存器

键码触发寄存器地址为地址 0x700D，详情请查看[键码触发说明](#)。

10.1.2.8. 自动背光控制寄存器

自动背光控制寄存器地址 0x700E，写入 0 表示关闭自动背光，写入 1 表示开启。同参数 Auto Dimming。

开启自动背光指令：5A A5 07 10 700E 00 01 5F 00

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	700E	00 01	5F 00	

关闭自动背光指令：5A A5 07 10 700E 00 00 9E C0

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	700E	00 00	9E C0	

10.1.2.9. 休眠背光亮度控制寄存器

休眠背光亮度控制寄存器地址 0x700F，写入值为休眠时屏幕背光亮度。同参数 Sleep（0~63）。

休眠背光亮度调整为 10：5A A5 07 10 700F 00 0A 4F 07

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	700F	00 0a	4F 07	

10.1.2.10. 自动背光休眠时间控制寄存器

自动背光休眠时间控制寄存器地址 0x7010，写入的值为无操作时进入休眠所需的时间，单位秒。同参数 Hold time（s）。

自动背光休眠时间调整为 20：5A A5 07 10 7010 00 14 FE C9

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	7010	00 14	FE C9	

10.1.2.11. 串口升级寄存器

串口升级寄存器地址 0x7011，写入 0xAA55 进入串口升级模式（需要 **bootloader** 支持）。

进入串口升级模式指令：5A A5 07 10 7011 AA 55 11 99

Select	CMD	Addr	Data	CRC	Send
☐	10	7011	AA 55	11 99	

具体操作可查看[使用串口更新 MCU_Code.bin](#)和[UartTFT-II_Flash.bin](#)。

10.1.2.12. 串口发送控制 LT3688 视频播放

LT3688 通过 0x7012~0x7027 这些特殊寄存器控制视频播放，各寄存器功能如下：

表 10-6：视频播放寄存器

寄存器功能	长度/Bytes	寄存器地址	视频控件属性名称
切换视频	2	0x7012	videoID
视频播放框左上角位置的横坐标 X	2	0x7013	X
视频播放框左上角位置的纵坐标 Y	2	0x7014	Y
视频播放框的宽度 W	2	0x7015	W
视频播放框的高度 H	2	0x7016	H
视频播放模式	1	0x7017H	mode
保留位，默认为 0x00	1	0x7017L	-
变量地址0	2	0x7018	变量地址0
_value0	2	0x7019	_value0
变量地址1	2	0x701A	变量地址1
_value1	2	0x701B	_value1
变量地址2	2	0x701C	变量地址2
_value2	2	0x701D	_value2
变量地址3	2	0x701E	变量地址3
_value3	2	0x701F	_value3
变量地址4	2	0x7020	变量地址4
_value4	2	0x7021	_value4
变量地址5	2	0x7022	变量地址5
_value5	2	0x7023	_value5
变量地址6	2	0x7024	变量地址6

_value6	2	0x7025	_value6
变量地址7	2	0x7026	变量地址7
_value7	2	0x7027	_value7

注：

- 1、0x7017H 表示 0x7017 的高字节位，0x7017L 表示 0x7017 的低字节位。
- 2、视频播放模式有 5 种，指令码及对应功能如下：
 - (1) 0x00: Continue，表示从当前暂停的位置继续播放。
 - (2) 0x01: Pause，表示暂停播放，但不关闭播放框，串口发送指令可以从当前位置继续播放或者如修改 0x7017 变量地址的高两位为 0x01 也可以实现继续播放。
 - (3) 0x02: Close，表示关闭视频播放，需要关闭播放框。
 - (4) 0x03: SinglePlay，表示只播放一次，播放结束后关闭控件。
 - (5) 0x04: RepeatPlay，表示循环播放当前视频。

表 10-7: 模式对应的指令码

0x7017	Continue	Pause	Close	SinglePlay	RepeatPlay
Value	0x0000	0x0100	0x0200	0x0300	0x0400

通过串口控制视频播放指令如下：

表 10-8: 串口发送控制视频播放

视频播放	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	写指令 0x10	变量地址 0x7012	需要播放的视频的 视频号	CRC 0xXXXX
视频播放指令举例	0x5AA5	0x07	0x10	0x7012	0x0001	0x9EC6
视频播放	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	写指令 0x10	变量地址 0x7012	MP4_ID + X + Y + W + H + mode + 进度	CRC 0xXXXX
视频播放指令举例	0x5AA5	0x11	0x10	0x7012	0x0001 0x0000 0x0000 0x01D6 0x0110 0x0400	0x56D7

例如：

串口发送数据：0x10 0x7012 0x0001，表示播放 0001 号视频。

串口发送数据：0x10 0x7012 0x0001 0x0000 0x0000 0x01D6 0x0110 0x0400，表示的含义如下：

表 10-9: 指令含义

地址表示		0x7012	0x7013	0x7014	0x7015	0x7016	0x7017	
0x10	0x7012	0x0001	0x0000	0x0000	0x01D6	0x0110	0x04	0x00

表示写数据指令	视频播放寄存器地址	表示播放0001号视频	视频播放框左上角位置的横坐标 X	视频播放框左上角位置的纵坐标 Y	视频播放框的宽度 W 这里是 470	视频播放框的高度 H 这里是 272	视频播放的模式	暂时保留不可缺省
---------	-----------	-------------	------------------	------------------	--------------------	--------------------	---------	----------

注：

- 1、使用串口指令播放视频时，可以只指明要播放几号视频，后面的参数都可以缺省，如举例的第一条指令；也可以把后序参数都补齐，如举例的第二条指令；这里比较建议用户使用第二条完整指令，可以自行设置宽高模式。
- 2、如第二条指令的结尾的0x00有待保留，但是在发指令时不可缺省，否则可能会造成指令失效。
- 3、在视频控件中设置变量地址和_value，只有当视频的模式为单次播放时，上述两个属性有效。例如设置变量地址为变量地址=0x7000，_value=0x0003说明单次播放完视频后切换页面到第三页。

10.1.2.13. LT3688 视频&音频播放完成反馈指令

目前，仅 **LT3688** 支持这种视频&音频播放完成反馈指令。

播放视频和音频，单次播放完毕后，会有一个反馈指令，用来表示是否播放完视频或者音频，其指令格式以及举例如下：

表 10-10：视频&音频播放返回指令

单次播放视频&音频完成返回指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	反馈指令 0x40	当前播放所在页面 (2 Bytes)	媒体类型+媒体ID+结束进度(100%)	CRC 0xFFFF
单次播放音频完成指令举例	0x5AA5	0x09	0x40	0x0008	0x0000 0x0364	0x661F
单次播放视频完成指令举例	0x5AA5	0x09	0x40	0x0001	0x0100 0x0064	0x6713

注：

- 1、当前播放所在页面表示当前显示到哪一个页面触发视频或者音频的播放。
- 2、媒体类型只占1个字节，0x00表示播放的是音频，0x01表示播放的是视频。
- 3、媒体ID占用2个字节，表示当前播放的是几号视频或者音频，例如0x0003表示播放3号媒体。
- 4、返回指令的末尾0x64是固定的，转化为十进制为100，表示当前媒体播放进度为100%（已完成）。

例如：

串口接收指令：0x40 0x0008 0x0000 0x0364，表示在 0008 页播放音频，音频号为 0003；

串口接收指令：0x40 0x0001 0x0100 0x0064，表示在 0001 页播放视频，视频号为 0000。

10.2.串口读数据指令

串口读数据指令即主控通过串口发送读指令给串口屏，要求串口屏返回从指定地址开始的指定长度的信息数据。

对于串口读数据指令，读回来的 **word** 的数量最大为 **0x007C**，即单次最多读回 **248 bytes** 数据。

主控端与串口屏通信流程如下：

主控端发送写数据指令给串口屏，串口屏接收指令，开始校验指令，CRC 校验成功则串口屏向主控端发送 CRC 校验成功反馈指令并将读取的数据发送给主控端；若 CRC 校验失败则串口屏向主控端发送 CRC 校验失败反馈指令。

串口读指令和返回指令的指令码都为 0x03，其指令格式如下表：

表 10-11：串口读数据指令与返回指令及其反馈指令

读数据指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	读指令 0x03	变量地址 0x0000 ~ 0x5FFF (2 Bytes)	读出的 Word 数量 0xXXXX (2 Bytes)		CRC 0xXXXX
从变量地址 0x2050 读出 2*2 个 Bytes 数据：	0x5AA5	0x07	0x03	0x2050	0x0002		0xEA10
读数据反馈 指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	读指令 0x03	变量地址 0x0000 ~ 0x5FFF (2 Bytes)	读出的 Word 数 量 0xXXXX (2 Bytes)	数据 (2*n Bytes)	CRC 0xXXXX
返回指令读取变 量地址 0x2050 的 数据：	0x5AA5	0x0B	0x03	0x2050	0x0002	0x3031 0x3233	0x3E67
CRC 校验成功反 馈指令（固定）	0x5AA5	0x04	0x03	0xFF			0x4100
CRC 校验失败反 馈指令（固定）	0x5AA5	0x04	0x03	0x00			0x0140

读数据指令指令格式：**0x03** 变量地址 读出长度（**word**），如下图所示：

CMD	Addr	Data	CRC	Send
03	2050	0002	EA 10	

图 10-18：读数据指令举例（1）

串口屏接收到读指令后的返回指令格式：帧头 指令长度 **0x03** 变量地址 数据长度 数据 **CRC**

举例：

- 1、查询地址 0x0220 开始的 4 个 Bytes（两个变量地址）的内容，即查询 0x0220 和 0x0221 地址的内容，
应发送指令：**0x03 0x0220 0x0002**

CMD	Addr	Data	CRC	Send
03	0220	0002	E1 B3	

图 10-19: 读数据指令举例 (2)

- 2、发送指令后，串口屏应答 **0x5A 0xA5 0x04 0x03 0xFF 0x4C 0x30 0x5A 0xA5 0x0B 0x03 0x0220 0x0002 0xC0D6 0xC9FD 0x8D 0xF2**。前半绿色部分表示 CRC 通过校验，第二个帧头开始就是整个返回指令，橙色部分为 0x0220 和 0x0221 的存储内容，最后部分为 CRC。

注：

- 1、若串口通信调试工具不是配套的 UI_Debugger-II，则指令需要按照上表发送完整的，包括发送帧头、长度和 CRC。
- 2、上表两条反馈指令为固定指令，只要读数据指令通过 CRC 校验，就会返回只有数据 **0xFF** 的指令提示，如果读数据指令没有通过 CRC 校验，就会返回只有数据 **0x00** 的指令提示。

10.3. 触摸反馈指令

触摸反馈指令主要是针对触摸控件的，当触摸控件开启 reportToHost 后（默认是关闭的），触摸控件，串口屏就会返回带有 returnValue 的值的指令给用户，用户可以根据 returnValue 的值的不同判别当前触摸的是哪一个控件，returnValue 的值是用户自行设定的。开启触摸反馈如下图所示：



图 10-20: 开启触摸反馈

触摸反馈指令的指令码都是 0x41，只有返回的数据即 returnValue 的值和变量（寄存器）地址有所不同。触摸反馈指令格式表如下所示：

表 10-12: 触摸反馈指令格式表

触摸反馈指令	帧头 0XXXXX	长度 0XX	指令 0x41	变量地址 (寄存器地址) 0XXXXX	返回的 returnValue 0XXXXX	CRC 0XXXXX
触摸反馈指令	0x5AA5	0x07	0x41	0xFFFF	0x0011	0xD827

触摸反馈控件及其反馈指令如下：

表 10-13: 触摸反馈控件表

反馈名称	帧头 (2 Bytes)	长度 (1 Bytes)	标识符 (1 Bytes)	变量/寄存器地址 (2 Bytes)	键值/数据	CRC (2 Bytes)
------	-----------------	-----------------	------------------	-----------------------	-------	------------------

滑动跳页	0x5AA5	0x07	0x41	0xFFFF	键值 0XXXXX (2 Bytes)		0XXXXX
带滑动效果的 滑动跳页		0x07	0x41	0xFFFF	键值 0XXXXX (2 Bytes)		
按键		0x07	0x41	0xFFFF	键值 0XXXXX (2 Bytes)		
弹出窗体		0x07	0x41	0xFFFF	键值 0XXXXX (2 Bytes)		
变量调节/ 编码器子功 能二和三		0x07	0x41	变量/寄存器地址 0XXXXX	数据 0XXXXX (2 Bytes)		
滑条		0x07	0x41		数据 0XXXXX (2 Bytes)		
滑动菜单		0x07	0x41		数据 0XXXXX (2 Bytes)		
环形触控		0x07	0x41		数据 0XXXXX (2 Bytes)		
数字键盘		0xXX	0x41		输入的数据 0XXXXX……0XXXXX (2*n Bytes)		
英文键盘		0xXX	0x41		输入的数据 0XXXXX…0XXXXX (2*n Bytes)		
中文键盘		0xXX	0x41		输入的数据 0XXXXX……0XXXXX (2*n Bytes)		
多变量操作 /编码器子 功能一和四			0x23	0x41	(变量/寄存器地址 + 数据)共 8 组 0XXXXX 0XXXXX…………0XXXXX 0XXXXX (4*8 Bytes)		
计时器	0x5AA5	0x23	0x41	(变量/寄存器地址 + 数据)共 8 组 0XXXXX 0XXXXX…………0XXXXX 0XXXXX (4*8 Bytes)			0XXXXX
自动变量	0x5AA5	0x07	0x41	目标变量地址 0XXXXX	停止时数值 0XXXXX (2 Bytes)	0XXXXX	

10.4.LT3688 特殊指令

该节说明针对 **LT3688**，若使用者不用该型号请跳过。

特殊指令包括：复位指令、固件升级指令和打开 U 盘指令。

注：仅 **LT3688** 支持以上特殊指令。

10.4.1. 复位以及复位反馈指令

往固定的地址 **0x0000** 发送指令，可实现复位。接收到复位指令后，如果复位成功，会返回一个复位成功指令，可以根据返回的指令判断是否是成功复位。指令如下：

表 10-14: 复位及复位反馈指令表

复位	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	复位指令 0x42	变量地址 0x0000	NULL	CRC 0xXXXX
复位指令	0x5AA5	0x05	0x42	0x0000	NULL	0xD1D4
复位成功返回指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	复位成功返回指令 0x39	变量地址 0xFFFF	复位页所处的 页面的页号	CRC 0xXXXX
复位成功返回指令	0x5AA5	0x07	0x39	0xFFFF	0x0000	0xB821

例如：

串口发送指令：**0x42 0x0000**，表示需要复位；

CMD	Addr	Data	CRC	Send
42	0000		D1D4	

图 10-21: 复位指令举例

串口接收到指令：**0x39 0xFFFF 0x0000**，表示复位成功，复位所处的页面为第 0 页；

串口接收到指令：**0x39 0xFFFF 0x0001**，表示复位成功，复位所处的页面为第 1 页。

10.4.2. 固件升级指令

往固定的地址 0x0001 发送指令，可实现固件升级，其指令格式及举例如下：

表 10-15: 固件升级指令

固件升级	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	固件升级指令 0x42	变量地址 0x0001	CRC 0xXXXX
固件升级指令举例	0x5AA5	0x05	0x42	0x0001	0x1014

例如

串口发送指令：**0x42 0x0001**，表示需要固件升级；

注：

- 1、固件升级指令的使用前提是【\RomFiles\Firmware\】路径下有【fw.bin】文件，如果该路径下为空，会导致指令不执行升级动作。
- 2、固件升级过程中必须保持上电，不可中途断电。
- 3、固件升级过程大约持续一分钟，升级过程中不可断电。

10.4.3. 打开 U 盘指令

使用新版固件，上电时不会自动打开 U 盘，而是需要发送打开 U 盘指令，打开 U 盘指令是无数据指令，其地址为 0x0002，指令码为 0x42，具体指令格式如下：

表 10-16: 打开 U 盘指令

打开 U 盘指令	帧头 0x5AA5	长度 0xXX	打开 U 盘指令 0x42	变量地址 0x0002	CRC 0xXXXX
打开 U 盘指令	0x5AA5	0x05	0x42	0x0002	0x5015

例如

串口发送指令：**0x42 0x0002**，表示打开 U 盘；

注：使用U盘指令时，需要使用两条USB线，把USB接口与串口通信接口都连接到电脑，发送指令才执行，只连接一个接口发送指令不执行；打开U盘指令发送后需要耐心等待。

10.5.CRC 计算代码

```

/*****CRC 校验*****/
//高位字节的 CRC 值
const unsigned char auchCRCHI[] = {
0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81,
0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0,
0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01,
0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41,
0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x00, 0xC1, 0x81,
0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01, 0xC0,
0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01,
0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40,
0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81,
0x40, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0,
0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01,
0xC0, 0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41,
0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81,
0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0,
0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01,
0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81,
0x40, 0x00, 0xC1, 0x81, 0x40, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x01, 0xC0, 0x80, 0x41, 0x00, 0xC1, 0x81,
0x40
};

//低位字节的 CRC 值
const char auchCRCLo[] = {
0x00, 0xC0, 0xC1, 0x01, 0xC3, 0x03, 0x02, 0xC2, 0xC6, 0x06, 0x07, 0xC7, 0x05, 0xC5, 0xC4,
0x04, 0xCC, 0x0C, 0x0D, 0xCD, 0x0F, 0xCF, 0xCE, 0x0E, 0x0A, 0xCA, 0xCB, 0x0B, 0xC9, 0x09,
0x08, 0xC8, 0xD8, 0x18, 0x19, 0xD9, 0x1B, 0xDB, 0xDA, 0x1A, 0x1E, 0xDE, 0xDF, 0x1F, 0xDD,
0x1D, 0x1C, 0xDC, 0x14, 0xD4, 0xD5, 0x15, 0xD7, 0x17, 0x16, 0xD6, 0xD2, 0x12, 0x13, 0xD3,

```

```

0x11, 0xD1, 0xD0, 0x10, 0xF0, 0x30, 0x31, 0xF1, 0x33, 0xF3, 0xF2, 0x32, 0x36, 0xF6, 0xF7,
0x37, 0xF5, 0x35, 0x34, 0xF4, 0x3C, 0xFC, 0xFD, 0x3D, 0xFF, 0x3F, 0x3E, 0xFE, 0xFA, 0x3A,
0x3B, 0xFB, 0x39, 0xF9, 0xF8, 0x38, 0x28, 0xE8, 0xE9, 0x29, 0xEB, 0x2B, 0x2A, 0xEA, 0xEE,
0x2E, 0x2F, 0xEF, 0x2D, 0xED, 0xEC, 0x2C, 0xE4, 0x24, 0x25, 0xE5, 0x27, 0xE7, 0xE6, 0x26,
0x22, 0xE2, 0xE3, 0x23, 0xE1, 0x21, 0x20, 0xE0, 0xA0, 0x60, 0x61, 0xA1, 0x63, 0xA3, 0xA2,
0x62, 0x66, 0xA6, 0xA7, 0x67, 0xA5, 0x65, 0x64, 0xA4, 0x6C, 0xAC, 0xAD, 0x6D, 0xAF, 0x6F,
0x6E, 0xAE, 0xAA, 0x6A, 0x6B, 0xAB, 0x69, 0xA9, 0xA8, 0x68, 0x78, 0xB8, 0xB9, 0x79, 0xBB,
0x7B, 0x7A, 0xBA, 0xBE, 0x7E, 0x7F, 0xBF, 0x7D, 0xBD, 0xBC, 0x7C, 0xB4, 0x74, 0x75, 0xB5,
0x77, 0xB7, 0xB6, 0x76, 0x72, 0xB2, 0xB3, 0x73, 0xB1, 0x71, 0x70, 0xB0, 0x50, 0x90, 0x91,
0x51, 0x93, 0x53, 0x52, 0x92, 0x96, 0x56, 0x57, 0x97, 0x55, 0x95, 0x94, 0x54, 0x9C, 0x5C,
0x5D, 0x9D, 0x5F, 0x9F, 0x9E, 0x5E, 0x5A, 0x9A, 0x9B, 0x5B, 0x99, 0x59, 0x58, 0x98, 0x88,
0x48, 0x49, 0x89, 0x4B, 0x8B, 0x8A, 0x4A, 0x4E, 0x8E, 0x8F, 0x4F, 0x8D, 0x4D, 0x4C, 0x8C,
0x44, 0x84, 0x85, 0x45, 0x87, 0x47, 0x46, 0x86, 0x82, 0x42, 0x43, 0x83, 0x41, 0x81, 0x80,
0x40
};

unsigned short CRC16(unsigned char *puchMsg, unsigned short usDataLen) /* 函数以 unsigned
short 类型返回 CRC */
{
    unsigned char uchCRCHi = 0xFF; /* CRC 的高字节初始化 */
    unsigned char uchCRCLo = 0xFF; /* CRC 的低字节初始化 */
    unsigned uIndex; /* CRC 查询表索引 */
    while (usDataLen--) /* 完成整个报文缓冲区 */
    {
        uIndex = uchCRCLo ^ *puchMsg++; /* 计算 CRC */
        uchCRCLo = uchCRCHi ^ auchCRCHi[uIndex];
        uchCRCHi = auchCRCLo[uIndex];
    }
    return (uchCRCHi << 8 | uchCRCLo);
}

```

源码出处：UI_Editor-II 的 Mcu_Code 代码里搜索函数名 CRC16。

10.5.1. 读写数据指令的 CRC 计算

对于读写数据指令，其组成部分为：帧头(2)+长度(1)+读/写指令(1)+变量地址(2)+数据(X)+CRC(2)，如下表。

表 10-17：读写数据指令的 CRC 计算

指令类型	帧头	长度	指令码	变量地址	数据	CRC
写数据指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	写指令 0x10	变量地址 0~0x5FFF (2 Bytes)	写入数据 0xXXXX~0xXXXX (2*n Bytes)	CRC 0xXXXX
读数据指令	帧头 0x5AA5	长度 0xXX	读指令 0x03	变量地址 0~0x5FFF (2 Bytes)	读出的 Word 数量 0xXXXX (2 Bytes)	CRC 0xXXXX

上表绿色部分为参与 CRC 计算的部分，

对于写变量指令（0x10）：其参与 CRC 计算的部分为 写指令 变量地址 写入数据

对于读变量指令（0x03）：其参与 CRC 计算的部分为 读指令 变量地址 读出数据的长度（Word）

10.5.2. 读返回指令的 CRC 计算

表 10-18：读返回指令的 CRC 计算

指令类型	帧头	长度	指令码	变量地址	数据数量	数据	CRC
读数据反馈指令	帧头 0xXXXX	长度 0xXX	读指令 0x03	变量地址 0~0x5FFF (2 Bytes)	读出的 Word 数量 n (2 Bytes)	读出的数据 0xXXXX (2*n Bytes)	CRC 0xXXXX

上表绿色部分为参与 CRC 计算的部分，

对于读指令的反馈内容：其参与 CRC 计算的部分为 读指令 变量地址 读出数据的长度（Word） 读出的数据

10.5.3. 触摸反馈指令的 CRC 计算

控件串口返回指令有以下几种类型，具体是哪种控件的反馈指令可参考上位机工程以及[触摸反馈指令](#)。

表 10-19：控件串口返回指令的 CRC 计算

帧头 0x5AA5	长度 0x07	标识符 0x41	地址 0xFFFF	键值 0xXXXX	NULL	CRC 0xXXXX
帧头 0x5AA5	长度 0x07	标识符 0x41	变量/寄存器地址 0xXXXX (2 Bytes)	数据 0xXXXX (2 Bytes)	NULL	CRC 0xXXXX

帧头 0x5AA5	长度 0xXX	标识符 0x41	变量/寄存器地址 0XXXXX (2 Bytes)	数据 0XXXXX.....0XXXXX (2*n Bytes)	CRC 0XXXXX
帧头 0x5AA5	长度 0xXX	标识符 0x41	(变量/寄存器地址 + 数据)共 8 组 0XXXXX 0XXXXX.....0XXXXX 0XXXXX (4*8 Bytes)		CRC 0XXXXX

上表绿色部分为参与 CRC 计算的部分。控件串口返回指令的标识符为 0x41，键值的返回地址固定为 0xFFFF。

10.6. 串口发送直接修改控件参数

串口发送直接修改控件参数的本质上是写数据指令。串口发送直接修改控件参数是通过写数据给控件的 parameterAddr，从而修改控件属性。

串口发送直接修改控件参数的功能可以实现：通过串口实时修改字体颜色、使能文本框背景色等操作，需要注意的是，修改的参数在重新上电后不会保存，会回归初值状态。由于串口修改控件参数时发送的数据不受上位机约束，所以使用此功能需要非常谨慎。控件是否支持参数地址如下表所示（Y 表示支持，N 表示不支持）：

表 10-20：控件是否支持参数地址

触摸控件名称	是否支持参数地址	显示控件名称	是否支持参数地址
按键	N	字符串	Y
滑动菜单	N	滚动文字	Y
弹出窗体	N	字库数字	Y
变量调节	N	图片数字	Y
多变量操作	N	模拟时钟	Y
环形触摸	N	数字时钟	Y
滑条	N	计时器	Y
数字键盘	N	Gif	Y
中文键盘	N	二维码	Y
英文键盘	N	音频播放	N
键盘按键	N	进度条	Y
		环形进度条	Y
		位元状态	Y
		自动变量	Y
		Icon	Y
		曲线	Y
		编码器	N
		指针	Y
		LT3688 视频	Y

		摄像头	N
--	--	-----	---

10.6.1. 参数地址（parameterAddr）配置说明

参数地址与变量地址共用 RAM 空间，分配变量地址时应避免空间的重合。每一类控件的参数地址占用的固定的长度，如下表所示：

表 10-21：控件参数地址长度表

控件名称	占用长度/Bytes
字符串显示	25
字库数字	17 + N
文字滚动	29
图片数字	15
模拟时钟	27
数字时钟	10
计时器	49
Gif	54
二维码	10
进度条	20
环形进度条	35
位元状态	13
Icon	15
自动变量	66
曲线	21
指针	60

注：

- 1、N 为字库数字的参数 UnitSymbol 所占据的长度。
- 2、修改控件的参数地址参数后需要重新刷新该界面才能正常显示，所以建议在显示控件之前就修改控件的参数地址参数。
- 3、占用长度与 Len 值有区别，其包括 Len 的长度，即 占用长度 = Len 值 + 1 。

10.6.2. 修改字符串显示参数

下面的控件说明的参数地址都以参数地址的地址为 **0x2000** 为例进行说明，即 **parameterAddr=0x2000**，用户使用该功能时需要按照具体工程设置参数地址。

字符串显示的参数地址参数如下表所示，0x2000H 表示的变量 0x2000 的高位，0x2000L 表示的变量 0x2000 的低位，数据在变量空间内的排列是低位（Bytes）在前。

表 10-22: 字符串显示参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
数据长度	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
Xs	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
Ys	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
Xe	2	可更改	0x2004L
			0x2005H
Ye	2	可更改	0x2005L
			0x2006H
fontWidth	1	不可更改	0x2006L
fontHeight	1	不可更改	0x2007H
fontID	1	可更改	0x2007L
encoding	1	不可更改	0x2008H
alignment	1	可更改	0x2008L
_color	3	可更改	0x2009H
			0x2009L
			0x200AH
fontColor	3	可更改	0x200AL
			0x200BH
			0x200BL
模式选择	1	可更改	0x200CH
0x00			0x200CL

参数名称	地址内容 /RGB565	地址内容 /RGB888	变量空间
Len	0x18	0x18	0x2000H
writeAddr	0x01	0x01	0x2000L
	0x00	0x00	0x2001H
wordLength	0x14	0x14	0x2001L
	0x00	0x00	0x2002H
Xs	0x1B	0x1B	0x2002L
	0x00	0x00	0x2003H
Ys	0x65	0x65	0x2003L
	0x00	0x00	0x2004H
Xe	0xE6	0xE6	0x2004L
	0x00	0x00	0x2005H
Ye	0xA1	0xA1	0x2005L
	0x00	0x00	0x2006H
fontWidth	0x20	0x20	0x2006L
fontHeight	0x20	0x20	0x2007H
fontID	0x02	0x02	0x2007L
encoding	0x00	0x00	0x2008H
alignment	0x00	0x00	0x2008L
_color	0xEF	0x7F	0x2009H
	0x57	0xFF	0x2009L
	0x00	0x55	0x200AH
fontColor	0x00	0x00	0x200AL
	0x00	0x00	0x200BH
	0x00	0x00	0x200BL
模式选择	0x03	0x03	0x200CH

Parameter	Data
name	label_0
parameterAddr	0x2000
writeAddr	0x0001
wordLength	20
X	27
Y	101
W	204
H	61
fontWidth	32
fontHeight	32
fontID	02_Font-微软雅...
encoding	GB2312
alignment	Left
backgroundColor	Enable
_color	0x55FF7F
fontColor	0x000000
defaultText	串口调试
passwordMode	Enable

图 10-22: 描述参数对照图

下面解析一下各参数，部分参数已经在字符串控件说明解释，这里不作赘述。

Len: 指的是 变量地址 到模式选择的长度，不包括其本身长度，单位为 **Byte**。字符串显示控件的 **Len** 值固定为 24 (0x18) 。

Xs、Ys: 文本框在显示屏的左上角坐标。

Xe、Ye: 文本框在显示屏的右下角坐标。 $Xe(Ye) = Xs(Ys) + W(H) - 1$ 。

字库编码: 0x00 = GB2312; 0x01 = GBK ; 0x02 = BIG5; 0x03 = UNICODE; 0x04 = ASCII ; 0x06 = UNICODE 。

字库ID: 字库 ID，如果需要更改，首先得确保发送的字库 ID 被打包在 UartTFT-II_Flash.bin 文件内；其次 **fontWidth**、**fontHeight** 和 **encoding** 都要跟着修改；最后是字符串控件的 宽度和高度 可能不适应新字库的宽高。

修改此参数需要谨慎。

对齐方式: 共 9 种对齐方式，如下图所示，数值 0x00 ~ 0x08 分别对应。



图 10-23: 对齐方式

_color: 颜色修改分为 RGB565 和 RGB888 两种。若工程设置中选了 RGB888，如上面的颜色设置，上位机_color 为 0x55FF7F，串口读回 0x7F 0xFF 0x55，可以看出 R 和 B 调换了位置。若工程设置选择 RGB565，则串口修改颜色时需要将 RGB888 转换为 RGB565 的数据，具体转换过程如下。

	R	G	B
RGB888（16 进制）：	55	FF	7F
RGB888（2 进制）：	0101 0101	1111 1111	0111 1111（将红色的 0 或 1 去掉）
RGB565（2 进制）：	01010	111111	01111
RGB565（16 进制）：	57EF		

将 RGB565 的 16 进制数高低位互换，原 RGB888 空出来的位置补上 0x00，就得到了与图 10-23 中 RGB565 列的_color 数据 0xEF 0x57 0x00。

字体颜色：原理与_color 相同。

模式选择：对于该 8bits 的数据，

- 1、bit0 控制 backgroundColor 参数：bit0 = 1 = 开启背景色，bit0 = 0 = 关闭背景色。
- 2、bit1 控制 passwordMode 参数：bit1 = 1 = 开启星号显示，bit0 = 0 = 关闭星号显示。

如果在 RGB888 模式下要把背景颜色修改成蓝色，那么我们可以在串口调试工具发送：

0x10（parameterAddr+0x0009） **0xFF 0x00 0x00 0xNN**（0xNN 表示原 fontColor 的高位数据，该数据不做改变）

注：

- 1、串口接收程序不支持接收奇数 Bytes 的数据最后一个 Byte，所以发送时须确保发送的数据为偶数 Bytes。
- 2、发送时需要注意，所有长度大于等于 2 Bytes 单个参数，通过参数地址更改该参数时，需要确保参数的低位在前，高位在后。例如需要将图 10-23 的字符串的变量地址从 0x0001 改成 0x1234，则需要通过串口发送 **0x10 0x2000 0x18 0x34 0x12 0x14**。至于长度为 3Bytes 的颜色数据，RGB888 则将 R 和 B 的位置互换，RGB565 则高低位互换，然后在后面补 0x00，补成 3Bytes 的数据。

10.6.3. 修改字库数字显示参数

表 10-23: 字库数字参数地址表

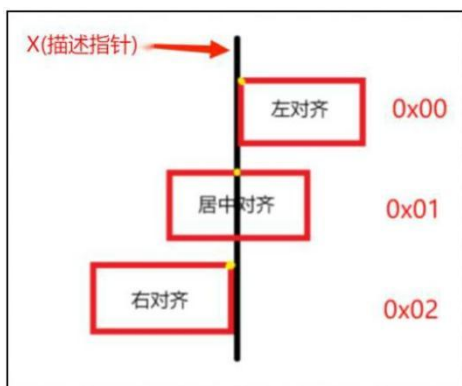
参数名称	长度 /Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
X	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
Y	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
fontColor	3	可更改	0x2003L
			0x2004H
			0x2004L
fontID	1	可更改	0x2005H
fontWidth	1	不可更改	0x2005L
alignment	1	可更改	0x2006H
integerDigit	1	可更改	0x2006L
decimalDigit	1	可更改	0x2007H
dataType	1	可更改	0x2007L
_length	1	可更改	0x2008H
uniSymbol	N (待定)	可更改	0x2008L

部分参数解析如下:

Len: 该控件 Len 值固定为 16+N Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1, N 为单位的长度。

X、Y: 在上位机里, X 和 Y 是控件区域左上角相对于屏幕左上角的坐标;但是在参数地址里, X 是经过处理的,
 $X(\text{参数地址}) = X(\text{上位机}) + W/2$ 。

alignMode: 共 3 种对齐模式, 0x00 表示 Left, 0x01 表示 Middle, 0x02 表示 Right。另外, AlignMode 的 bit7 控制 leadingZero 参数的使能, bit7 为 1 时 leadingZero enable, bit7 为 0 时 leadingZero disable。



数据类型：共 7 种选择，0x80 = char，0x00 = uchar，0x81 = short，0x01 = ushort，0x82 = int，0x02 = uint，0x03 = longlong。

单位字符长度：数据的单位的长度，每个字母算一个长度。

单位字符：数据的单位名称，如 KM、Kg 等字母的 ASCII 码。

注：由于字库数字可以添加单位，所以字库数字的 Len 并不是完全固定的，如设置了单位为 KM，则 Len 为 18；若不设单位，则 Len 为 16。这就是表 10-21 中 N 的含义。

10.6.4. 修改文字滚动显示参数

表 10-24: 文字滚动参数地址表

参数名称	长/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
Xs	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
Ys	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
Xe	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
Ye	2	可更改	0x2004L
			0x2005H
数据长度	2	可更改	0x2005L
			0x2006H
fontID	1	可更改	0x2006L
fontWidth	1	不可更改	0x2007H
fontHeight	1	不可更改	0x2007L
encoding	1	不可更改	0x2008H
alignment	1	可更改	0x2008L
scrollMode	1	可更改	0x2009H
fontColor	3	可更改	0x2009L
			0x200AH
			0x200AL
interval(10ms)	1	可更改	0x200BH
backgroundColor	3	可更改	0x200BL
			0x200CH
			0x200CL
interval(pixels)	2	可更改	0x200DH
			0x200DL
transparency	1	可更改	0x200EH
0x00			0x200EL

部分参数解析如下:

Len: 该控件 Len 值固定为 28 (0x1C) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

对齐方式: 共 3 种对齐模式, 0x00 = Left, 1 = Middle, 2 = Right。

滚动使能: 0 = 关闭滚动, 1 = 开启滚动。

背景透明使能: 0 = 关闭背景色, 1 = 开启背景色。

10.6.5. 修改图片数字参数

表 10-25: 图片数字参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
数据类型	1	可更改	0x2001L
X	2	可更改	0x2002H
			0x2002L
Y	2	可更改	0x2003H
			0x2003L
integerDigit	1	可更改	0x2004H
decimalDigit	1	可更改	0x2004L
alignment	1	可更改	0x2005H
firstIcon	2	可更改	0x2005L
			0x2006H
lastIcon	2	可更改	0x2006L
			0x2007H
0x00			0x2007L

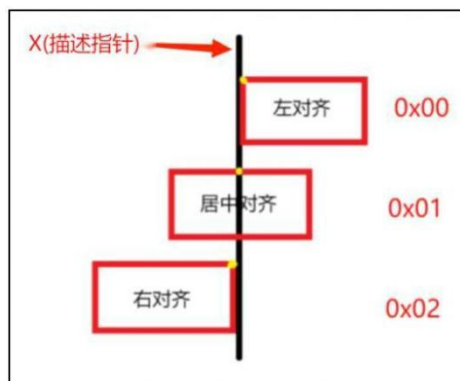
部分参数解析如下:

Len: 该控件 Len 值固定为 14 (0x0E) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

数据类型: 共 7 种选择, 0x80 = char, 0x00 = uchar, 0x81 = short, 0x01 = ushort, 0x82 = int, 0x02 = uint, 0x03 = longlong。如果需要更改数据类型, 请确保 变量地址 之后留有足够的连续变量空间。

X、Y: 在上位机里, X 和 Y 是控件区域左上角相对于屏幕左上角的坐标; 但是在参数地址里, X 是经过处理的, $X(\text{参数地址}) = X(\text{上位机}) + W/2$ 。

alignMode: 共 3 种对齐模式, 0x00 表示 Left, 0x01 表示 Middle, 0x02 表示 Right。另外, AlignMode 的 bit7 控制 leadingZero 参数的使能, bit7 为 1 时 leadingZero enable, bit7 为 0 时 leadingZero disable。



firstIcon 和 **lastIcon**：如果需要修改这两个参数，请确保需要调用的整组数字图片被打包到 UartTFT-II_Flash.bin 内，参数为图片的四位数编号的 16 进制数。若两组图片的宽高不相同，则需要在进入该页面之前就发送更改的串口指令，如果在当前页更改图片来源，会出现无法清除原显示的问题。

10.6.6. 修改模拟时钟参数

表 10-26: 模拟时钟参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
X	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
Y	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
background	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
hourHand_L	1	可更改	0x2003L
hourHand_S	1	可更改	0x2004H
hourHand_W	1	可更改	0x2004L
hourHandColor	3	可更改	0x2005H
			0x2005L
			0x2006H
minuteHand_L	1	可更改	0x2006L
minuteHand_S	1	可更改	0x2007H
minuteHand_W	1	可更改	0x2007L
minuteHandColor	3	可更改	0x2008H
			0x2008L
			0x2009H
secondHand_L	1	可更改	0x2009L
secondHand_S	1	可更改	0x200AH
secondHand_W	1	可更改	0x200AL
secondHandColor	3	可更改	0x200BH
			0x200BL
			0x200CH
centerIcon	2	可更改	0x200CL
			0x200DH
0x00			0x200DL

Len: 该控件 Len 值固定为 26 (0x1A) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

10.6.7. 修改数字时钟参数

表 10-27: 数字时钟参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
X	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
Y	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
firstIcon	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
lastIcon	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
displayFormat	1	可更改	0x2004L

Len: 该控件 Len 值固定为 9 (0x09) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

显示形式: 对应关系如下

0x00	YY/MM/DD HH:MM:SS
0x01	YY/MM/DD
0x02	YY/MM
0x03	MM/DD
0x04	HH:MM:SS
0x05	HH:MM
0x06	MM:SS
0x07	Week
0x08	YY/MM/DD/HH:MM:SS
0x09	YY/MM/DD/
0x0A	YY/MM/
0x0B	MM/DD/

10.6.8. 修改计时器参数

表 10-28: 计时器参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
presetAddr	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
countAddr	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
controlAddr	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
X	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
Y	2	可更改	0x2004L
			0x2005H
firstIcon	2	可更改	0x2005L
			0x2006H
displayFormat	1	可更改	0x2006L
countMode	1	可更改	0x2007H
globalCounting	1	可更改	0x2007L
reportToHost	1	可更改	0x2008H
变量地址0	2	可更改	0x2008L
_value0	2		0x2009H
			0x2009L
变量地址1	2		0x200AH
			0x200AL
_value1	2		0x200BH
			0x200BL
			0x200CH
			
变量地址7	2		0x2016L
			0x2017H
_value7	2		0x2017L
			0x2018H
0x00			0x2018L

Len: 该控件 Len 值固定为 48 (0x30) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

首张图片：计时器调用一组数字图片的起始 ID，如果要更改该 ID，需确保 UartTFT-II_Flash.bin 内存在可使用的素材。

显示形式：对应关系如下

0x00	NULL
0x01	HH:MM:SS
0x02	HH:MM
0x03	MM:SS
0x04	SS

countMode: 0x00 = 倒计时, 0x01 = 正计时。

globalCounting: 0x00 = Disable, 0x01 = Enable。

reportToHost: 0x00 = Disable, 0x01 = Enable。

10.6.9. 修改 Gif 参数

表 10-29: Gif 参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
X	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
Y	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
W	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
H	2	可更改	0x2004L
			0x2005H
gifName	2	可更改	0x2005L
			0x2006H
playAtStart	1	可更改	0x2006L
interval(10ms)	1	可更改	0x2007H
startCode	2	可更改	0x2007L
			0x2008H
stopCode	2	可更改	0x2008L
			0x2009H
mode	1	未启用	0x2009L
playOnceCode	2	可更改	0x200AH
			0x200AL
变量地址0	2	可更改	0x200BH
			0x200BL
_value0	2		0x200CH
			0x200CL
变量地址1	2		0x200DH
			0x200DH
_value1	2		0x200EH
			0x200EH
.....			
变量地址7	2		0x2019H
			0x2019L
_value7	2		0x201AH
			0x201AL

Len: 该控件 Len 值固定为 53 (0x35) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。注意当上位机参数 effects 为 Enable 时, Len 值为 0xB5, 即 Len 值的最高位 bit 7 控制 effects。Len = 0xB5 = effects Enable ; Len = 0x35 = effects Disable。

gifName: 如果要修改该参数, 须确保 UartTFT-II_Flash.bin 存在可调用的 Gif, 宽度和高度 也需要同步修改, 否则会出现显示错误。

playAtStart: 0x00 = Disable, 0x01 = Enable。

mode: 预留参数, 暂时不启用, 读回来可能是任何值, 长度占 1 Byte。

10.6.10. 修改二维码参数

表 10-30: 二维码参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
byteLength	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
X	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
Y	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
size	1	可更改	0x2004L

Len: 该控件 Len 值固定为 9 (0x09) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

size: 二维码单位像素, 一单位为 50 像素, 该值为 2 时, 二维码实际宽高 100x100 像素。

10.6.11.修改进度条参数

表 10-31: 进度条参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
bar_X	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
bar_Y	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
barIcon	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
direction	1	可更改	0x2004L
maxValue	2	可更改	0x2005H
			0x2005L
minValue	2	可更改	0x2006H
			0x2006L
X	2	可更改	0x2007H
			0x2007L
Y	2	可更改	0x2008H
			0x2008L
background	2	可更改	0x2009H
			0x2009L

Len: 该控件 Len 值固定为 19 (0x13) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

bar_X、bar_Y: 在上位机的控键参数里, bar_X 和 bar_Y 是 barIcon 这张图片以 X 和 Y (控件左上角相对于屏幕 (0, 0) 的坐标) 为基准点时的左上角坐标; 在参数地址的参数里, bar_X 和 bar_Y 是 barIcon 这张图片相对于屏幕 (0, 0) 的坐标, 所以在更改 bar_X 和 bar_Y 时需要注意。

滑动方向: 对应关系如下

0x00L_to_R
0x01R_to_L
0x02U_to_D
0x03D_to_U

10.6.12. 修改环形进度条参数

表 10-32: 环形进度条参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
X	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
Y	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
foreground	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
background	2	可更改	0x2004L
			0x2005H
minValue	2	可更改	0x2005L
			0x2006H
maxValue	2	可更改	0x2006L
			0x2007H
startAngle	2	可更改	0x2007L
			0x2008H
finalAngle	2	可更改	0x2008L
			0x2009H
promptNum_X	2	可更改	0x2009L
			0x200AH
promptNum_Y	2	可更改	0x200AL
			0x200BH
integerDigit	1	可更改	0x200BL
decimalDigit	1	可更改	0x200CH
alignment	1	可更改	0x200CL
fontID	1	可更改	0x200DH
fontColor	3	可更改	0x200DL
			0x200EH
			0x200EL
firstIcon	2	可更改	0x200FH
			0x200FL
lastIcon	2	可更改	0x2010H
			0x2010L
digitDisplayMode	1	可更改	0x2011H

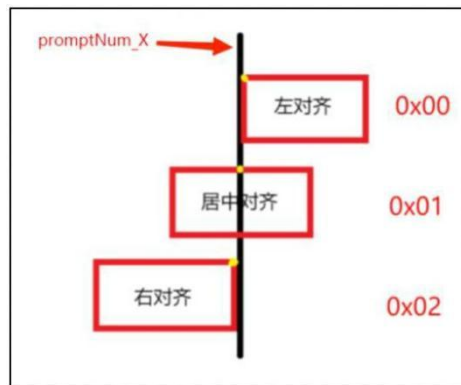
Len: 该控件 Len 值固定为 34 (0x22) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

startAngle、结束角度: 环形进度条的起始和结束角度, 设置范围为 $0^{\circ} \leq \text{startAngle} < \text{finalAngle} \leq 360^{\circ}$ 。

promptNum_X、promptNum_Y: 二者在上位机为数字相对于按键区域左上角的坐标; 在参数地址里是数字相对于屏幕左上角的坐标。

integerDigit、数字小数位数: 由于环形进度条关联的变量地址的空间为 2Bytes, 所以环形进度条的数值范围为 0 ~ 65535, 整数位和小数位加起来不能超过 5。

对齐方式: 对齐方式, 对齐以 promptNum_X 为基点, 对应数值和效果如下:



字体颜色: 仅使用字库显示时生效。

数字显示模式:

0x00 = null = 不显示数字;

0x01 = FontNum = 显示字库数字;

0x02 = IconNum = 显示图片数字。

10.6.13. 修改位元状态参数

表 10-33: 位元状态参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
X	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
Y	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
bitIndex	1	可更改	0x2003L
offStatelcon	2	可更改	0x2004H
			0x2004L
onStatelcon	2	可更改	0x2005H
			0x2005L
mode	1	未启用	0x2006H
0x00			0x2006L

Len: 该控件 Len 值固定为 12 (0x0C) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。注意当上位机参数 overlap 为 Enable 时, Len 值为 0x8C, 即 Len 值的最高位 bit 7 控制 overlap。Len = 0x8C = overlap Enable ; Len = 0x0C = overlap Disable。

状态位选择: 控制位选择, 数值 0x00 ~ 0x0F 对应 bit 0 ~ bit 15 。

10.6.14.修改 Icon 参数

表 10-34: Icon 参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
变量地址	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
X	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
Y	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
firstIcon	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
elImage	2	可更改	0x2004L
			0x2005H
minDisplayID	2	可更改	0x2005L
			0x2006H
maxDisplayID	2	可更改	0x2006L
			0x2007H
0x00			0x2007L

Len: 该控件 Len 值固定为 14（0x0E） Bytes，Len 值计算不包括其本身的长度 1。注意当上位机参数 overlap 为 Enable 时，Len 值为 0x8E，即 Len 值的最高位 bit 7 控制 overlap。Len = 0x8E = overlap Enable ； Len = 0x0E = overlap Disable。

firstIcon、未张图片：上位机设置时参数留空则参数地址对应参数为 0xFFFF，否则为其图片编号 16 进制数。

10.6.15. 修改自动变量参数

表 10-35: 自动变量参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
targetAddr	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
_dataType	1	可更改	0x2001L
presetAddr	2	可更改	0x2002H
			0x2002L
loopCode	2	可更改	0x2003H
			0x2003L
onceCode	2	可更改	0x2004H
			0x2004L
stopCode	2	可更改	0x2005H
			0x2005L
minValue	8	可更改	0x2006H
			0x2006L
			0x2007H
			0x2007L
			0x2008H
			0x2008L
			0x2009H
			0x2009L
maxValue	8	可更改	0x200AH
			0x200AL
			0x200BH
			0x200BL
			0x200CH
			0x200CL
			0x200DH
			0x200DL
stepValue	2	可更改	0x200EH
			0x200EL
interval(10ms)	2	可更改	0x200FH
			0x200FL
变量地址0	2	可更改	0x2010H
			0x2010L
_value0	2	可更改	0x2011H
			0x2011L

.....	可更改	
gradation	1	可更改
reportToHost	1	可更改
		0x2020H
		0x2020L

Len: 该控件 Len 值固定为 65 (0x41) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

targetAddr: 自动变量修改的目标地址。

Data type: 共 7 种选择, 0x80 = char, 0x00 = uchar, 0x81 = short, 0x01 = ushort, 0x82 = int, 0x02 = uint, 0x03 = longlong。如果需要更改数据类型, 请确保 targetAddr 之后留有足够的连续变量空间。

最小值 和 最大值: 两者都占据 8Bytes (64 bits) 的长度。对于有符号的数据类型, 如 char、short、int 和 longlong, 其数值可以取到负数; 对于无符号的数据类型, 如 uchar、ushort 和 uint, 其取值只能从 0 开始。通过参数地址修改 最小值 和 最大值 时, 需要通过写入数值的补码。有符号数、无符号数、原码、反码、补码的概念如下:

有符号数和无符号数: 两者区别在于数值最高位是否为符号位, 有符号数最高位为符号位, 该位为 0 则为正数, 该位为 1 则为负数, 剩下的位为数值位; 无符号数的所有位均为数值位。

原码: 即数字的二进制写法, 如数据类型为 char 的数值 -22, 其原码为 1 001 0110。绿色为数值位, 黄色为符号位, 符号位在后续的计算中均不能被改变。

反码: 即原码的数值位取反。如-22 的反码为 1 110 1001。

补码: 即反码加 1。如-22 的补码为 1 110 1010。

对于正数其原码、反码和补码都是相同的;

对于负数的补码, 存在原码→补码的快速转换方法, 如下:

在原码中符号位不变, 从右往左找第一个 1, 这个 1 左边 (紫色) 取反, 右边 (蓝色) 不变, 这个 1 本身不做更改。

-66 的原码: 1 10000 1 0

-66 的补码: 1 01111 1 0

通过参数地址更改最大最小值时需要注意更改值不能超出所数据类型的范围。下表为选择不同数据类型 (仅对有符号的数据类型) 时设置同样的数值从参数地址读回来的数据:

数据类型	最大/最小值 预设数值	从串口屏参数地址 读回的数据
char	2	0x 00 00 00 00 00 00 00 02
	-2	0x FF FF FF FF FF FF FF FE
short	2	0x 00 00 00 00 00 00 00 02

	-2	0x FF FF FF FF FF FF FF FE
int	2	0x 00 00 00 00 00 00 00 02
	-2	0x FF FF FF FF FF FF FF FE

可以看出，不同数据类型最大/最小值设置同样数值时，其参数地址读回数值也是相同的。但是，对于不同的数据类型，其数据的固定部分（上表数据红色部分）和可变部分（上表数据绿色部分）的长度不同，红色部分若有改动，则自动变量控件无法运行，绿色部分则可以改动。

若一个自动变量的数据类型设置为 **short**，需要将其 **minValue** 更改为-9，则发送以下指令：

0x10 parameterAddr + 0x0006 0xFFFF 0xFFFF 0xFFFF 0xFFF7

若一个自动变量的数据类型设置为 **short**，需要将其 **maxValue** 更改为 9，则发送以下指令：

0x10 parameterAddr + 0x000A 0x0000 0x0000 0x0000 0x0009

变量变化模式：0x01 = ' + ' ； 0x00 = ' - ' 。

reportToHost: 0x01 = Enable ； 0x00 = Disable 。

10.6.16. 修改曲线参数

表 10-36: 曲线参数地址表

参数名称	长度/Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H
Xs	2	可更改	0x2000L
			0x2001H
Ys	2	可更改	0x2001L
			0x2002H
Xe	2	可更改	0x2002L
			0x2003H
Ye	2	可更改	0x2003L
			0x2004H
y_ReferenceLine	2	可更改	0x2004L
			0x2005H
_referenceValue	2	可更改	0x2005L
			0x2006H
纵轴放大倍数	2	可更改	0x2006L
			0x2007H
lineColor	3	可更改	0x2007L
			0x2008H
			0x2008L
channel	1	可更改	0x2009H
x_Spacing(Pixels)	1	可更改	0x2009L
lineWidth	1	可更改	0x200AH
0x00			0x200AL

Len: 该控件 Len 值固定为 20 (0x14) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

Xs 和 Ys: 即曲线控件的左上角坐标 X 和 Y。

Xe 和 Ye: 曲线控件的右下角坐标, $Xe (Ye) = X (Y) + W (H)$ 。修改曲线位置时需要同时修改 Xs、Ys、Xe、Ye。

纵轴放大倍数: $value = 256 \div \text{底图曲线坐标系里每个像素所表示的数值}$, 结果取整数。

曲线通道: 修改通道及方向, bit7 控制曲线方向 (direction), 0x80 = L-R, 0x00 = R-L; bit0~6 控制通道, 0x00 = channel0, 0x01 = channel1, 0x02 = channel2, ...0x07 = channel7。

10.6.17.修改指针参数

表 10-37: 指针参数地址表

参数名称	长度/ Bytes	属性	变量空间	参数名称	长度/ Bytes	属性	变量空间
Len	1	不可更改	0x2000H	_promptNum_X	2	可更改	0x200FH
变量地址	2	可更改	0x2000L				0x200FL
			0x2001H	_promptNum_Y	2	可更改	0x2010H
background	2	可更改	0x2001L				0x2010L
			0x2002H	_firstIcon	2	可更改	0x2011H
X	2	可更改	0x2002L				0x2011L
			0x2003H	_lastIcon	2	可更改	0x2012H
Y	2	可更改	0x2003L				0x2012L
			0x2004H	_alignment	1	可更改	0x2013H
W	2	可更改	0x2004L	_integerDigit	1	可更改	0x2013L
			0x2005H	_decimalDigit	1	可更改	0x2014H
H	2	可更改	0x2005L	NeedleType	1	不可更改	0x2014L
			0x2006H	needle_W	2	可更改	0x2015H
pivot_X	2	可更改	0x2006L				0x2015L
			0x2007H	needle_L1	2	可更改	0x2016H
pivot_Y	2	可更改	0x2007L				0x2016L
			0x2008H	needle_C1	3	可更改	0x2017H
startAngle	2	可更改	0x2008L				0x2017L
			0x2009H	needle_L2	2	可更改	0x2018H
finalAngle	2	可更改	0x2009L				0x2018L
			0x200AH	needle_C2	3	可更改	0x2019H
step	2	不可更改	0x200AL				0x2019L
			0x200BH	Pointer_sid	2	不可更改	0x201AH
swing	1	可更改	0x200BL				0x201AL
			0x200CH	Pointer_eid	2	不可更改	0x201BH
pivotIcon	2	可更改	0x200CL				0x201BL
			0x200DH	needleIcon	2	不可更改	0x201CH
showNumber	1	可更改	0x200DL				0x201CL
_numberAddr	2	可更改	0x200EH				0x201DH
			0x200EL				0x201DL

Len: 该控件 Len 值固定为 59 (0x3B) Bytes, Len 值计算不包括其本身的长度 1。

滑动背景图: 表盘背景图, 更改时需要确定该图片的被打包到 UartTFT-II_Flash.bin 文件中。

X坐标 和 **Y坐标**: 修改指针控件位置时, 需要连同修改 pivot_X、pivot_Y、_promptNum_X、_promptNum_Y 这四个参数, 使指针旋转中心和数字的位置适配指针控件。

宽度和高度: 表盘背景图的宽高, 修改 Background 需要一同修改, 适配修改后的图片宽高。

pivot_X 和 **pivot_Y** : 指针旋转中心的位置。需确保修改后指针旋转不会超出控件范围。

startAngle 和 结束角度: 指针旋转的起始和终止角度。如果 **NeedleType** 采用的是 **Animation** 则不可更改。

showNumber: 0x00 = disable, 0x01 = enable 。

_numberAddr: 数字的变量地址。

_数据类型: 共 7 种选择, 0x80 = char, 0x00 = uchar, 0x81 = short, 0x01 = ushort, 0x82 = int, 0x02 = uint, 0x03 = longlong。修改时需要确保 **_numberAddr** 后有连续的变量空间。

_promptNum_X 和 **_promptNum_Y**: 数字显示的参考坐标。需确保修改后数字显示不会超出控件范围。

_对齐方式: 共 3 种对齐模式, 0x00 表示 Left, 0x01 表示 Middle, 0x02 表示 Right。另外, **AlignMode** 的 bit7 控制 **leadingZero** 参数的使能, bit7 为 1 时 **leadingZero** enable, bit7 为 0 时 **leadingZero** disable。

10.7. 键码触发说明

控件是否支持键码触发可查看下表：

表 10-38: 控件是否支持键码触发

控件名称	是否支持 键码触发	控件名称	是否支持 键码触发
按键	Y	数字时钟	N
滑动菜单	N	计时器	N
弹出窗体	Y	动图	N
变量调节	Y	二维码	N
多变量操作	Y	音频播放	N
环形触摸	N	进度条	N
滑条	N	环形进度条	N
数字键盘	Y	位元状态	N
中文键盘	Y	小图标	N
英文键盘	Y	曲线	N
键盘按键	N	编码器	N
字符串	N	LT3688 视频	N
滚动文字	N	摄像头	N
字库数字	N	自动变量	N
图片数字	N	指针	N
模拟时钟	N		

注：Y 代表支持，N 代表不支持。

键码触发指通过串口发送的方式模拟触控触发控件，例如一个按键（button），pageGoto 设置了 Page0001，hostControl 设置了 Enable，然后将_triggerValue 设置为 0x0001，则我们使用串口发送 0x0001 至键码触发寄存器 0x700D，串口屏就会执行该按键的预设操作，跳转页面至 Page0001。

使用键码触发功能时需要注意以下事项：

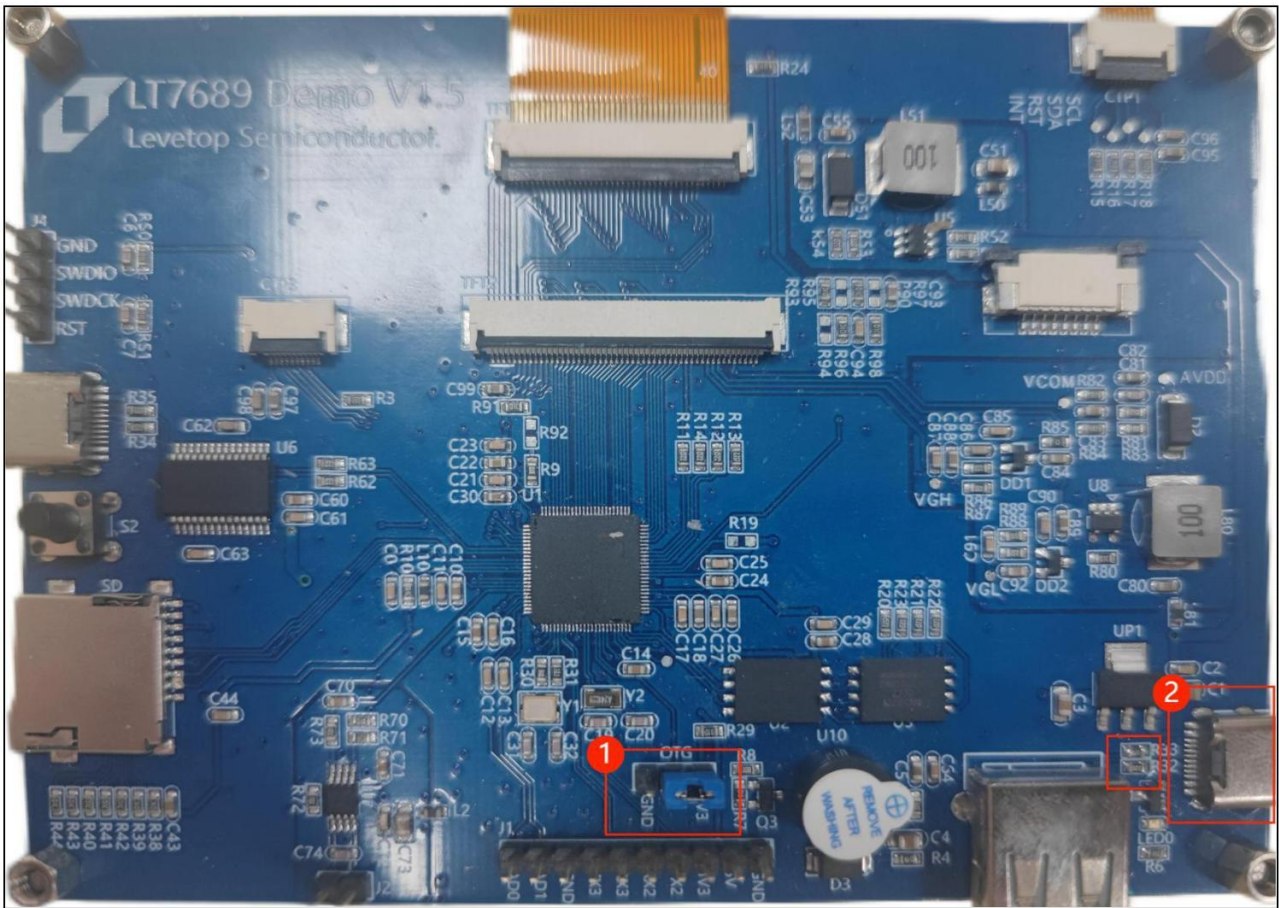
- 1、键码触发开启后，该控件就不能使用触控操作。
- 2、所有开启键码触发控件的_triggerValue 应当互不相同。
- 3、键码触发开启后，该控件不会再显示，不管该控件是否添加了图片。

10.8.HID 与 Vcom 通信说明

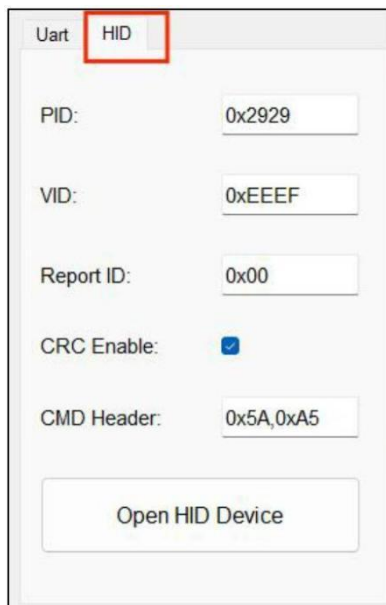
HID 与 Vcom 的通信指令与串口通信指令相同，使用这两种通信方式需要烧录对应的 Mcu_Code、更改演示板上的跳线、使用特定的 USB 口和特定软件。

10.8.1. 使用 HID 通信准备

- 1、需烧录支持 Vcom（USB 线）读写外部 SPI Flash 和 MCU Flash 的 Mcu_Code.bin
- 2、如下图，OTG 与 3V3（VCC）短接，使用右边的 USB1 供电和通信，需注意 USB1 左边的 R1 和 R2 需要焊上 22Ω 电阻。

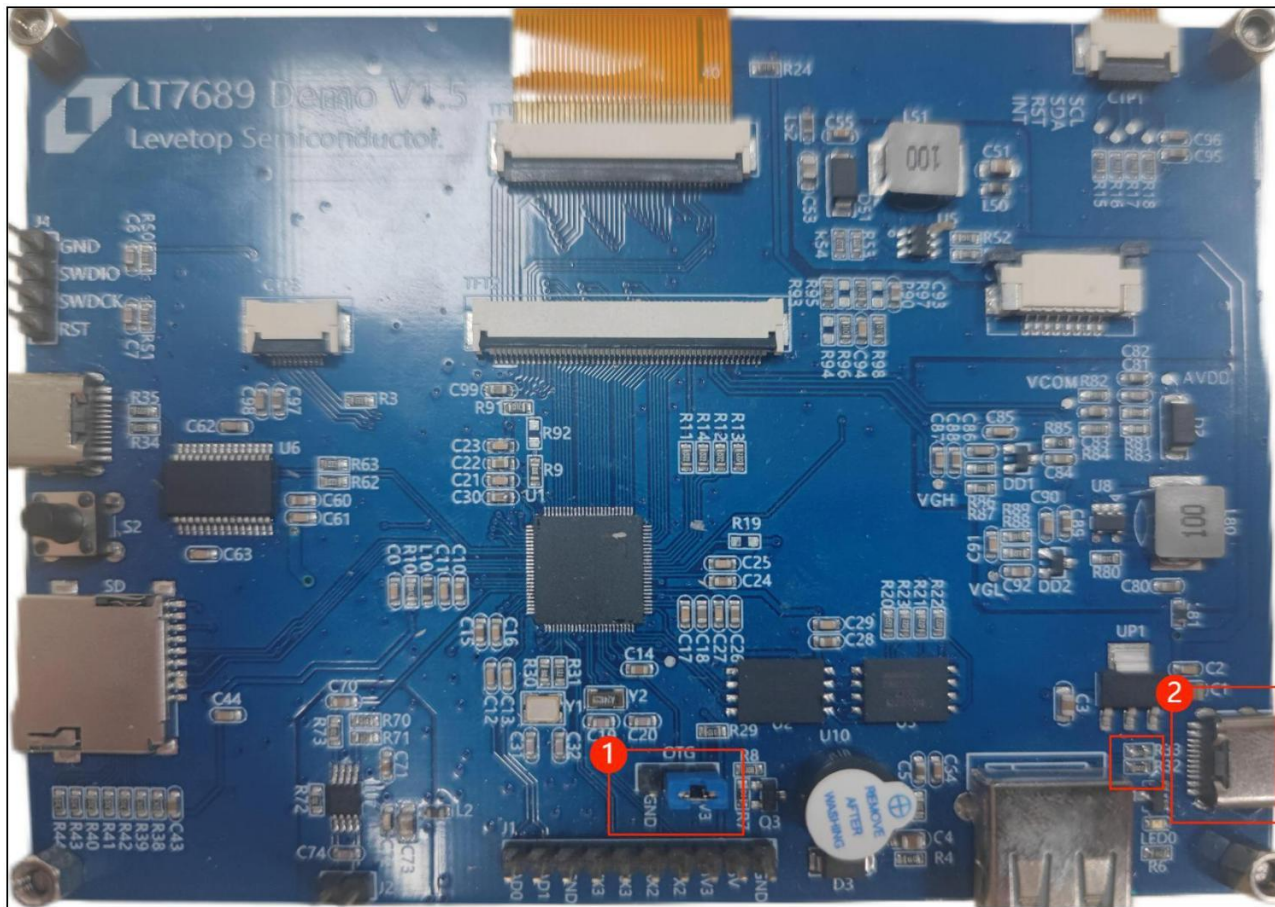


- 3、打开 UI_Debugger-II 软件，右上角通信端口选择区确保处于 HID 页，点击 OpenHID Device。



10.8.2. 使用 Vcom 通信准备

- 1、需烧录支持 Vcom（USB 线）读写外部 SPI Flash 和 MCU Flash 的 Mcu_Code.bin
- 2、如下图，OTG 与 3V3（VCC）短接，使用右边的 USB1 供电和通信，需注意 USB1 左边的 R1 和 R2 需要焊上 22Ω 电阻。



- 3、打开 UI_Debugger-II 软件，右上角通信端口选择区确保处于 Uart 页，选择与串口屏对应的端口，确认波特率帧头等参数，最后点击 Open Com Port。

The screenshot shows a configuration window for the UI_Editor-II. At the top, there are two tabs: 'Uart' and 'HID'. The 'Uart' tab is selected and highlighted with a red rectangle. Below the tabs, there are several configuration options: 'Com Port' is set to 'COM3', 'Baudrate' is set to '115200', 'Parity' is set to 'None', 'CRC Enable' is checked with a blue checkbox, and 'CMD Header' is set to '0x5A,0xA5'. At the bottom of the window, there is a button labeled 'Open Com Port'.

11.ModBus 通信功能

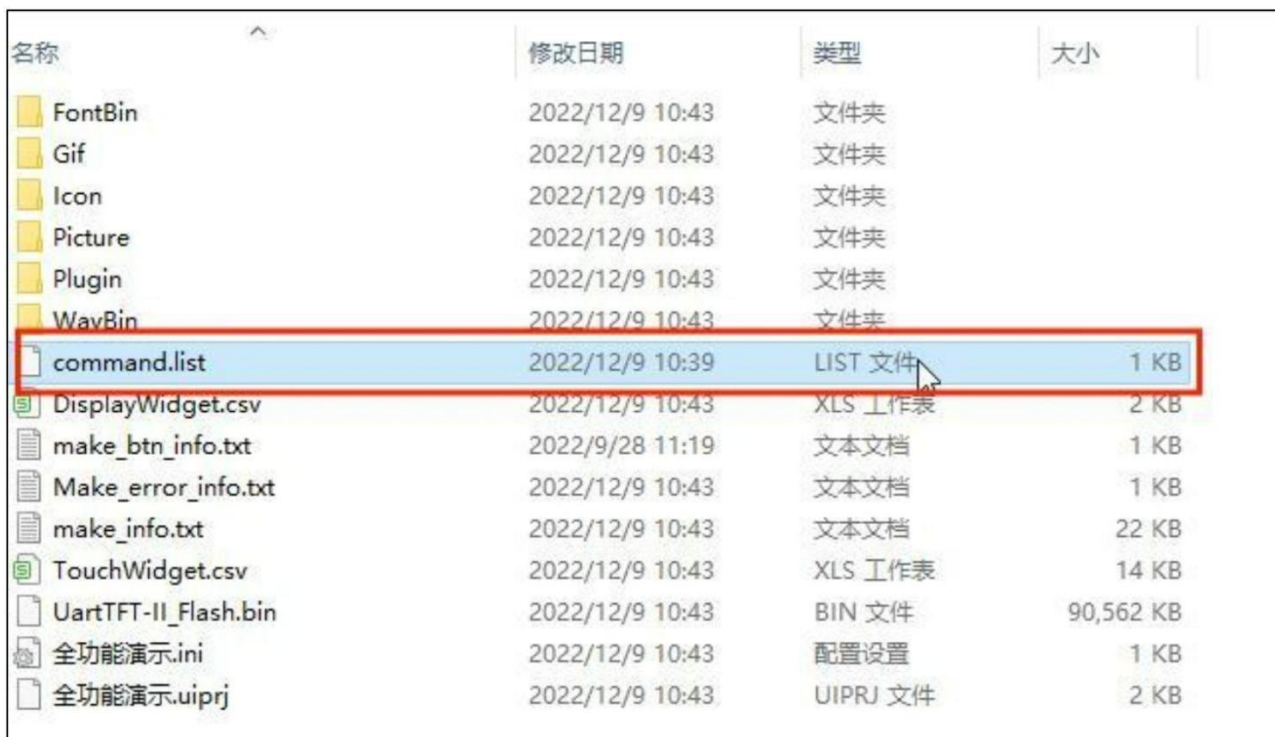
ModBus 通信功能允许客户使用应用更为广泛的 ModBus 通讯协议来替代福瑞达的通讯协议。当客户选择使用 ModBus 通信功能时，主设备向从设备发送请求，从设备分析并处理主设备的请求，向主设备发送结果。当使用串口屏作为主设备时，串口屏通过 ModBus 的 Device Addr 向其他从设备发送请求，对多台从设备进行控制，实现一台串口屏对多台从设备的应用环境；当使用串口屏作为从设备时，串口屏可以接收主设备发送的请求并被主设备所控制。

福瑞达 **Modbus** 协议为标准协议，支持 **RTU** 模式，使用 **Modbus** 协议后不再兼容福瑞达通信协议。福瑞达

Modbus 协议作主机时，支持寄存器操作和线圈操作；作从机时，仅支持寄存器操作，不支持位操作。

11.1.创建 ModBus 指令文件

ModBus 指令文件的全称是 **command.list**，是一个后缀为 **.list** 的文件，可以用记事本打开并编辑。ModBus 指令文件的存放与素材文件夹同级。创建该文件的方法有两种，一种是创建一个空白的 **TXT** 文档，然后将其名字重命名为 **command.list**，另一种方法是编辑 Modbus 指令后直接将指令保存为 **command.list**。



名称	修改日期	类型	大小
FontBin	2022/12/9 10:43	文件夹	
Gif	2022/12/9 10:43	文件夹	
Icon	2022/12/9 10:43	文件夹	
Picture	2022/12/9 10:43	文件夹	
Plugin	2022/12/9 10:43	文件夹	
WavBin	2022/12/9 10:43	文件夹	
command.list	2022/12/9 10:39	LIST 文件	1 KB
DisplayWidget.csv	2022/12/9 10:43	XLS 工作表	2 KB
make_btn_info.txt	2022/9/28 11:19	文本文档	1 KB
Make_error_info.txt	2022/12/9 10:43	文本文档	1 KB
make_info.txt	2022/12/9 10:43	文本文档	22 KB
TouchWidget.csv	2022/12/9 10:43	XLS 工作表	14 KB
UartTFT-II_Flash.bin	2022/12/9 10:43	BIN 文件	90,562 KB
全功能演示.ini	2022/12/9 10:43	配置设置	1 KB
全功能演示.uiprj	2022/12/9 10:43	UIPRJ 文件	2 KB

图 11-1: ModBus 指令文件

注：该工程作主机时，**command.list** 必须有且只能有一个。

11.2.ModBus 指令编辑界面

ModBus 指令编辑界面的入口如下图，单击后进入指令编辑界面。



图 11-2: ModBus 指令编辑界面入口

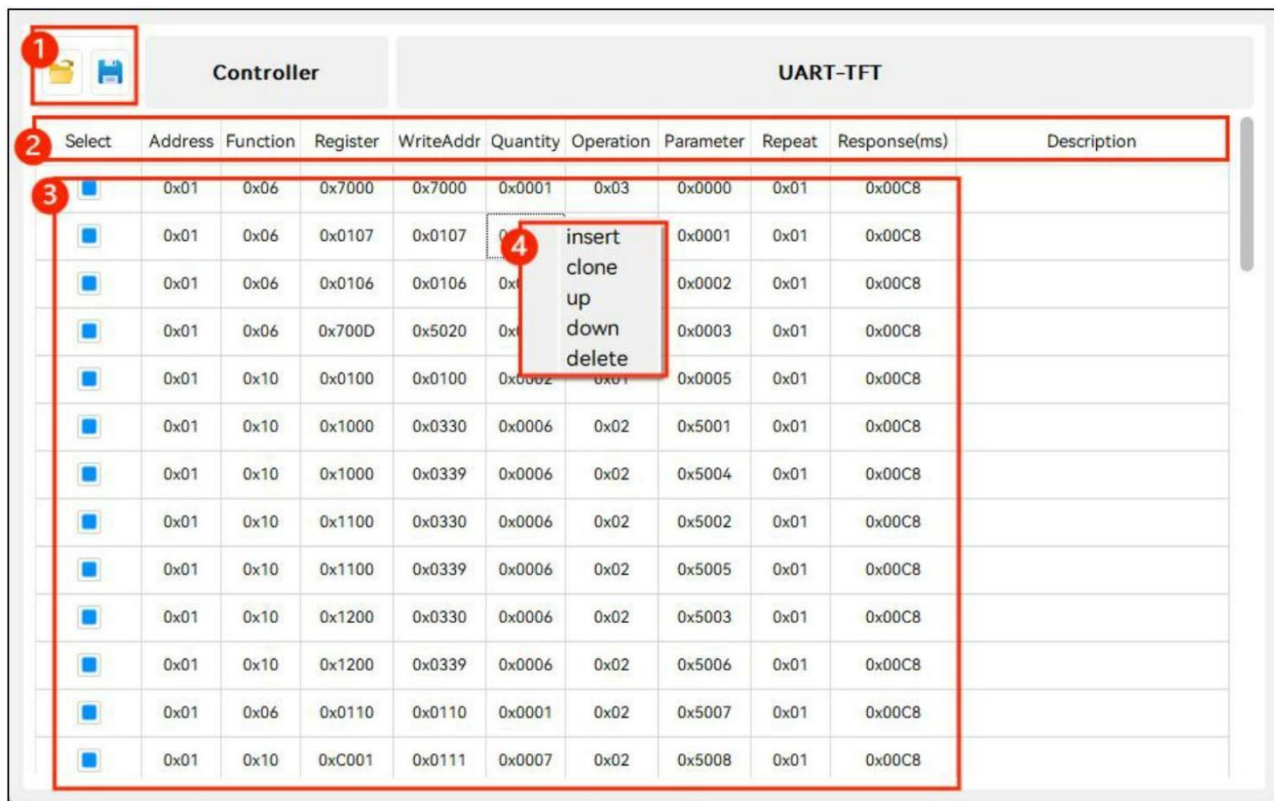


图 11-3: ModBus 指令编辑界面

1、 导入 ModBus 指令文件，指令文件名字为 **command.list**。 保存指令文件。保存指令时需注意，只有完整的指令才会被保存至 **command.list** 文件内。

2、指令组成说明：各参数说明如下：

Select: 勾选上的指令才会在编译工程时被打包，需确保勾选的指令为完整指令。

Address: 从机地址。

Function: 指令功能码。

Register: 从机的寄存器地址，读/写操作的起始地址；线圈的地址。

变量地址：主机的变量地址，读/写操作的起始地址。

Quantity: 线圈的个数/寄存器的个数，寄存器个数为 1 时，数据长度为 2Bytes。

Operation: 指令执行模式，总共有 4 种模式。

Parameter: 指令执行模式对应参数，与 Mode 对应设置。

循环使能：重发次数，主机先发送指令一次给从机，若该从机超出响应时间后依旧没有应答，则主机再次发送该指令，若从机连续 **Repeat + 1** 个周期无响应，主机跳过该指令继续发送下一条指令。

Response (ms) : 响应时间，单位 ms。

Description: 中文注释，添加该指令的说明以增加可读性。

3、指令编辑区：

4、对选中指令进行操作（选中指令点击鼠标右键唤出此窗口）

Insert: 在选中指令的上方添加空白行。

Clone: 复制选中指令。

Up: 将选中的指令往上移动一位，即与上方相邻的指令调换位置。

Down: 将选中的指令往下移动一位，即与下方相邻的指令调换位置。

Delete: 删除选中的指令。



注：如果需要使用 modbus 通信，则编辑好指令后需要点击保存指令文件一次，再去编译生成 UartTFT-II_Flash.bin 文件。

11.3.ModBus 指令结构

表 11-1: ModBus 指令结构

	从机地址	读写功能	主从机数据传输参数			指令发送的判断条件		指令响应参数	
名称	Address	指令功能码 Function	从机寄存器地址 Register	主机变量地址 WriteAddr	数据长度 Quantity	指令执行模式 Operation	指令执行模式对应参数 Parameter	重发次数 Repeat	响应时间 Response
长度/ Bytes	1	1	2	2	2	1	2	1	2

从机地址：从设备地址。

指令功能码：如下表所示。

表 11-2: 指令功能码

指令功能码	对应功能	寄存器或线圈个数
0x03	读保持寄存器	1~125
0x04	读输入寄存器	1~125
0x06	写单个保持寄存器	1
0x10	写多个保持寄存器	1~123
0x01	读线圈	1~2000
0x02	读离散输入	1~2000
0x05	写单个线圈	1
0x0F	写多个线圈	1~1968

从机寄存器地址：读/写操作的起始地址；线圈的地址。

主机变量地址：主机读/写操作的起始地址。

数据长度：线圈的个数/寄存器的个数。

指令执行模式：指令执行模式和指令执行模式对应参数这两部分构成了指令发送的判断条件，总共有 4 种模式，指令模式码及其对应功能如下。使用例程可参考 [Modbus 指令执行模式具体使用教程](#)。

表 11-3：指令执行模式参数对应表

指令执行模式	指令执行模式对应参数
0x00	固定 0x0000
0x01	页码
0x02	主机变量地址 (该变量为 0x4C54 时触发)
0x03	指定编号 (用户自行编写代码)

0x00：在所有页面下都执行此指令（即无限制指令），对应的 **Parameter** 设置成 **0x0000** 即可。

0x01：仅在指定页面下执行此指令，对应的 **Parameter** 设置成页码，例如 Page0003 对应设置成 0x0003。

0x02：仅在变量地址的数据为 **0x4C54** 时才执行此命令，对应的 **Parameter** 设置成变量地址。

0x03：客制化模式的对应编号的标志位置 1 才会执行该指令，对应的 **Parameter** 设置成标志位编号。每

一个编号（编号唯一）在程序里都代表了一个固定的操作，主机触发了此操作，则对应编号的标志位置 1，主机检测到此标志位置 1 后，随即发送对应的指令给从机。

重发次数：主机先发送指令一次指令给从机，若该从机超出响应时间后依旧没有应答，则主机再次发送该指令，若从机连续 **Repeat + 1** 个周期无响应，则主机跳过该指令，主机继续发送下一道指令。

响应时间：主机发送指令后等待应答的时间，单位 ms。

11.4.ModBus 指令说明

Modbus 通信正常时，主机发送一条指令，对应从机应答一条指令。在编辑指令时，并不需要输入发送的数据内容，只需要确定主从机的变量地址以及数据长度，数据传输的内容都是主从机根据指令在各自的变量空间里自行获取的。UI_Editor-II 的 modbus 协议会循环查询列表内的指令，根据每一条指令的指令执行模式查询其是否符合发送条件，符合则发送，不符合则跳过。.

11.4.1. 主机读保持寄存器

表 11-4: 主机读保存寄存器指令

从机地址	功能指令	从机寄存器地址	主机变量地址	数据长度	指令执行模式	指令执行模式对应参数	重发次数	响应时间
0x01	0x03	0x0000	0x0020	0x0009	0x00	0x0000	0x05	0x00C8

指令说明：功能指令 0x03 表示这是一条主机读从机保持寄存器的指令。主机发送指令到地址为 0x01 的从机后，该从机将其寄存器 0x0000 ~ 0x0008 的数据发送给主机，主机将这部分的数据存放在 0x0020 ~ 0x0028 这部分变量空间里。

对应实际通信指令示例如下：

读保持寄存器 主机发送	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	寄存器地址 (2 Bytes)	读回的寄存器数量 Word (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x03	0x0000	0x0009	0x85 0xcc
读保持寄存器 从机回复	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	返回的数据长度 Bytes (1 Byte)	数据内容 (2*n Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x03	0x12	0x0001 0x0002 0x0003 0x0004 0x0005 0x0006 0x0007 0x0008 0x0009	0x9c 0xb4

11.4.2. 主机读输入寄存器

表 11-5: 主机读输入寄存器指令

从机地址	功能指令	从机寄存器地址	数据长度	主机变量地址	指令执行模式	指令执行模式对应参数	重发次数	响应时间
0x01	0x04	0x0000	0x0009	0x0020	0x00	0x0000	0x05	0x00C8

指令说明：功能指令 0x04 表示这是一条主机读从机输入寄存器的指令。原理与保持寄存器相同。

对应实际通信指令示例如下：

读输入寄存器 主机发送	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	寄存器地址 (2 Bytes)	读回的寄存器数量 Word (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x04	0x0000	0x0009	0x30 0x0c
读输入寄存器 从机回复	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	返回的数据长度 Bytes (1 Byte)	数据 (2*n Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x04	0x12	0x0001 0x0002 0x0003 0x0004 0x0005 0x0006 0x0007 0x0008 0x0009	0x29 0x03

11.4.3. 主机写单个保持寄存器

表 11-6: 主机写单个保存寄存器指令

从机地址	功能指令	从机寄存器地址	数据长度	主机变量地址	指令执行模式	指令执行模式对应参数	重发次数	响应时间
0x01	0x06	0x0000	0x0001	0x0020	0x00	0x0000	0x05	0x00C8

指令说明：功能指令 0x06 表示这是一条主机写单变量给从机的指令。主机发送数据到地址为 0x01 的从机，将主机 0x0020 这个地址共 2Bytes 的数据发送到从机 0x0000 这个寄存器中。

对应实际通信指令示例如下：

写单个保持 寄存器 主机发送	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	寄存器地址 (2 Bytes)	写入的数据 (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x06	0x0000	0x0000	0x89 0xca

写单个保持寄存器 从机回复	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	寄存器地址 (2 Bytes)	写入的数据 (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x06	0x0000	0x0000	0x89 0xca

11.4.4. 主机写多个保持寄存器

表 11-7: 主机写多个保持寄存器指令

从机地址	功能指令	从机寄存器地址	数据长度	主机变量地址	指令执行模式	指令执行模式对应参数	重发次数	响应时间
0x01	0x10	0x0000	0x0009	0x0000	0x00	0x0000	0x05	0x00C8

指令说明：功能指令 0x10 表示这是一条主机写多多个保持寄存器给从机的指令。主机从变量空间 0x0000~0x0008 取 18 个 Byte 数据发送至从机保持寄存器 0x0000 ~ 0x0008。

对应实际通信指令示例如下：

写多个保持寄存器 主机发送	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	寄存器地址 (2 Bytes)	写入的寄存器数量 Word (2 Bytes)	数据长度 Bytes (1 Byte)	写入的数据 (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x10	0x0000	0x0009	0x12	0x0001 0x0002 0x0004 0x0008 0x0010 0x0020 0x0040 0x0080 0x0000	0x95 0x3c
写多个保持寄存器 从机回复	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	寄存器地址 (2 Bytes)	写入的寄存器数量 Word (2 Bytes)	NULL		CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x10	0x0000	0x0009	NULL		0x00 0x0f

11.4.5. 主机读线圈状态

表 11-8: 主机读线圈状态指令

从机地址	功能指令	从机线圈地址	数据长度/线圈个数	主机变量地址	指令执行模式	指令执行模式对应参数	重发次数	响应时间
0x01	0x01	0x0009	0x000A	0x0001	0x00	0x0000	0x05	0x00C8

指令说明：功能指令 0x01 表示这是一条主机读从机线圈状态的指令。主机的一个变量含有 bit0 ~ bit15 共 16 个位，从机线圈地址 % 0x0F = N（求余），主机会将接收到的从机线圈状态在变量 0x0001 的 bitN 开始保存，这里是 bit9。变量 0x0001 的 Bit9 对应存放线圈 0x0009 的状态，变量 0x0001 的 Bit15 对应存放线圈 0x000F 的状态，变量 0x0001 只存放了 7 个线圈状态，剩下的 0x0010 ~ 0x0012 线圈状态对应存放在变量 0x0002 的 bit0 ~ bit2。

对应实际通信指令示例如下：

读线圈状态 主机发送	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	线圈地址 (2 Bytes)	读回的线圈数量 (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x01	0x0009	0x000a	0x6c 0x0f
读线圈状态 从机回复	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	返回的数据长度 Bytes (1 Byte)	数据 (2*n Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x01	0x02	0xde 0x03	0xa0 0x5d

从机回复 0xde 0x03 的原因：

从机线圈 0x0009~0x0012 的状态为 0111 1011 11，将 0x0009~0x0010 的状态倒序得 1101 1110，倒序是为了对应主机 16 位变量高位在左，换成 16 进制为 0xde；线圈 0x0011~0x0012 状态为 11，不满 8 位，在 11 之后补 0 补满 8 位，得到 1100 0000，再进行倒序得 0000 0011，即为 0x03。

11.4.6. 主机读离散输入

表 11-9: 主机读离散输入指令

从机地址	功能指令	从机线圈地址	数据长度/线圈个数	主机变量地址	指令执行模式	指令执行模式对应参数	重发次数	响应时间
0x01	0x02	0x0009	0x000A	0x0001	0x00	0x0000	0x05	0x00C8

指令说明：功能指令 0x02 表示这是一条主机读从机离散输入的指令。原理与读线圈状态相同，不同的是离散输入只能读不能写。

对应实际通信指令示例如下：

读离散输入 主机发送	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	线圈地址 (2 Bytes)	读回的线圈数量 (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x02	0x0009	0x000a	0x28 0x0f
读离散输入 从机回复	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	返回的数据长度 Bytes (1 Byte)	数据 (2*n Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x02	0x02	0xde 0x03	0xa0 0x19

11.4.7. 主机写单个线圈

表 11-10：主机写单个线圈

从机地址	功能指令	从机线圈地址	数据长度/线圈个数	主机变量地址	指令执行模式	指令执行模式对应参数	重发次数	响应时间
0X01	0X05	0x0013	0x0001	0x0001	0x00	0x0000	0x05	0x00C8

指令说明：功能指令 0x05 表示这是一条主机写从机单个线圈的指令。主机一个变量含有 bit0 ~ bit15 共 16 个位，从机线圈地址 $\%0x0F = N$ （求余），主机会将变量 0x0001 的 bitN 的状态发送至对应从机线圈，若 bitN 为 0（OFF 状态），则数据发送 0x0000；若 bitN 为 1（ON 状态），则数据发送 0xFF00；其它所有值均为非法的，并且对线圈不起作用。

对应实际通信指令示例如下，主机变量 0x0001 的 bit3 状态为 1。

写单个线圈 主机发送	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	线圈地址 (2 Bytes)	线圈状态 (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x05	0x0013	0xff00	0x7d 0xff
写单个线圈 从机回复	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	线圈地址 (2 Bytes)	线圈状态 (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x05	0x0013	0xff00	0x7d 0xff

11.4.8. 主机写多个线圈

表 11-11: 主机写多个线圈指令

从机地址	功能指令	从机线圈地址	数据长度/线圈个数	主机变量地址	指令执行模式	指令执行模式对应参数	重发次数	响应时间
0X01	0X0F	0x0009	0x000F	0x0001	0x00	0x0000	0x05	0x00C8

指令说明：功能指令 0x0F 表示这是一条主机写从机多个线圈的指令。主机的一个变量含有 bit0 ~ bit15 共 16 个位，从机线圈地址 $\% 0x0F = N$ （求余），主机从变量 0x0001 的 bitN 开始发送，这里是 0x0001 的 bit9，连续发送 0x000F（15）个 bit，即变量 0x0001 的 bit9 ~ bit15 和变量 0x0002 的 bit0 ~ bit7。从机线圈 0x0009 对应变量 0x0001 的 bit9；从机线圈 0x0017 对应变量 0x0002 的 bit7。

对应实际通信指令示例如下，主机变量 0x0001 的内容为 0x5400，变量 0x0002 的内容为 0x0005。

写多个线圈 主机发送	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	线圈地址 (2 Bytes)	写入的线圈数量 数量 Word (2 Bytes)	数据长度 Bytes (1 Byte)	写入的数据 (2 Bytes)	CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x0f	0x0009	0x000f	0x02	0xaa 0x02	0x1a 0x0c
写多个线圈 从机回复	从机地址 (1 Byte)	功能指令 (1 Byte)	线圈地址 (2 Bytes)	写入的线圈数量 (2 Bytes)	NULL		CRC16 (2 Bytes)
	0x01	0x0f	0x0009	0x000f	NULL		0xc5 0xcd

主机发送 0xaa 0x02 的原因：

主机变量 0x0001 的内容为 0x5400,主机变量 0x0002 的内容为 0x0005，两者按照地址顺序关系组合成 32 位 0x0005 5400，转换为 2 进制 0000 0000 0000 0101 0101 0100 0000 0000（最右边为 bit0）

根据上述指令说明 的描述，以上黄色背景状态位会被写到从机的线圈状态，即 bit23~bit9。bit16~bit9 为一个字节 1010 1010 即 0xaa；bit23~bit17 不够一个字节，往高位补零补齐八位得 0000 0010，即为 0x02。

11.5.Modbus 通信指令的 CRC 计算

Modbus 通信指令整条指令除 CRC 外均参与 CRC 的计算，计算代码可参考 [CRC 计算代码](#)。

11.6.Modbus 工程及程序设置例程

11.6.1. Modbus 从机工程设置

若工程需要作 modbus 从机时，需要对 UI 工程和 Mcu_code 进行以下操作。

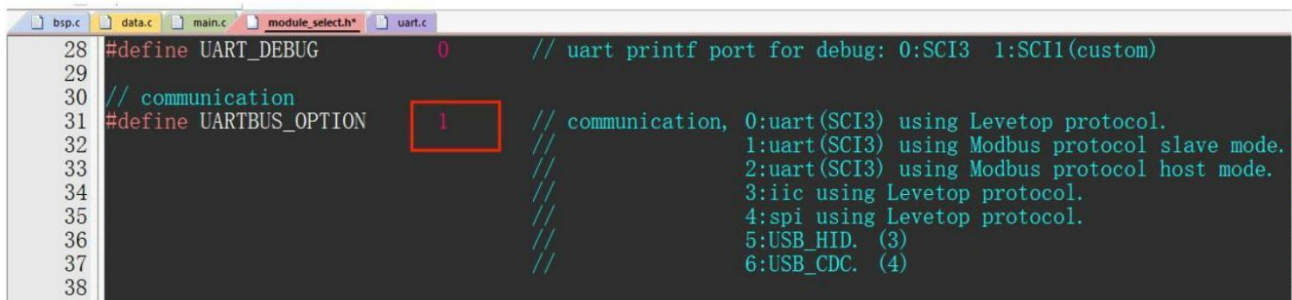
UI 工程设置：

如下图，打开工程设置确认从机的设备地址，只有指令的设备地址（从机地址）与工程设置的设备地址对应，该指令才会被对应从机接收。

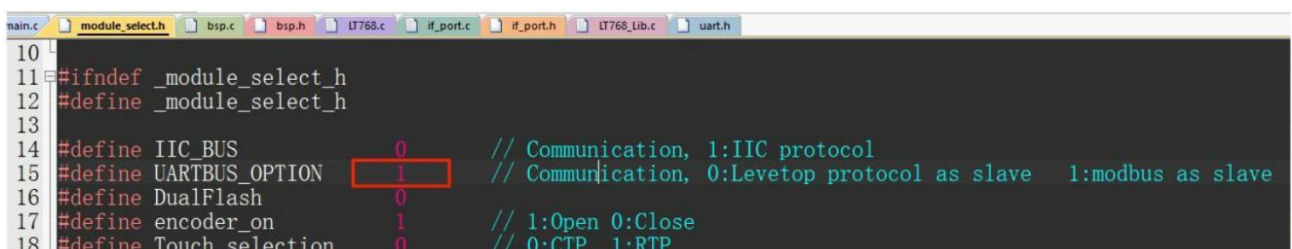


Mcu_code 配置：

若使用 LT268x<269 的串口屏，需要在下图代码位置更改宏定义。



若使用 LT7689<776 的串口屏，需要在下图代码位置更改宏定义。



11.6.2. Modbus 主机工程设置

若工程需要作 modbus 主机时，需要对 UI 工程和 Mcu_code 进行以下操作。

UI 工程设置：

如下图，打开工程设置勾选 Modbus 主机模式，此时设备地址无需设置。

The screenshot shows the configuration interface for the UI Editor-II. It is divided into three main sections:

- 基础设置 (Basic Settings):** Includes fields for chip model (LT7689), Flash type (NandFlash), Flash size (128MB), rotation angle (0 Degree), language count (3), backlight settings, and working brightness (63).
- 应用程序设置 (Application Settings):** Includes image data format (RGB565), boot page (Page0000), pointer image format (aRGB4444), sliding judgment distance (50), initial volume (10), and checkboxes for buzzer enable, variable initialization, and GBK encoding addition.
- 通信参数设置 (Communication Parameters):** Includes baud rate (115200), check method (None), and checkboxes for '通信无返回值' (No return value), 'CRC校验禁用' (Disable CRC check), and '用户自定义窗口通讯帧头' (User-defined window communication frame header). The 'Modbus' checkbox is checked and highlighted with a red box, and the '主机模式' (Host Mode) checkbox is also checked. Below these, the device address is set to 0x01 and the device count is set to 1.

Mcu_code 配置：

若使用 LT268x<269 的串口屏，需要在下图代码位置更改宏定义。

```

28 #define UART_DEBUG 0 // uart printf port for debug: 0:SCI3 1:SCI1(custom)
29
30 // communication
31 #define UARTBUS_OPTION 2 // communication, 0:uart(SCI3) using Levetop protocol.
32 // 1:uart(SCI3) using Modbus protocol slave mode.
33 // 2:uart(SCI3) using Modbus protocol host mode.
34 // 3:iic using Levetop protocol.
35 // 4:spi using Levetop protocol.
36 // 5:USB_HID. (3)
37 // 6:USB_CDC. (4)
38

```

若使用 LT7689<776 的串口屏，需要在下图代码位置更改宏定义。

```

10
11 #ifndef _module_select_h
12 #define _module_select_h
13
14 #define IIC_BUS 0 // Communication, 1:IIC protocol
15 #define UARTBUS_OPTION 2 // Communication, 0:Levetop protocol as slave
16 #define DualFlash 0
17 #define encoder_on 1 // 1:Open 0:Close
18 #define Touch selection 0 // 0:CTP 1:RTP

```

11.7.Modbus 指令执行模式具体使用教程

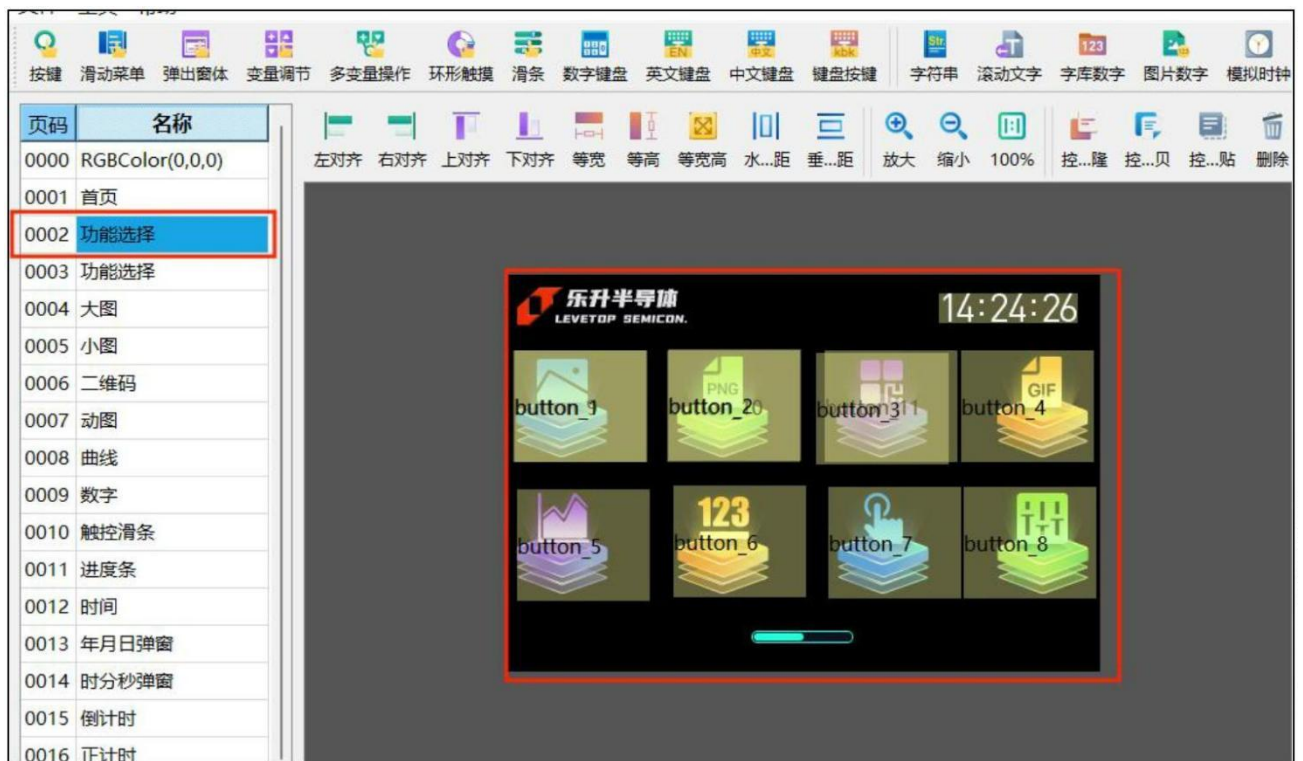
11.7.1. Modbus 指令执行模式 Operation 0x00

该模式属于无条件执行的模式，不需要额外设置。

11.7.2. Modbus 指令执行模式 Operation 0x01

Select	Address	Function	Register	WriteAddr	Quantity	Operation	Parameter	Repeat	Response(ms)
	0x01	0x03	0x0000	0x0020	0x0009	0x01	0x0002	0x05	0x00c8

如上图指令，指令执行模式 Operation 为 0x01，表明该指令通过页判断执行，其对应 Parameter 为 0x0002，表明串口屏显示如下图示例 page0002 页面时，该指令执行。



11.7.3. Modbus 指令执行模式 Operation 0x02

Select	Address	Function	Register	WriteAddr	Quantity	Operation	Parameter	Repeat	Response(ms)
	0x01	0x03	0x0000	0x0020	0x0009	0x02	0x0010	0x05	0x00c8

如上图指令，指令执行模式 Operation 为 0x02，表明该指令通过主机变量地址判断执行，其对应 Parameter 为 0x0010，表明串口屏工程运行时变量地址 0x0010 的内容为 0x4C54，该指令执行。执行完指令后，程序会自动将变量地址 0x0010 的内容清零。

如下图，一般在 UI 工程内使用多变量操作控件对地址 0x0010 赋值 0x4C54，

参数	数据
控件名称	batVar_0
X坐标	417
Y坐标	215
宽度	32
高度	52
未按图标	
按下图标	
跳转页面	
操作变量地址0	0x0010
_赋值	0x4C54
操作变量地址1	0xFFFF
_赋值	0xFFFF
操作变量地址2	0xFFFF
_赋值	0xFFFF

11.7.4. Modbus 指令执行模式 Operation 0x03

Select	Address	Function	Register	WriteAddr	Quantity	Operation	Parameter	Repeat	Response(ms)
	0x01	0x10	0x1500	0x1500	0x0002	0x03	0x0001	0x01	0x00C8

如上图指令，指令执行模式 Operation 为 0x03，表明该指令通过程序内对指定标志位置 1 判断执行，其对应 Parameter 为 0x0001。

下图为例程

1、找到 modbus 指令发送函数入口 Uart_cmd_Send();

```

255 #elif (UARTBUS_OPTION == 2)
256     if (Sum ModbusTX)
257         Uart_cmd_Send();
258
259     LT_ModBus_REG_Cmd();

```

2、获取 Modbus 指令执行模式 0x03 的标志位数组 Master_mode03_flag[] ,

```

693
694 volatile uint8_t Master_mode03_flag[100] = {0}; // Customized variables
695 volatile uint8_t Master_mode03_Var[200] = {0}; // Customized variables
696
697 // The transmission mechanism of host timing and repeated serial port data
698 void Uart_cmd_Send(void)
699 {
700     uint8_t i = 0, j = 0;
701     uint16_t num=0, data_temp=0;
702     uint8_t byte_temp = 0;
703     uint16_t sum=0, count=0, cnt=0;
704

```

3、前往程序对应位置将标志位置 1

这里选择了 button 按钮点击触发，所以前往 button 的触控判断函数。

```

315 if (Gesture_flag)
316     Gesture_touch(); // gesture_no_sliding 滑动翻页
317
318 Basic_touch(); // Basic touch control
319 Adj_touch(); // Variable adjustment
320 Progress_bar_sliding(); // Sliding progress bar
321 data_input(); // Data input
322 slideMune(); // Slide menu
323 RingSld_touch(); // Ring progress bar with touch
324 Ascii_input(); // ASCII keyboard
325 GBK_input(); // GBK keyboard

```

Basic_touch(); 函数部分截图如下

if (gTpInfo.sta == 0 && Basci_flag == 1)是点击 button 按键时手指抬起的标志，在该判断内将 Modbus 指令执行模式 0x03 的标志位数组 Master_mode03_flag[] 的对应元素置 1。

Parameter 为 0x0001，则数组元素 Master_mode03_flag[0x0001]置 1。

```
12325 if (gTpInfo.sta == 0 && Basci_flag == 1) //手指抬起且有按压按键的标志
12326 {
12327     if (gBasci_Info[Basci_num].Code == 0xC001)
12328     {
12336         if (gBasci_Info[Basci_num].id != 0xFFFF)
12337         {
12340             Basci_flag = 0;
12341             button_Press_flag = 0;
12342             if (gBasci_Info[Basci_num].Next_id != 0xFFFF)
12343             {
12346                 if (gBasci_Info[Basci_num].Keyvalue == 0x0022)
12347                 //仅串口返回值设置为0x0022的button执行时可进入
12348                 {
12349                     Master_mode03_flag[0x0001] = 1; //该标志位数组的第 Parameter 个元素置1
12350                 }
12351             }
12352 }
```

UI 工程内触发 button 控件参数如下，程序内 gBasci_Info[Basci_num].Keyvalue 即为串口返回值，添加该判断是为了识别对应 button，不加以判断的话点击任何 button 都会将标志位置 1。指令执行完后程序会自动将 Master_mode03_flag[0x0001]置 0。

参数	数据
控件名称	button_2
X坐标	55
Y坐标	196
宽度	74
高度	77
串口返回值	0x0022
未按图标	
按下图标	
跳转页面	
串口返回使能	Disable
键码触发使能	Disable
_键码触发值	0x0000

12.读写外部 SPI Flash 和 MCU Flash 说明

12.1.指令说明

表 12-1: 读写 Flash 指令表

指令	帧头 0x5A 0xA5 (2 Bytes)	固定 0x00 (1 Byte)	长度 (2 Byte)	指令码 (1 Byte)	操作地址 (4 Bytes)	内容 (n Bytes, 最大=2048)	CRC 0xXX 0xXX (2 Bytes)
写 MCU EFlash	0x5A 0xA5	0x00	数据长度 +0x0007	0x61	0x00001000 ~ 0x00034000	数据	CRC16
响应	0x5A 0xA5	0x00	0x0009	0x61		OK/NG	CRC16
读 MCU EFlash	0x5A 0xA5	0x00	0x0009	0x62		读取数据长度 (2Bytes)	CRC16
响应	0x5A 0xA5	0x00	数据长度 +0x0007	0x62		数据	CRC16
校验 MCU Flash	0x5A 0xA5	0x00	0x000B	0x63		校验数据长度 (4Bytes)	CRC16
响应	0x5A 0xA5	0x00	0x000B	0x63		校验码 CRC32 (4Bytes)	CRC16
写 SPI Flash	0x5A 0xA5	0x00	数据长度 +0x0007	0x64	Addr	数据	CRC16
响应	0x5A 0xA5	0x00	0x0009	0x64	Addr	OK/NG	CRC16
读 SPI Flash	0x5A 0xA5	0x00	0x0009	0x65	Addr	读取数据长度 (2Bytes)	CRC16
响应	0x5A 0xA5	0x00	数据长度 +0x0007	0x66	Addr	数据	CRC16
校验 SPI Flash	0x5A 0xA5	0x00	0x000B	0x66	Addr	校验数据长度 (4Bytes)	CRC16
响应	0x5A 0xA5	0x00	0x000B	0x66	Addr	校验码 CRC32 (4Bytes)	CRC16

注: OK = 0x4F 0x4B ;NG = 0x4E 0x47 。

必读: 共 3 种指令, 写数据指令、读数据指令和校验数据指令, 由于操作对象有两个, 一共有 6 条指令。

对于读或写 **MCU EFlash** 的数据, 应当遵守以下规则:

- 1、操作地址限制为 0x00001000 ~ 0x00034000, 0x0000 ~ 0x1000 这部分 Flash 空间内存放了串口屏参数, 不可更改。
- 2、写操作时目标地址应当为 4 的倍数, 否则无法写入; 读操作地址不作限制。

3、单次读取或写入的最大数据量为 2K bytes 。

对于读或写外部 SPI Flash 的数据，应当遵守以下规则：

- 1、操作地址应当在 UI 工程的 UartTFT-II_Flash.bin 存放范围之外，小于 SPI Flash 芯片的额定容量。
- 2、对 **Nand Flash** 进行写操作时，目标地址应当为 128K 的倍数，否则无法写入，进行写操作前，程序会将当前地址开始往后 128K 的空间进行擦除，该 128K 空间内容全为 0xFF。
对 **Nor Flash** 进行写操作时，目标地址应当为 4K 的倍数，否则无法写入，进行写操作前，进行写操作前，程序会将当前地址开始往后 4K 的空间进行擦除，该 4K 空间内容全为 0xFF。
读操作的地址不作限制。
- 3、单次读取或写入的最大数据量为 2K bytes ，写入较长（超过 2K）的数据时，软件会自动将数据从头到尾拆成 2K 的包发送，最后一包一般不足 2K。

注：写入数据较多（几百 K）时，可能会出现丢包现象。

12.2.通信过程说明

主控端向串口屏发送上述 6 条指令中的一条时，串口屏接收到指令，进行校验，校验后返回校验通过或者不通过的反馈指令，然后进行下一步，执行写入数据并返回写入数据结果的操作、读取数据并返回数据内容的操作或者校验数据并返回 32 位校验码的操作。

6 条指令的 CRC 校验反馈指令如下表：

表 12-2: CRC 校验反馈表

指令	帧头 (2Bytes)	长度 (1Byte)	指令码 (1Byte)	内容 (1Byte)	CRC16 (2Bytes)
写 MCU EFlash 指令校验通过反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x61	0xFF	0x68 0x60
写 MCU EFlash 指令校验失败反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x61	0x00	0x28 0x20
读 MCU EFlash 指令校验通过反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x62	0xFF	0x68 0x90
读 MCU EFlash 指令校验失败反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x62	0x00	0x28 0xD0
校验 MCU EFlash 指令校验通过反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x63	0xFF	0x69 0x00
校验 MCU EFlash 指令校验失败反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x63	0x00	0x29 0x40
写 SPI Flash 指令校验通过反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x64	0xFF	0x6B 0x30
写 SPI Flash 指令校验失败反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x64	0x00	0x2B 0x70
读 SPI Flash 指令校验通过反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x65	0xFF	0x6A 0xA0
读 SPI Flash 指令校验失败反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x66	0x00	0x2A 0xE0
校验 SPI Flash 指令校验通过反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x66	0xFF	0x6A 0x50
校验 SPI Flash 指令校验失败反馈指令	0x5A 0xA5	0x04	0x66	0x00	0x2A 0x10

12.3.CRC 计算及代码

12.3.1. CRC16 的产生

CRC16 的产生可参考 [CRC 计算代码](#)。如下表，读写指令的指令码项、操作地址项和内容项参与生成 CRC16 的计算。

指令	帧头 0x5A 0xA5 (2 Bytes)	固定 0x00 (1 Byte)	长度 (2 Byte)	指令码 (1 Byte)	操作地址 (4 Bytes)	内容 (n Bytes, 最大=2048)	CRC 0xXX 0xXX (2 Bytes)
----	---------------------------------	---------------------------	----------------	-----------------	-------------------	-----------------------------	-------------------------------

12.3.2. CRC32 的产生

代码如下：函数 GetCrc32()返回 32 位校验码。

```
uint32_t CRC32_Table[256];
```

```
uint32_t GetCrc32(uint8_t *InStr,uint32_t len,uint32_t value)
{
    uint32_t i;
    uint32_t Crc;
    uint8_t *pch;

    Crc=value;
    pch = InStr;

    for(i=0; i<len; i++)
    {
        Crc = (Crc >> 8) ^ CRC32_Table[(Crc&0xFF)^(*pch)];
        pch++;
    }
    return Crc;
}
```

```
void Make_CRC32_Table(void)
{
    uint32_t c;
    uint32_t i = 0;
    uint32_t bit = 0;

    for(i = 0; i < 256; i++)
    {
        c = (uint32_t)i;

        for(bit = 0; bit < 8; bit++)
        {
            if(c&1)
            {
                c = (c >> 1)^(0xEDB88320);
            }
        }
    }
}
```

```

else
{
    c = c >> 1;
}
}
CRC32_Table[i] = c;
}
}

```

注：InStr 为 8 位无符号整型数组，里面存放需要校验的数据；len 为需要校验的数据的长度；
当需要校验较多的数据时，InStr 数组一次放不下，就需要将数据分为多包进行校验，value 就是分多次校验数据时上一次校验产生的 32 位 CRC，若该次校验为第一次，则 value = 0 。

12.4.Flash_RW-II 软件使用说明

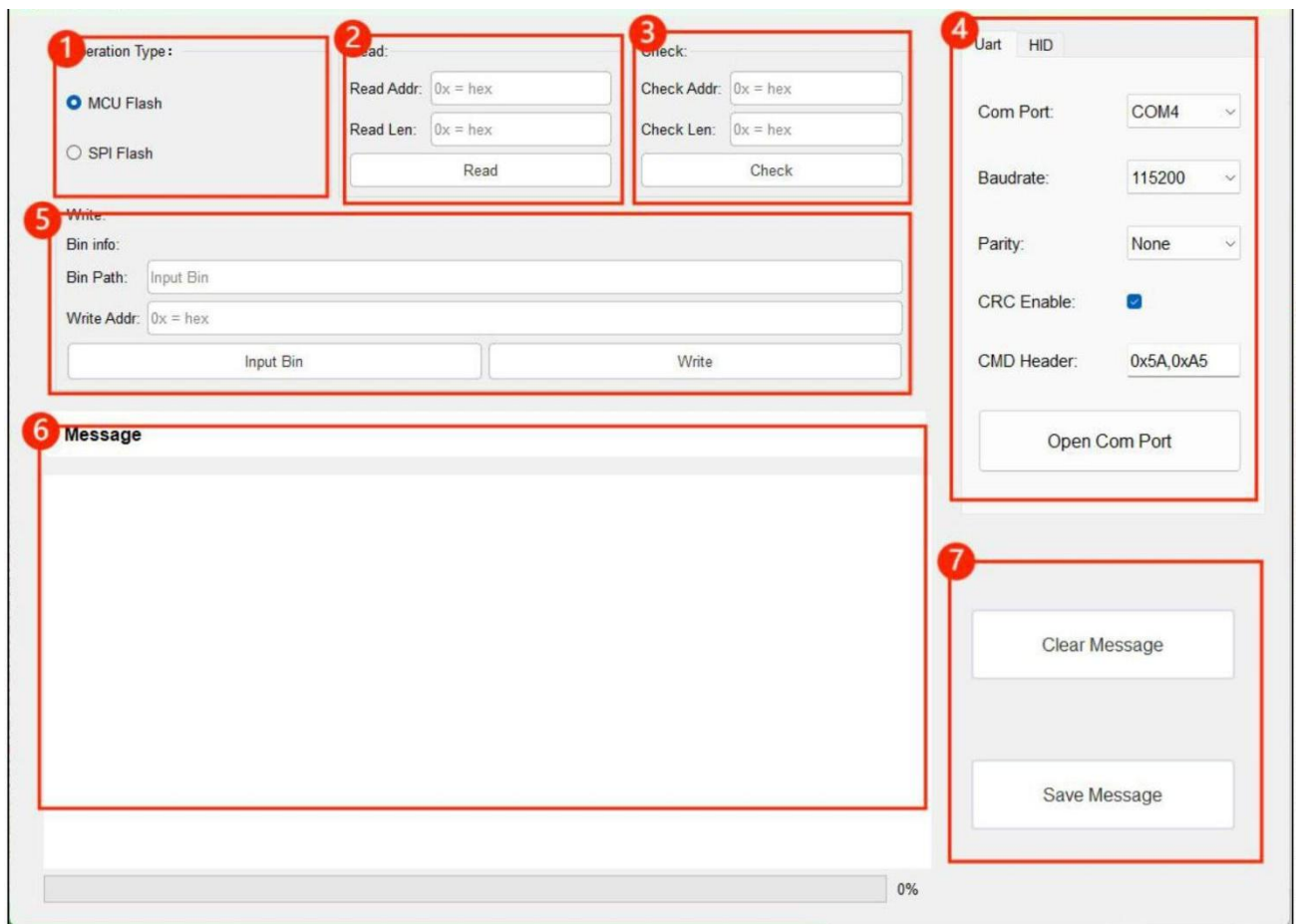


图 12-1: Flash_RW-II 软件主界面

1、操作对象选择区：勾选 MCU Flash 则表示读写操作对象均为 MCU Flash；勾选 SPI Flash 则表示读写操作对象均为 SPI Flash。

2、读取操作参数设置区：

Read Addr: 输入读操作的起始地址。

Read Len: 输入读取的长度，最大不超过 2Kbytes。

这两个输入框可以输入 10 进制或者 16 进制的地址或长度，区别在于 16 进制数前置需为 0x 。如下图，两图的操作相同。



Read: 点击进行读取操作，数据显示在下方信息区

3、校验操作参数设置区：

Check Addr:输入校验操作的起始地址。

Check Len: 输入校验操作的数据长度。

Check: 点击开始校验，返回 32 位校验码在下方信息区。

4、通信端口选择区：后续章节说明。

Open Com Port: 点击开启端口。

5、写取操作参数设置区：

Write Addr: 输入写操作的起始地址。

Input bin : 点击添加需要写入的 bin 文件。

Write: 点击开始写操作。下方信息区会根据成功与否返回 ‘Write flash over!’ 或者 ‘Write flash time over!’ 的提示。

6、信息区：显示读回的数据或者写入的结果。

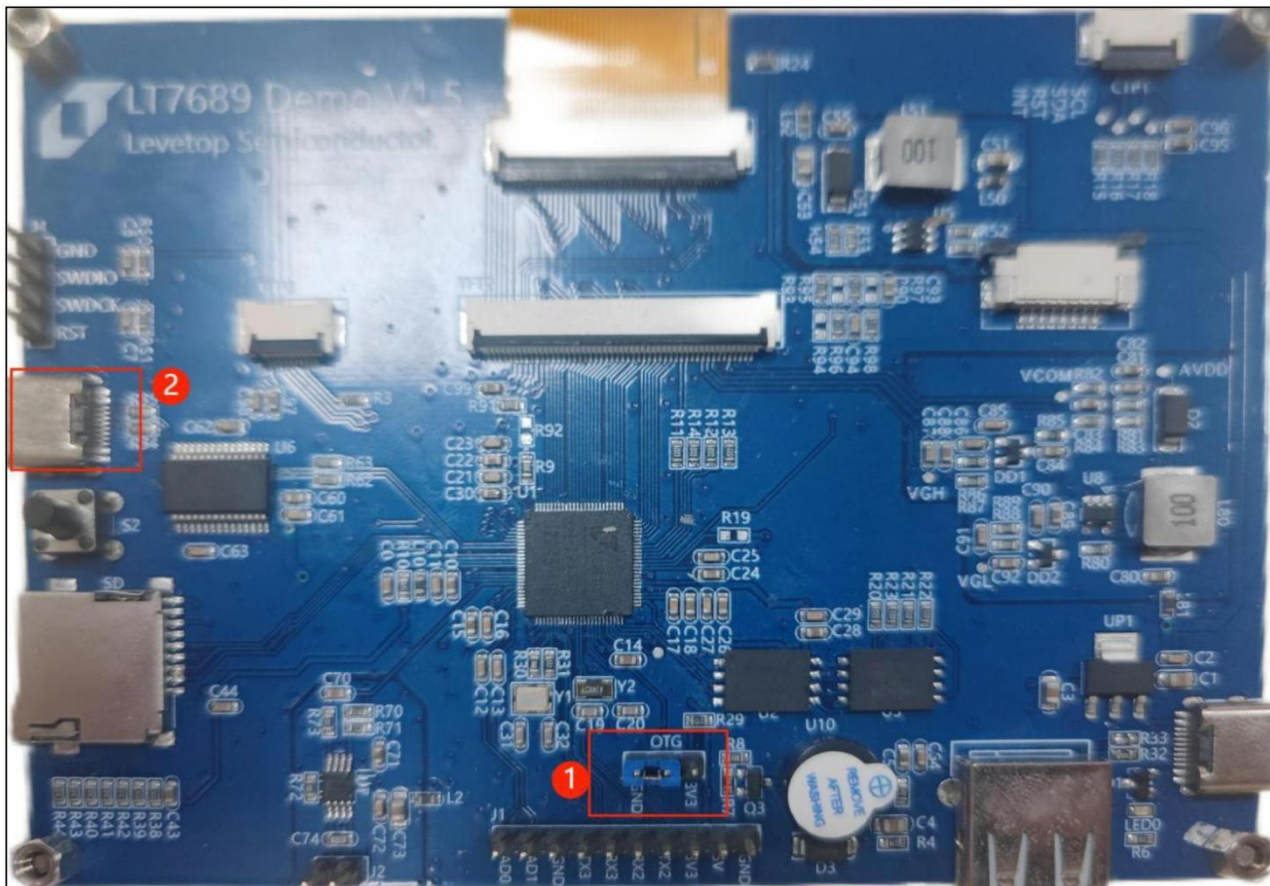
7、

Clear Message: 点击清空信息区。

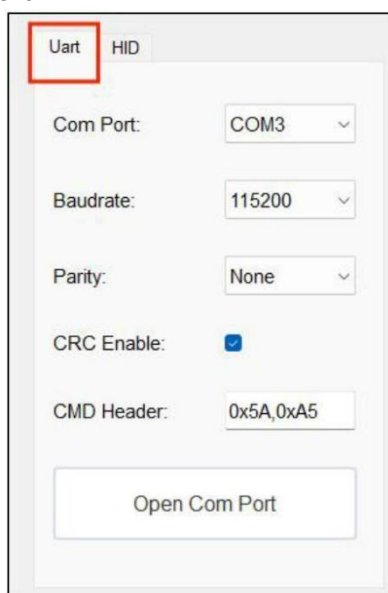
Save Message: 点击保存通信过程的指令到 TXT 文档里。

12.5.通过串口读写

- 1、需烧录支持串口读写外部 SPI Flash 和 MCU Flash 的 Mcu_Code.bin
- 2、如下图，OTG 与 GND 短接，使用左边的 USB2 供电和通信。

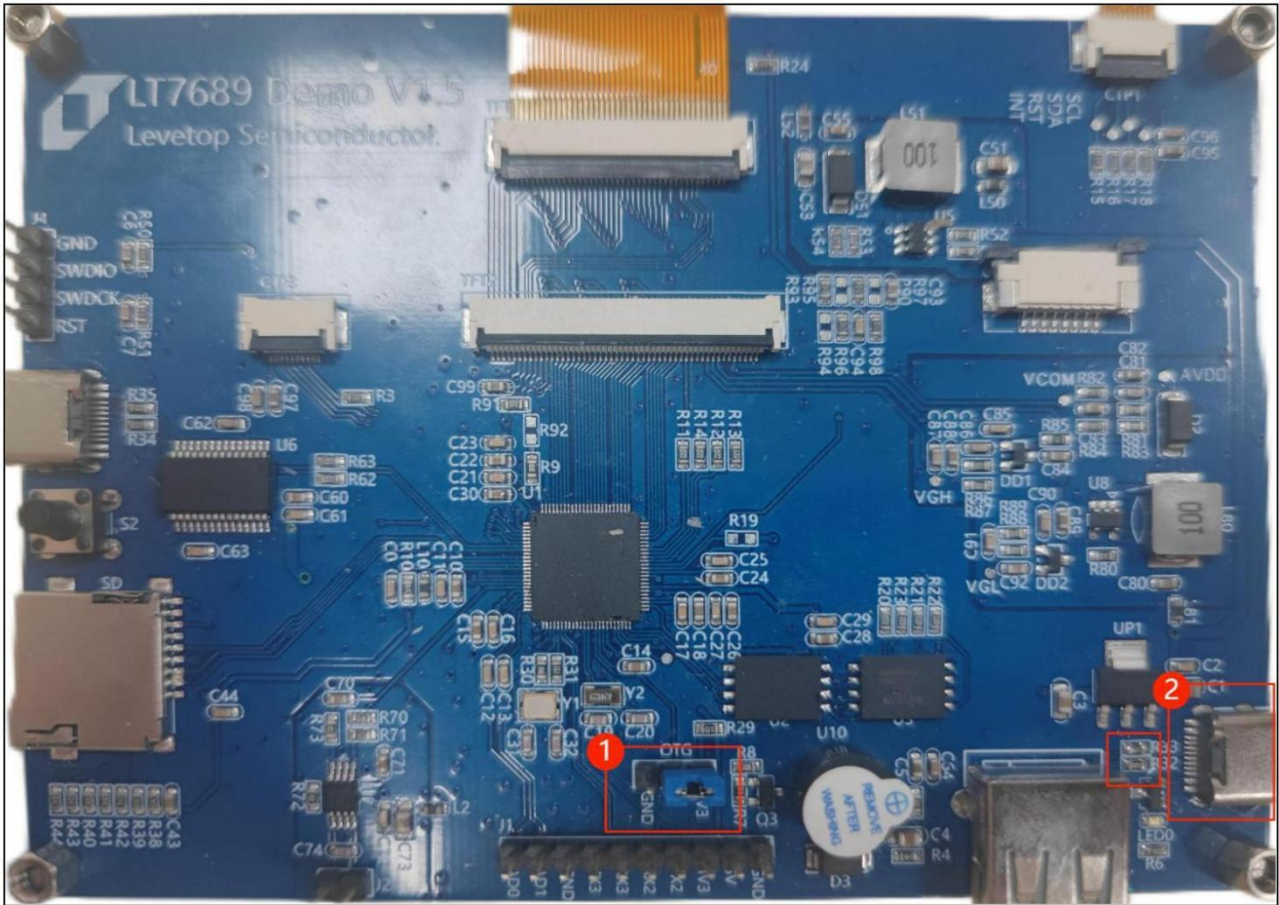


- 3、打开 Flash_RW-II 软件，右上角通信端口选择区确保处于 Uart 页，选择与串口屏对应的端口，确认波特率帧头等参数，最后点击 Open Com Port。

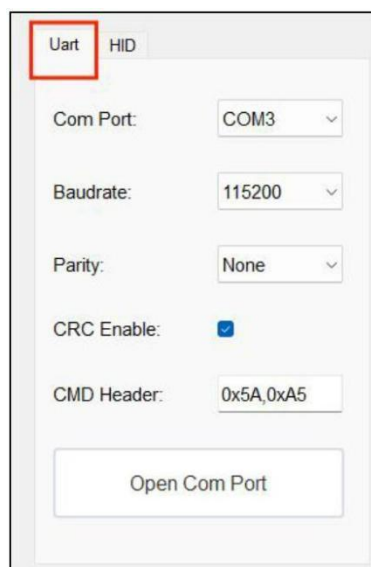


12.6.通过 Vcom (USB 线) 读写

- 1、需烧录支持 Vcom (USB 线) 读写外部 SPI Flash 和 MCU Flash 的 Mcu_Code.bin
- 2、如下图，OTG 与 3V3 (VCC) 短接，使用右边的 USB1 供电和通信，需注意 USB1 左边的 R1 和 R2 需要焊上 22Ω 电阻。

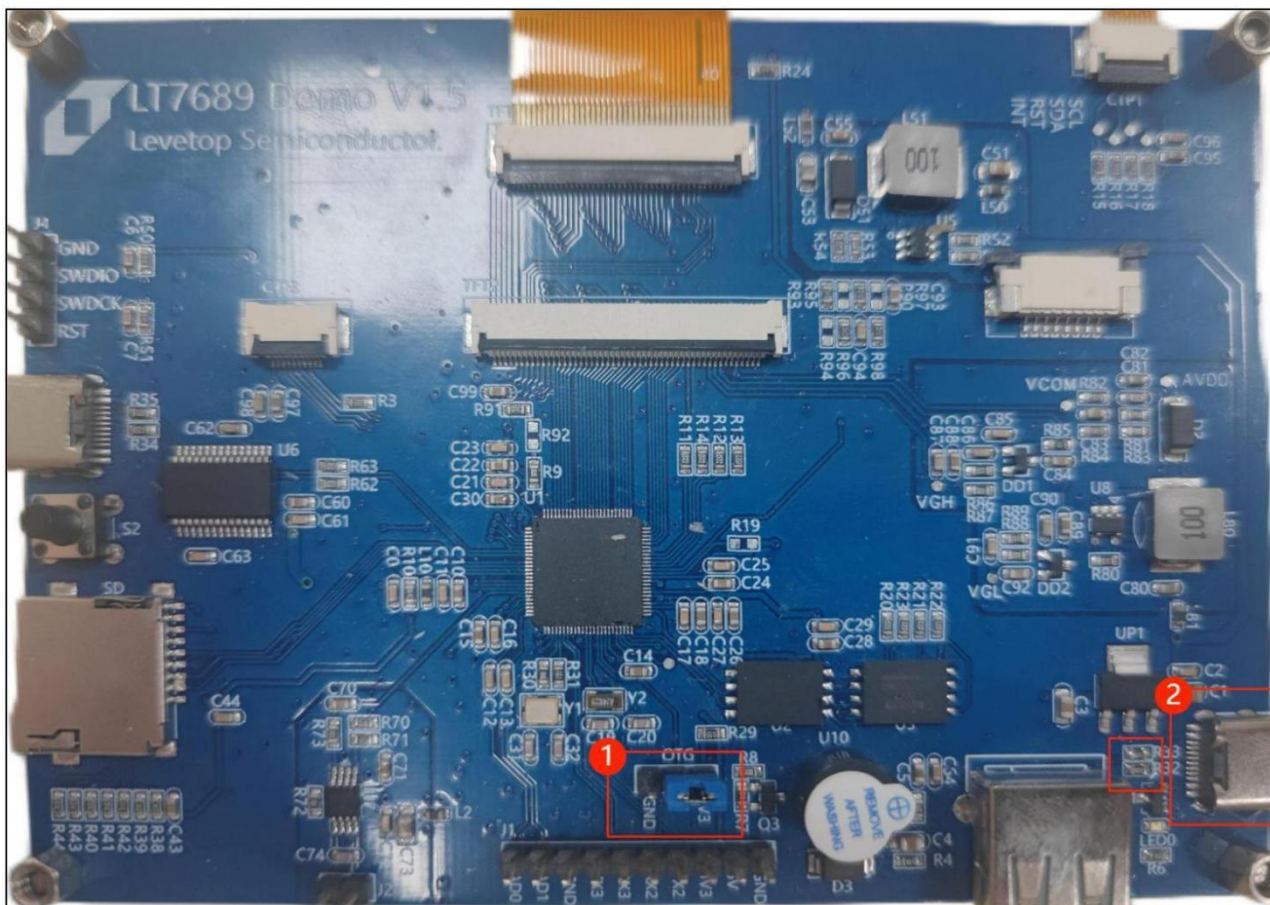


- 3、打开 Flash_RW-II 软件，右上角通信端口选择区确保处于 Uart 页，选择与串口屏对应的端口，确认波特率帧头等参数，最后点击 Open Com Port。

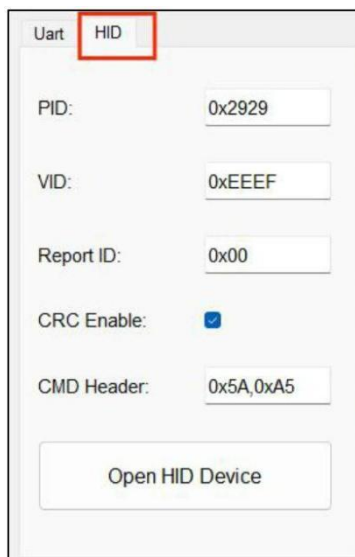


12.7.通过 HID 读写

- 1、需烧录支持 Vcom（USB 线）读写外部 SPI Flash 和 MCU Flash 的 Mcu_Code.bin
- 2、如下图，OTG 与 3V3（VCC）短接，使用右边的 USB1 供电和通信，需注意 USB1 左边的 R1 和 R2 需要焊上 22Ω 电阻。



- 3、打开 Flash_RW-II 软件，右上角通信端口选择区确保处于 HID 页，点击 OpenHID Device。



13. 注意事项说明

13.1. 第二代串口屏使用概括及常用文件说明

13.1.1. 第二代串口屏使用的概括

第二代串口屏是分不同的页面设置，每个页面由底图与多个控件组成，在 UI_Editor-II 内设置好每页功能控件后，所有的显示和操作会根据 UI_Editor-II 设定的参数来工作，主控可通过主控修改变量或按键控制去实现页面内容的更新或页面的跳转。

控件联动是通过多控件共地址实现的，例如滑条控制亮度，只需要把滑条的地址关联到亮度寄存器，设置合适的范围（一般 10~63），即可实现控制亮度。共地址的控件是无限个数不限页的，只要控件设置没有相互干扰。存在以下设置会出现冲突，数字控件共地址时数据类型不同、小数位整数位不同；多控件共用地址时设置了多个不同的初值，上电后只会显示最后读取的那个初值。

13.1.2. 常用文件说明

由素材到一个相对完整的工程，需要用户使用 UI_Editor-II 进行编辑。编辑过程中会接触到一些文件或者是程序，这里汇总说明一下。

bootloader 程序：用于下载 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin 文件。一般来说，只有需要更换下载方式的时候才会更换 bootloader 程序。

MCU_Code.bin 文件或程序：UI_Editor-II 控件实现的基础支持程序，用户可在此程序内编程，自定义一些基础程序不支持的操作。编译 MCU_Code 的程序产生，文件比较小，通常小于 256KB，烧录至单片机的程序空间。

UartTFT-II_Flash.bin 文件：用户素材和 UI_Editor-II 控件参数结合在一起的文件，里面包含了工程用到的素材以及用户在 UI_Editor-II 上编辑的内容。通过 UI_Editor-II 编译工程产生，文件通常较大，几十至上百 MB 不等（看素材的大小），烧录至外部 SPI Flash 内。

13.2. 以旧工程素材创建新工程说明

如果需要使用旧工程的素材，可以直接复制整个旧工程的文件夹，然后把 Plugin 文件夹的内容清空，同时删除下图红框内的工程文件，只保留 7 个素材文件夹，再重新新建工程即可。

名称	修改日期	类型	大小
FontBin	2023/3/22 8:46	文件夹	
Gif	2023/3/22 8:46	文件夹	
Icon	2023/3/22 8:46	文件夹	
Picture	2023/3/22 8:46	文件夹	
Plugin	2023/3/22 17:59	文件夹	
Video	2023/3/13 10:17	文件夹	
WavBin	2023/3/22 8:46	文件夹	
command.list	2022/12/14 16:23	LIST 文件	2 KB
DisplayWidget.csv	2023/3/22 8:46	XLS 工作表	4 KB
make_btn_info.txt	2022/9/28 11:19	文本文档	1 KB
Make_error_info.txt	2023/3/22 8:46	文本文档	2 KB
make_info.txt	2023/3/22 8:46	文本文档	29 KB
TouchWidget.csv	2023/3/22 8:46	XLS 工作表	19 KB
UartTFT-II_Flash.bin	2023/3/22 8:46	BIN 文件	82,466 KB
全功能演示.ini	2023/3/22 17:59	配置设置	1 KB
全功能演示.uiprj	2023/3/22 17:59	UIPRJ 文件	3 KB

图 13-1: 删除旧工程原有配置文件

13.3.工程备份说明

一般来说, 备份工程需要将整个工程压缩为一个压缩包或者是复制整个工程文件夹, 备份的工程处于一个不会被更改的状态, 即使原工程受到了不可逆转的改变, 我们也可以通过备份重新生成一个与原工程完全相同的工程。建议用户在使用 UI_Editor-II 编辑 UI 工程前, 手动进行备份。

如下图, Plugin 文件夹内存放着工程内每一页的配置文件, 配置文件分为 3 种, 包括临时保存文件, 最终配置文件以及工程备份文件。

Picture	2023/3/7 16:04	文件夹
Plugin	2023/3/7 16:04	文件夹

图 13-2: Plugin 文件夹

如下图, 临时保存文件用于回退上一步 (undo) 和下一步 (redo)。最终配置文件用于导入该页的控件配置, 只有在编译或者保存时才会修改该文件。工程备份文件每一页有 2 个, 两者循环备份, 根据备份文件的修改日期就可以确定是哪一天的工程版本, 例如若修改日期为 3 月 1 日, 则该工程备份文件备份的是 3 月 1 日编辑工程时打开工程之前的版本。

Page0002.cfb32	2023/3/15 9:46	CFB32 文件	临时保存文件
Page0002.cfb33	2023/3/15 9:46	CFB33 文件	临时保存文件
Page0002.cfg	2023/3/15 9:46	CFG 文件	最终配置文件
Page0002.cfg.bak	2023/3/14 17:43	BAK 文件	工程备份文件
Page0002.cfg.bak1	2023/3/15 9:13	BAK1 文件	工程备份文件

图 13-3: Plugin 文件夹内容

下面说明 UI_Editor-II 自动备份的过程以及限制。

UI_Editor-II 目前具有回退两个工程版本的能力，假设用户需要打开编辑 A 工程，那么我们的软件会在第一次打开 A 工程时将 A 工程每一页的配置分别保存至对应工程备份文件即 PageNNNN.cfg.bak 文件内。对 A 工程编辑编译后，A 工程就不是原先的 A 工程了，因为最终配置文件即 cfg 内容已经改变，这里定义为 A-1 工程。如果用户没有另外备份该工程，则可以通过以下手动还原过程将 A-1 工程还原至 A 工程。

手动还原过程如下：

首先关闭工程，然后进入工程的 Plugin 文件夹内，将想要还原的页的 cfg 文件删除，然后将备份文件重命名为最终配置文件，如将 Page0000.cfg.bak 文件重命名为 Page0000.cfg，修改完成后重新打开工程，这样对应页就还原到了就工程。

13.4.画面旋转操作设置说明

如果我们需要把一个 800*480 的横屏达到竖用的目的，那我们只需要把原本的 800*480 的工程改成 480*800 的工程外加设置一个旋转角度参数即可。通俗地讲，就是用户想要什么样的工程就在上位机编辑出什么样的工程，然后把工程设置内的参数 Rotate 修改即可，所有控件的旋转均已在程序内完成，用户无需去自行旋转素材，只有底图需要用户重新设计。参数 Rotate 是依据屏幕与工程画面的角度关系得出来的，可参考下图说明。参数 Rotate 设置位置如下图所示。

注：

- 1、LT3688 暂不支持旋转功能。
- 2、Rotate 设置成需要旋转的角度，屏的分辨率无需改动。
- 3、LT268X/269、LT168A\LT168B-MCU 接口屏工程的旋转需要修改 MCU_Code 代码实现，Rotate 设置为 0°。



图 13-4：旋转参数设置

如下图所示，旋转基点如左图 A 点所示，旋转方向为顺时针旋转。下左图为 800*480 无旋转时的显示，右图为顺时针旋转 270°（逆时针旋转 90°）后得到的显示。

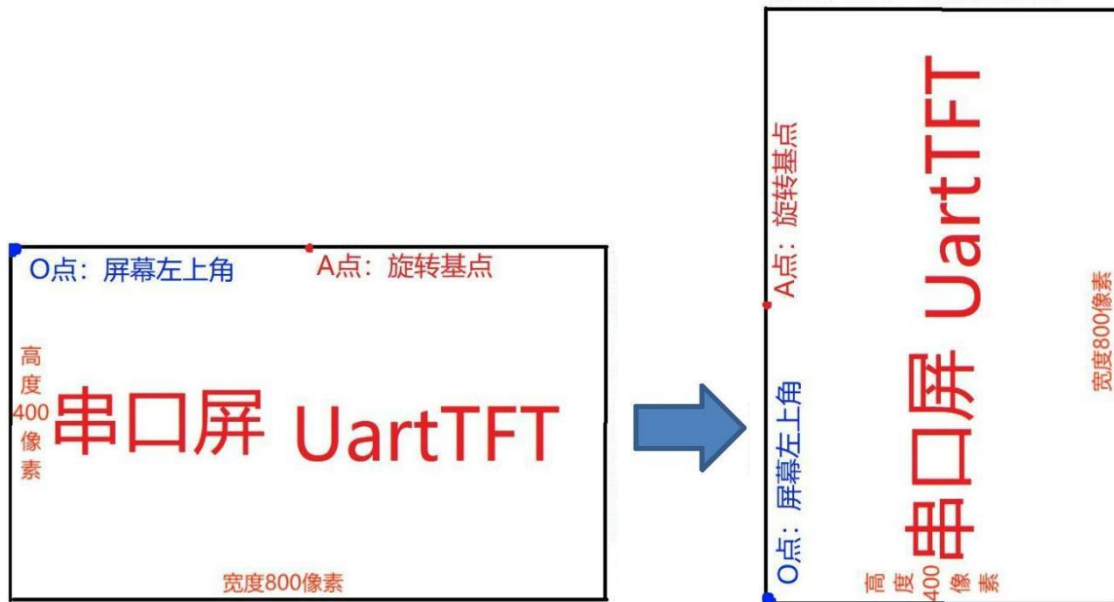


图 13-5: 顺时针旋转 270°

13.5.UartTFT-II_Flash.bin 大小与素材关系说明

13.5.1. 图片素材转 bin 文件说明

图片转换：以一张 800x480 的图片为例，选择 RGB565 格式时，转化为 bin 文件的大小为 750KB，计算方法为 $800 \times 480 \times 2 / 1024 = 750\text{KB}$ ；选择 RGB888 格式时，转化为 bin 文件的大小为 $800 \times 480 \times 3 / 1024 = 1125\text{KB}$ 。

Gif 转换：UI_Editor-II 将 Gif 素材转化为 bin 文件的方式是将其按帧拆分，每一帧为一张图片，然后转化为 bin 文件，每一帧的 bin 文件按照顺序连接形成整个 Gif 的 bin 文件。不同编号的 Gif 的 bin 文件按照又编号顺序继续连接，最后并入 UartTFT-II_Flash.bin 文件。

13.5.2. UartTFT-II_Flash.bin 组成

UartTFT-II_Flash.bin 的组成包括字库 bin、Gif bin、图片 bin、Wav bin、页信息等。其中图片和 Gif 对 UartTFT-II_Flash.bin 的大小影响最大，帧数高的 Gif 即使在电脑内只占据几 MB 的空间，转化出的 bin 文件大小却有十几 MB，如下图，Gif 转换成 bin 文件后大小暴涨了 10.65 倍。

 0001.gif	2018/8/16 11:16	GIF 图片文件	132 KB
 0001Gif.bin	2023/4/13 15:57	BIN 文件	1,407 KB

图 13-6: Gif 转 bin

在设计工程时，需要注意 SPI Flash 的大小是否支持存放 UartTFT-II_Flash.bin。

13.6.数据类型说明

这里说明一下常用的 7 种数据类型所占用的字节数量、长度、数值范围等。

表 13-1: 数据类型说明表

	变量空间	长度	数据类型	理论最大值	数值范围
起始地址	0x0000	8Bytes	longlong	0x7FFF	$-2^{63} \sim 2^{63}-1$
	0x0001			0xFFFF	
	0x0002			0xFFFF	
	0x0003			0xFFFF	
起始地址	0x0004	4Bytes	int	0x7FFF	$-2^{31} \sim 2^{31}-1$
	0x0005			0xFFFF	
起始地址	0x0006	4Bytes	uint	0xFFFF	$0 \sim 2^{32}-1$
	0x0007			0xFFFF	
起始地址	0x0008	2Bytes	short	0x7FFF	$-2^{15} \sim 2^{15}-1$
起始地址	0x0009	2Bytes	ushort	0xFFFF	$0 \sim 2^{16}-1$
起始地址	0x000AH	-	-	0x00	-
	0x000AL	1Bytes	char	0x7F	$-2^7 \sim 2^7-1$
起始地址	0x000BH	-	-	0x00	-
	0x000BL	1Bytes	uchar	0xFF	$0 \sim 2^8-1$

13.7.整数位和小数位设置

小数采用定点小数的表示，用户自定义小数位数。如 0x3039(12345)，规定小数为 2 位时，表示 123.45。

在使用字库数字和图片数字时，小数位数和整数位数加起来不能超过数据类型的位数。Short: 5 位，int: 10 位，longlong: 19 位。而且输入 defaultNumber 时，整数部分和小数部分的位数都不能超过预设位数，输入数值大小不能超过以下设定。

当数据类型为 **short** 时，整数部分和小数部分的任何一个位都不能大于 32767 的对应位。例如设置 3 位整数 2 位小数时，极限值就是 327.67，大于这个数值的数在这个数字控件是会显示错误的，**int** 和 **longlong** 也是如此。

13.8. 同组的 Icon 宽高说明

图片数字使用到【0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、小数点】等素材，数字时钟用到【0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、：、/、/、/】和【Sun、Mon、Tues、Wed、Thur、Fri、Sat】等素材。

图片数字使用到的素材中所有数字素材的图片的宽高必须一致，但是数字素材和小数点的宽度可以不一致，高度要一致。

数字时钟使用到的素材数字素材的图片的宽高要一致，星期素材的图片素材宽高要一致，但是数字素材与星期素材以及其他素材（如冒号、小数点等）的图片的宽度可以不一致，高度要一致。

部分控件可以设置 未按图标（无按压）和 按下图标（按压），这两个参数的图片宽高得一致。

13.9. 控件初值设置说明

多控件关联共用同一个地址时，默认值设置得一致。例如两个同地址的字库数字，不能一个控件的 初始字符串是 123，另一个的是 1234。

13.10. 字库编码说明

使用中文键盘给字符串或者文字滚动控件输入内容时，字符串和文字滚动控件必须使用 **GBK** 字库，否则会出现部分文字无法对应的问题。

13.11. 删除控件底图说明

如果想要去掉某页或者是某控件的底图时，双击该参数进入选择界面，然后点击弹窗右上角×或者是右下角取消退出选择，进入可编辑状态，全选该参数内容，然后删除或者 **Backspace** 把参数内容替换成空，再 **enter** 确认。如下图例程：

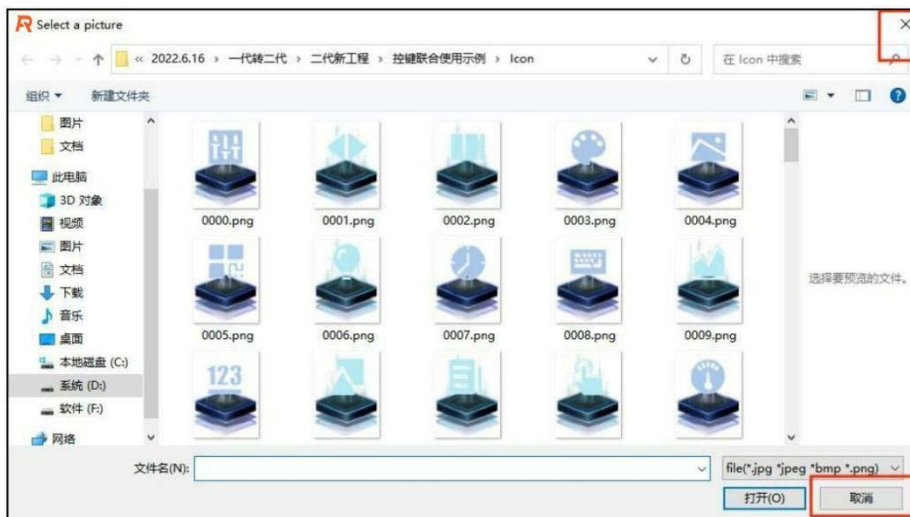


图 13-7：取消选择

参数	数据	参数	数据
控件名称	varAdj_0	控件名称	varAdj_0
X坐标	193	X坐标	193
Y坐标	214	Y坐标	214
宽度	280	宽度	280
高度	274	高度	274
变量地址	0x0023	变量地址	0x0023
步进	1	步进	1
最小值	0	最小值	0
最大值	100	最大值	100
数据类型	uchar	数据类型	uchar
变量变化方向	+	变量变化方向	+
是否循环	Loop	是否循环	Loop
长按	Once	长按	Once
未按图标	0000.png	未按图标	
按下图标		按下图标	

图 13-8：删除参数内容

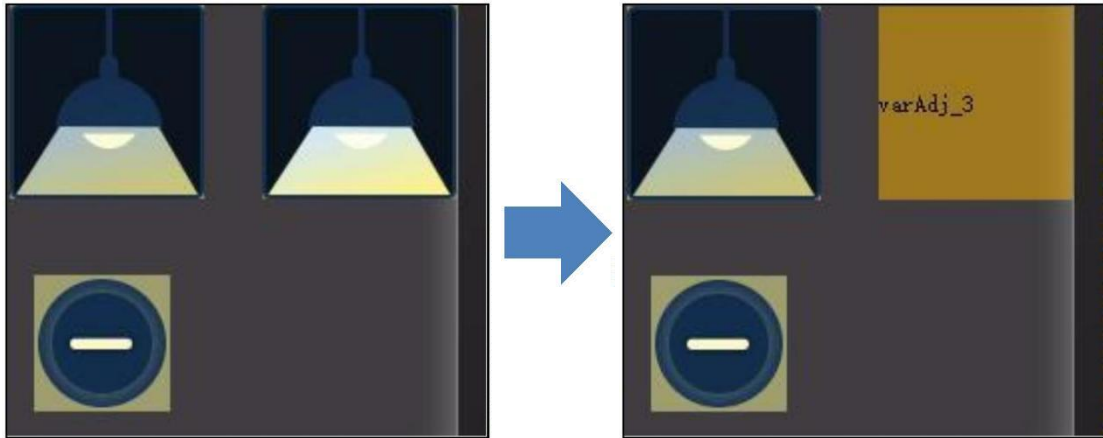


图 13-9：底图删除成功

13.12. 数据长度及地址设置说明

该说明针对中文键盘、英文键盘、字符串、滚动文字和二维码这几个控件，下面以控件统称。

如下表所示，假设一个控件的起始地址为 0x2000，数据长度设为 3，那么这个控件的数据存储空间为 0x2000 ~ 0x2002，程序会在数据的结尾即 0x2003 自动添加 0x0000（2Byte）作为终止标志。所以下一个控件的起始地址 $\geq$ 当前控件的起始地址 + 数据长度 + 1。这里要注意不要让其他控件占用到终止标志的地址，否则可能会导致错误。

表 13-2：数据长度及地址设置说明表

地址性质	地址空间	数据长度	地址内容
起始地址	0x2000	3	数据
	0x2001		
	0x2002		
结束地址	0x2003	1	终止标志
下一个控件的起始地址	0x2004	4	数据
	0x2005		
	0x2006		
	0x2007		
结束地址	0x2008	1	终止标志

13.13. 控件堆叠的说明

在编辑工程时，带有触控属性的控件不能相互堆叠（一定会出错），显示控件中只有同组 Icon 才可以叠加。

虚拟控件：是指一些带触控属性的控件，它们本身不需要添加底图或者是可以添加但不添加底图就能正常起作用，这种控件在串口屏屏幕上不显示，单击对应区域会起作用。虚拟控件包括不添加底图的按键、弹出窗体、变量调节和多变量操作，无法添加底图的数字键盘、英文键盘、中文键盘和键盘按键。

虚拟控件可以和显示控件 1 + 1 式堆叠使用。

13.14. 控件超出屏幕范围的说明

所有控件在设置宽高时应当注意，增加了图片的控件其宽高会自适应图片的宽高，此时无法修改；没有添加图片的控件其宽高设置时不能超出屏幕范围。即控件左上角坐标 $X(Y) + \text{控件宽(高)} \leq \text{屏幕宽(高)}$ 。

13.15. 电脑屏幕分辨率导致软件字体显示不全的说明

由于不同电脑分辨率不同，有部分电脑会出现如下图的症状。此解决方法仅针对 WIN10 系统。

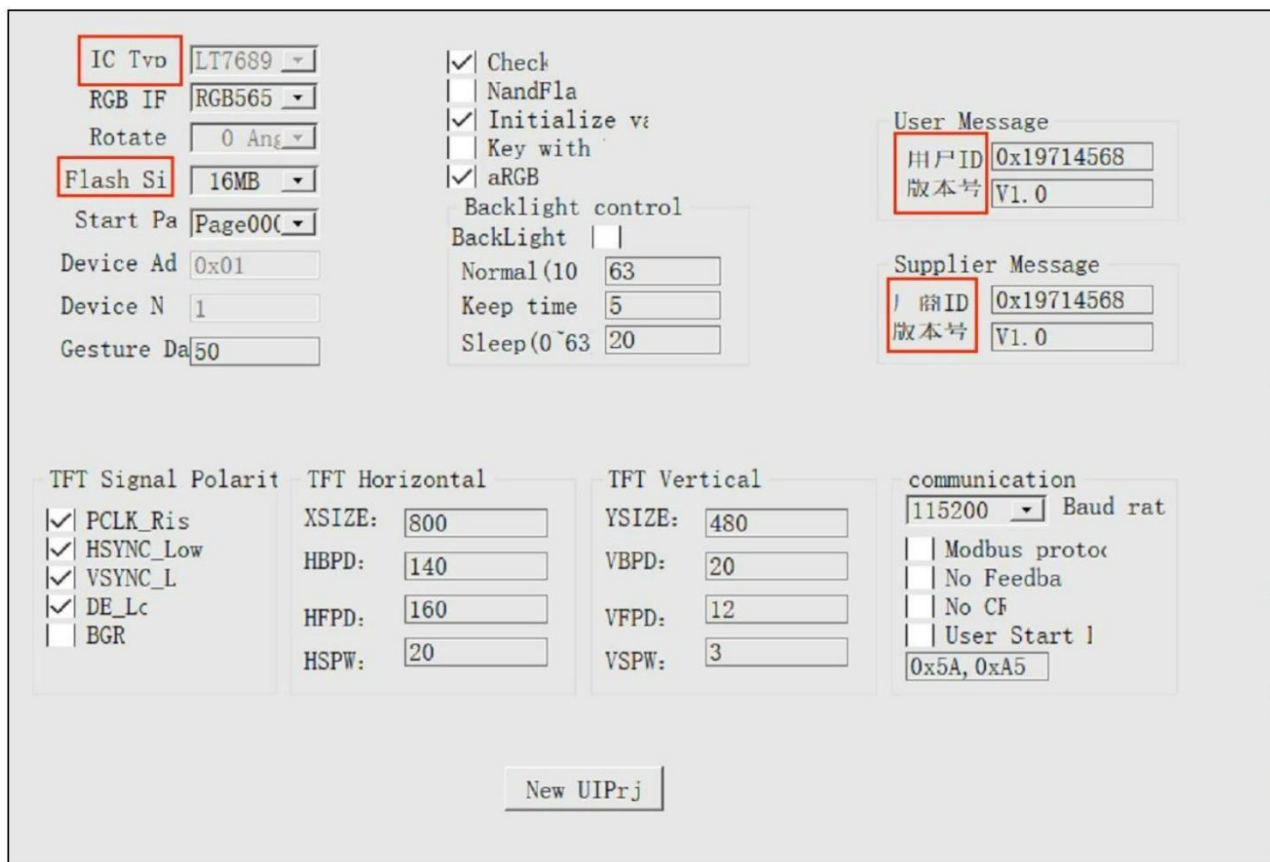


图 13-10: 软件内字体显示不全

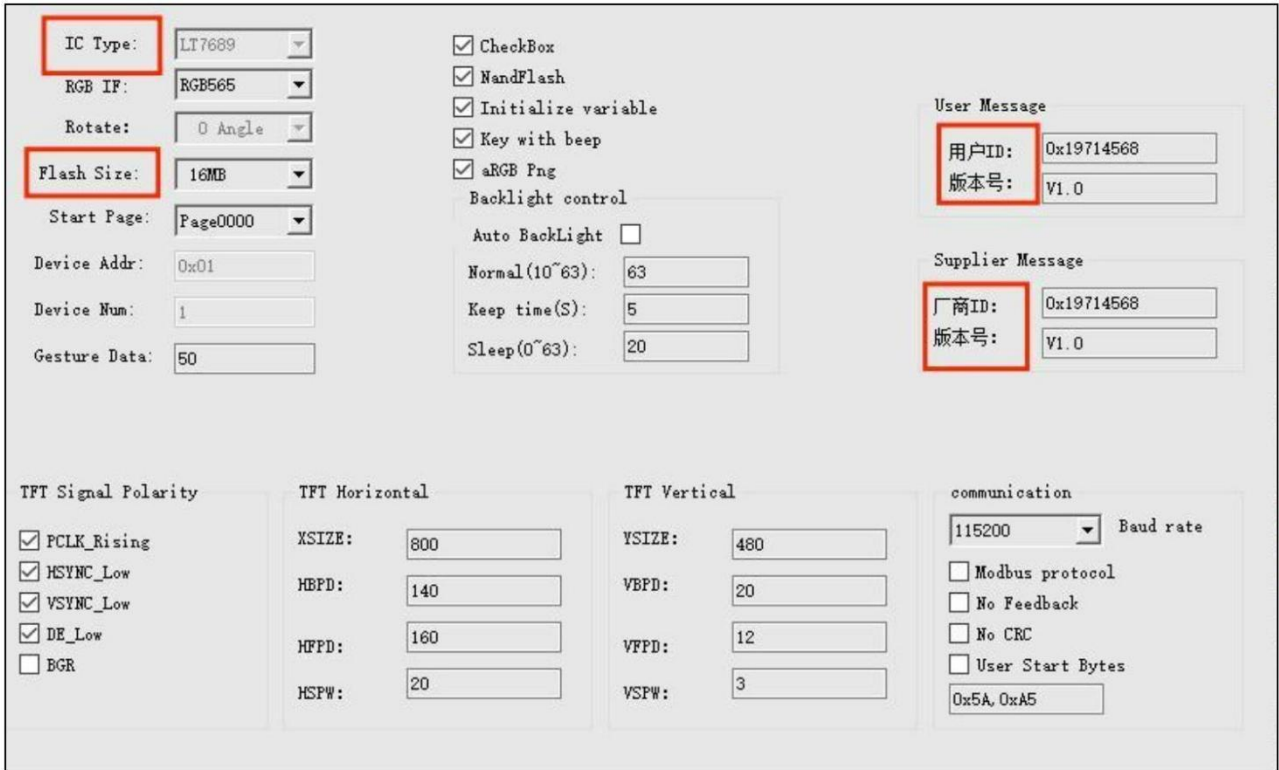


图 13-11: 正常显示

解决方法步骤如下:

1、关闭软件，然后选中软件 exe 程序，单击右键，再点击属性。如下图所示

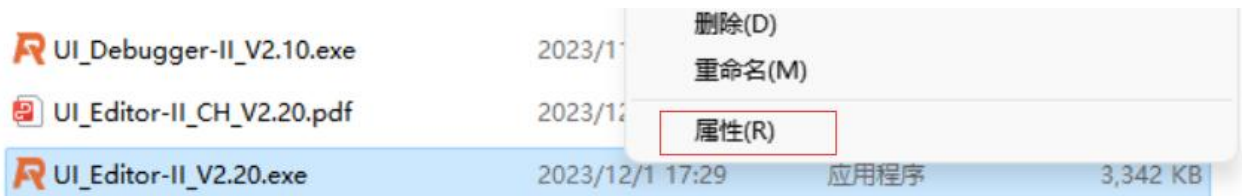


图 13-12: 进入属性界面

2、点击“兼容性”，再点击“更改高 DPI 设置”，进入另一个弹窗。



图 13-13: 更改 DPI 设置

4、勾选“替代高 DPI 缩放行为”，点击下方箭头，选择“系统（增强）”，最后点击确认。



图 13-14: 更改属性

4、上一步确认后，回到下图界面，点击应用再点击确认，完成修改。再次打开软件，字体正常显示。



图 13-15：确认修改属性

13.16. UI_Editor-II 使用环境说明

建议用户的电脑安装 window10 及以上的系统，在使用软件编辑工程时，确保软件处于全屏模式（尤其是屏幕分辨率小的电脑屏幕）。

13.17. 各类素材和文件的命名说明

所有的素材、控件、页名称和工程名称等的命名都不能存在下列符号。对于小数点这个符号，名称中只能有一个作为格式后缀与名字的分隔符。

表 13-3：命名时禁止输入的符号

输入模式	EN	EN	EN	CN/EN	CN/EN	EN	EN	CN/EN	EN	EN
符号名称	反斜杠	斜杠/除号	冒号	星号/乘号	问号	小于号	大于号	竖线	句号/小数点	逗号
符号	\	/	:	*	?	<	>		.	,

13.18. 素材库说明

福瑞达可以为用户提供一个素材库，里面包含了常用的图标、成组的图片数字素材和部分字库。用户如果

需要可以咨询福瑞达的工程师。

Battery	2022/12/19 14:05	文件夹
Bluetooth	2022/12/19 14:05	文件夹
Brightness	2022/12/19 14:05	文件夹
Button-1	2022/12/19 14:05	文件夹
Button-2	2022/12/19 14:05	文件夹
Camera	2022/12/19 14:05	文件夹
Date	2022/12/19 14:05	文件夹
Keyboard	2022/12/19 14:05	文件夹
Lock	2022/12/19 14:05	文件夹
Meter	2022/12/19 14:05	文件夹
Music	2022/12/19 14:05	文件夹
Number	2022/12/19 14:05	文件夹
Seting	2022/12/19 14:05	文件夹
Temperature	2022/12/19 14:05	文件夹
Touch	2022/12/19 14:05	文件夹
Voice	2022/12/19 14:05	文件夹
Warn	2022/12/19 14:05	文件夹
Wifi	2022/12/19 14:05	文件夹

图 13-16: 素材库

13.19. dataFormat 说明

13.19.1.不同数据格式的结构说明

1、LT7689 支持的数据格式如下:

以下的数据格式均针对图片中的单个像素点。

RGB888: 每个像素由 24bit 的数据表示, 数据结构如下表。

表 13-4: RGB888 数据结构

数据格式	红色 Red	绿色 Green	蓝色 Blue
RGB888	bit 23~16	bit 15~8	bit 7~0
	R7~R0	G7~G0	B7~B0

RGB565: 每个像素由 16bit 的数据表示, 数据结构如下表。

表 13-5: RGB565 数据结构

数据格式	红色 Red	绿色 Green	蓝色 Blue
RGB565	bit 15~11	bit 10~5	bit 4~0
	R7~R3	G7~G2	B7~B3

Softpng: 软件 PNG 格式单个像素点的数据长度为 16bit，数据排列与 RGB565 一致。在将图片转化成二进制数据之前，UI_Editor-II 软件会先根据 PNG 图片里每个像素点的 α 值进行一个判断。若 $\alpha \geq 127$ ，则该像素点的数据为其原始数据的 RGB565 格式；若 $\alpha < 127$ ，则该像素点的数据为 0x0000。

α **RGB4444:** 每个像素由 16bit 的数据表示，数据结构如下表。

表 13-6: α RGB4444 数据结构

数据格式	透明度 α	红色 Red	绿色 Green	蓝色 Blue
α RGB4444	bit 15~12	bit 11~8	bit 7~4	bit 3~0
	$\alpha 3 \sim \alpha 0$	R7~R4	G7~G4	B7~B4

$\alpha 3 \alpha 2 \alpha 1 \alpha 0$: 0→0, 1→2/32, 2→4/32, 3→6/32, 4→8/32, ……，12→24/32, 13→26/32, 14→28/32, 15→100%。

2、LT269/LT268C/LT268D/LT776/LT3688 支持的数据格式如下，

RGB565: 上文已说明。

softpng: 上文已说明。

α **RGB4444:** 上文已说明。

RGB565_zip: RGB565 的压缩格式，可以省下一部分空间。

Softpng_zip: Softpng 的压缩格式，可以省下一部分空间。

α **RGB4444_zip:** α RGB4444 的压缩格式，可以省下一部分空间。

α **RGB8565:** 每个像素由 24bit 的数据表示，数据结构如下表。

表 13-7: α RGB8565 数据结构

数据格式	透明度 α	红色 Red	绿色 Green	蓝色 Blue
α RGB8565	bit 23~16	bit 15~11	bit 10~5	bit 4~0
	$\alpha 7 \sim \alpha 0$	R7~R3	G7~G2	B7~B3

13.19.2.Icon 和 Gif 的 dataFormat 选择说明

dataFormat 的选择关系到 UI_Editor-II 软件编译工程产生 UartTFT-II_Flash.bin 时，对应图片的数据转换。

若控件的 **dataFormat** 参数留空，则控件关联的图片的数据转换跟随工程的图片格式（RGB Fomat），原图为 bmp 和 jpg 格式其数据转换成 RGB565 或者 RGB888 格式，原图为 png 格式其数据转换成 α RGB4444 格式。

若控件的 **dataFormat** 参数需要选择，则需要遵守以下规则：

1、原图为 png 图：dataFormat 不能选择 RGB565 或 RGB888 及其压缩格式

2、原图为 bmp 或 jpg 图：默认留空即可，这两种图片不会因透明度而存在叠加问题。

若多个 Icon 或 Gif 选择导入同样编号的素材且 dataFormat 需要选择不同的格式，则需要将这些素材复制出多份且重命名为不同的编号。这样做的原因是，软件在生成 UartTFT-II_Flash.bin 时，所有被调用到的素材都只生成一份数据，同一个编号的素材以最后一次转换的数据为准，在此之前转换的数据会被覆盖。

14.附录

14.1.附录 1 各 IC 烧录说明

14.1.1. TFT 串口屏的升级更新概述

一个新的串口屏控制芯片，需要依次烧录 **Boot loader.bin**、**MCU_Code.bin** 和 **UartTFT-II_Flash.bin** 三个文件，才能正常工作。

以 LT7689 芯片为例（其串口屏演示板（Demo Kit）见[附录 2](#)），烧录后 Bootloader.bin 和 MCU_Code.bin 文件会下载到 LT7689 芯片，UartTFT-II_Flash.bin 文件会下载到 SPI_Flash 芯片。

注：

- 1、bootloader 程序：**用于下载 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin 文件。一般来说，只有需要更换下载方式的时候才会更换 bootloader 程序。
- 2、MCU_Code.bin 文件或程序：**UI_Editor-II 控件实现的基础支持程序，用户可在此程序内编程，自定义一些基础程序不支持的操作。编译 MCU_Code 的程序产生，文件比较小，通常小于 256KB，烧录至单片机的程序空间。
- 3、UartTFT-II_Flash.bin 文件：**用户素材和 UI_Editor-II 控件参数结合在一起的文件，里面包含了工程用到的素材以及用户在 UI_Editor-II 上编辑的内容。通过 UI_Editor-II 编译工程产生，文件通常较大，几十至上百 MB 不等（看素材的大小），烧录至外部 SPI Flash 内。

福瑞达每个串口屏控制芯片所支持的升级更新方式不同，请参考下表。用户在可选择合适的方式给对应的芯片升级 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin。

表 14-1：各芯片升级方式

型 号	TFT 接口	升级 Bin 文件	USB 接口升级 (LT_VCOM_GUI)	Uart 串口升级 (LT_Uart_GUI)	SD 卡升级	U 盘升级
LT7689	RGB	MCU_Code	-	V	V	V
		UartTFT-II_Flash	-	V	V	V
LT776	RGB	MCU_Code	V	V	V	-
		UartTFT-II_Flash	V	V	V	-
LT269	8Bit MCU	MCU_Code	V	V	-	-
		UartTFT-II_Flash	V	V	V	-
LT268B	8Bit MCU	MCU_Code	V	V	-	-
		UartTFT-II_Flash	V	V	V	-
LT268C	8/16Bit MCU	MCU_Code	V	V	-	V
		UartTFT-II_Flash	V	V	V	V
LT268D	8/16Bit MCU	MCU_Code	V	V	-	V
		UartTFT-II_Flash	V	V	V	V
LT168A	8Bit MCU	MCU_Code	V	V	V	-
		UartTFT-II_Flash	V	V	V	-

LT168B	RGB	MCU_Code	V	V	V	-
		UartTFT-II_Flash	V	V	V	-
LT168B	8/16Bit MCU	MCU_Code	V	V	-	-
		UartTFT-II_Flash	V	V	-	-

注：‘-’表示不支持该功能，‘V’表示支持。

14.1.2. LT7689 的烧录说明

一个新的串口屏控制芯片，需要依次烧录 **Boot loader.bin**、**MCU_Code.bin** 和 **UartTFT-II_Flash.bin** 三个文件，才能正常工作。

14.1.2.1. 下载更新 LT7689 的 Bootloader 程序

注：该步骤为非必要步骤，更改烧录方式或者烧录程序出问题才需要下载 **Bootloader** 程序。

Bootloader 程序是烧录的前提条件。对于从未烧录过程序的芯片第一次下载 Bootloader 需要用 SWD_DL 软件或者福瑞达的脱机烧录工具协助下载，而对于已经下载过 Bootloader 程序的芯片可以忽略以下内容，直接在 Keil uVision5 工程上点 downLoad 下载，下载完可以直接跳转[下载更新 LT7689 的 MCU_Code 文件](#)。

1、使用 **SWD_DL** 软件烧录：使用 SWD_DL 软件对 Bootloader 进行下载时，需要使用到 STlinkV2 烧录器。其步骤如下：

- (1) 用线把烧录器与芯片的 GND，SWDIO，SWDCLK 线连在一起。
- (2) 打开以下软件，找到对应的 Bootloader 的 bin 文件，点击下载即可。



图 14-1: SWD 下载

注：如果 SWD_DL 烧录出现连接错误，可以在 keilc 工程上看下芯片连接状态，连接正常后关闭 keilc 工程，再用 SWD_DL 软件下载，烧录完成后一定要及时退出 SWD 软件，不然会影响 IC 正常工作。

2、使用脱机烧录工具烧录：使用脱机烧录工具对 BootLoader 进行下载时，硬件需要接 4 条线，分别为 GND，SWDIO，SWDCLK，7689_RESET，具体操作说明请参考 LT_SWD_ISP_PRG-Kit_Vxx 文档。

注：STlinkV2 的固件版本需要更新到 V2.27 或以上版本，低版本会出现连接错误。

14.1.2.2. 下载更新 LT7689 的 MCU_Code 文件

BootLoader 下载完成后，需要根据下载的 BootLoader 选择不同的烧录方式，并且对于每一种 IC，它所支持的烧录方式有所不同，具体可以查看表。LT7689 有 3 个 bootloader 程序，分别为：

- 1、LT7689_SD_UART_BootLoader:** 对应于SD卡更新或者串口更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin 文件，SD卡烧录详情请查看[使用U盘或者SD卡更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin](#)，串口更新烧录详情请查看[使用串口更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin](#)。
- 2、LT7689_USB_Uart_BootLoader:** 对应于U盘更新或者串口更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin 文件，U盘烧录详情请查看[使用U盘或者SD卡更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin](#)，串口更新烧录详情请查看[使用串口更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin](#)。
- 3、LT7689_VCOM_Uart_Vxx:** 对应于USB线更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin 文件。USB烧录详情请查看[使用USB线更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin](#)

此外，除了以上的三种更新方式，MCU_Code 文件还可以在 Keilc 点 download 下载，具体操作步骤如下：

- 1、修改 Keilc 的部分配置：拷贝 LT7689.flm 放入 X:\Keil_v5\ARM\Flash 文件夹
- 2、在 Flash Download 选项导入 LT7689.flm
- 3、配置 RAM for Algorithm Size 为 0x00002000，如下图所示：

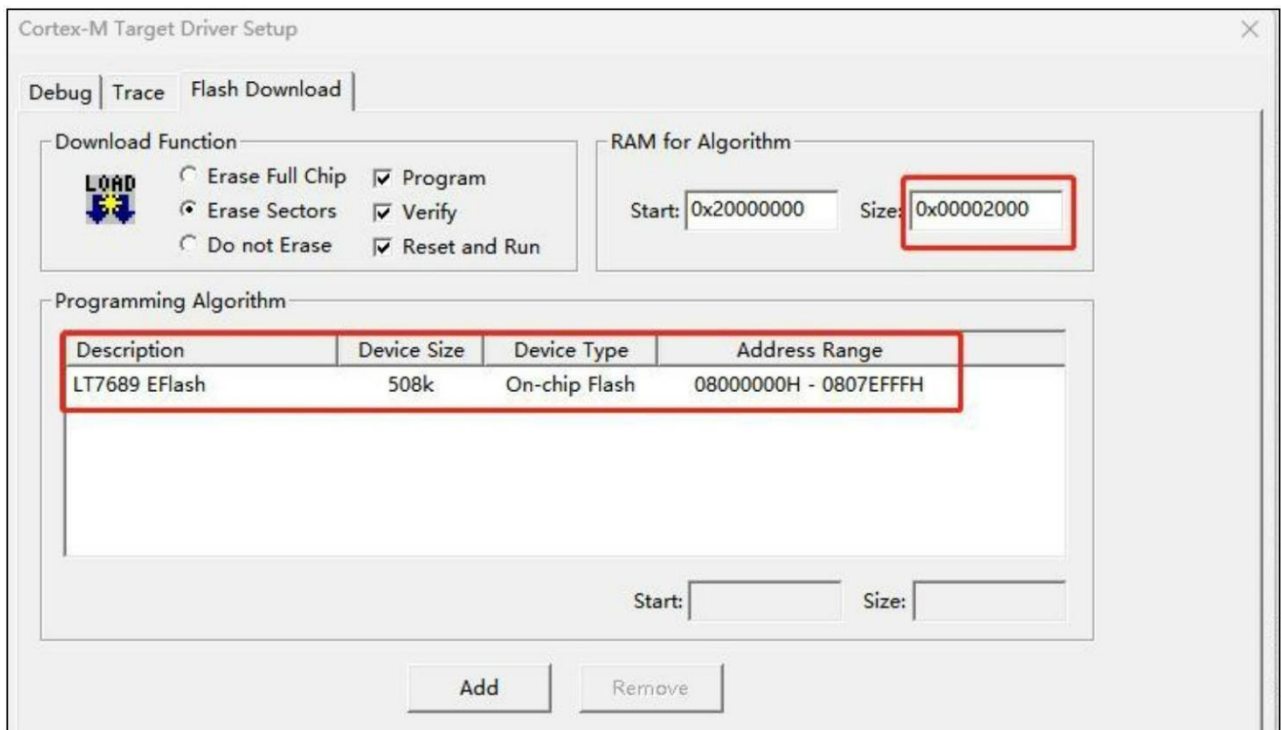


图 14-2: Keilc 下载配置

下载完 MCU_Code 后，需要按照不同的 Bootloader 程序和 MCU_Code 程序选择不同的烧录 UartTFT_Flash.bin 文件的方式。

14.1.2.3.使用 U 盘或者 SD 卡更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin

使用 U 盘或者 SD 卡更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT_Flash.bin 之前，需要烧录对应的 Bootloader 文件。

- 1、U 盘更新：对应 **LT7689_USB_Uart_BootLoader**
- 2、SD 卡更新：对应 **LT7689_SD_UART_BootLoader**

注：使用 U 盘或者 SD 卡更新时，U 盘或者 SD 卡需要 USB2.0 格式，2G-32G 容量，以 FAT32 方式格式化。
在进行 U 盘或 SD 卡格式化时，建议使用快速格式化，分配单元大小选择默认配置，如下图所示：



图 14-3：格式化 U 盘/SD 卡

格式化完成后，在 U 盘或 SD 卡根目录下建立 MCU_Code 和 UartTFT_Flash 这两个文件夹，将需要更新的 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin 文件放入对应的文件夹（文件和文件夹名称不能修改），如下图所示。

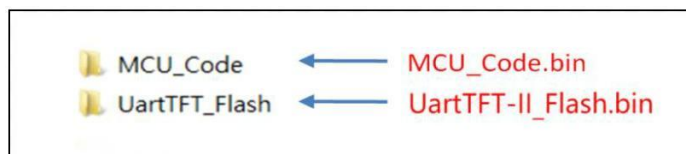


图 14-4：更新文档所在的储存目录

注：如若前面已经更新完 **MCU_Code**，不需要再次更新 **MCU_Code** 文件，可以使 **MCU_Code** 文件夹为空，或者修改其文件夹名字，使得程序无法识别。同理，如若不想再次更新 **UartTFT-II_Flash.bin** 文件，也可以仿照上述的操作。

U 盘的文件整理好后，将 U 盘插入 USB 接口，OTG 与 GND 短接（取消短接 BUSY 对地），Demo 板使用 USB2 供电（不能用 USB1 接口来供电），如下图所示（如果是使用 SD 卡更新，则把 SD 卡插入对应的 SD 卡槽中，其他不变）：

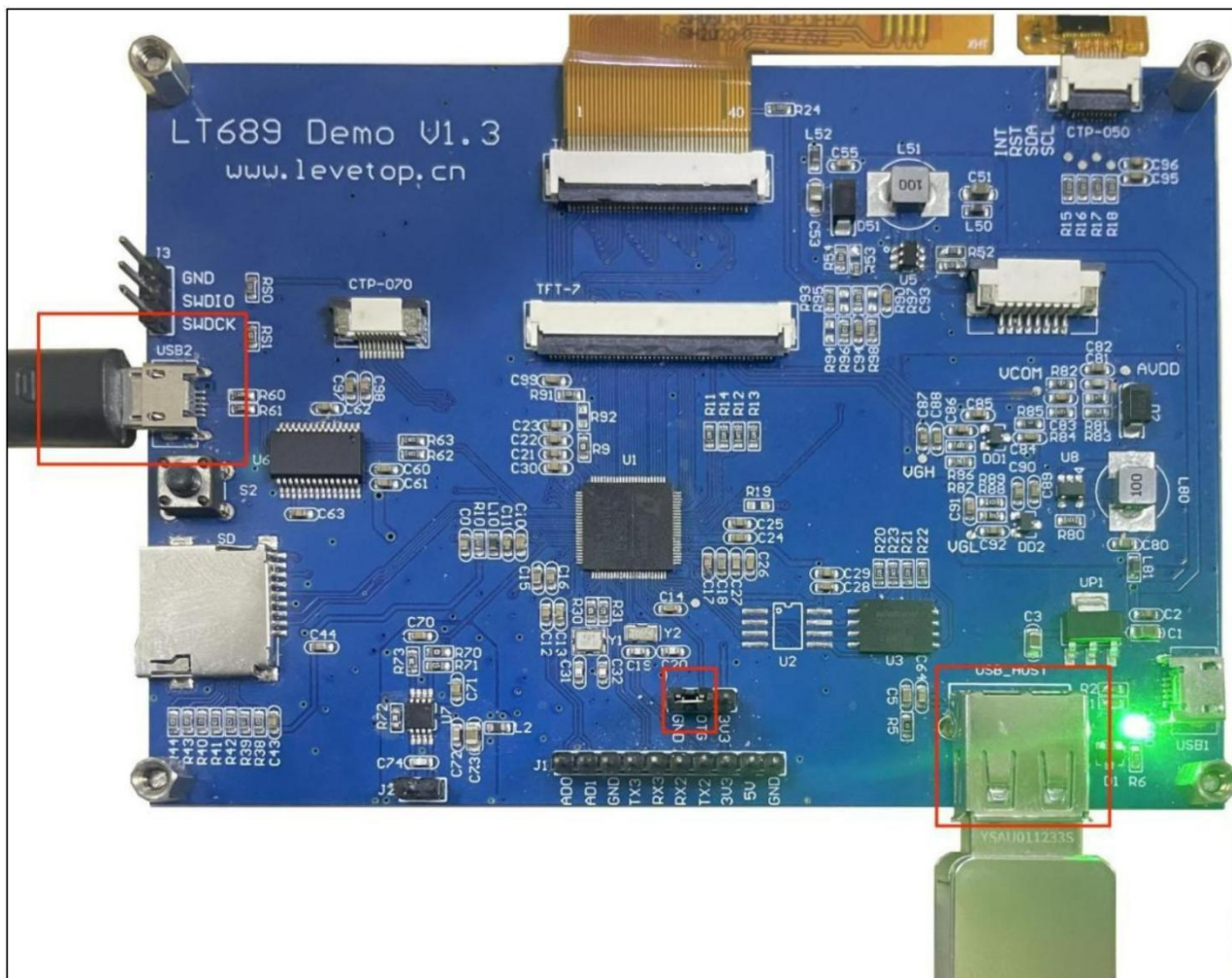


图 14-5: U 盘更新

给 LT7689 模组复位上电，此时串口屏会自动检测及 TFT 显示屏进入更新显示画面，如下图所示为升级界面。

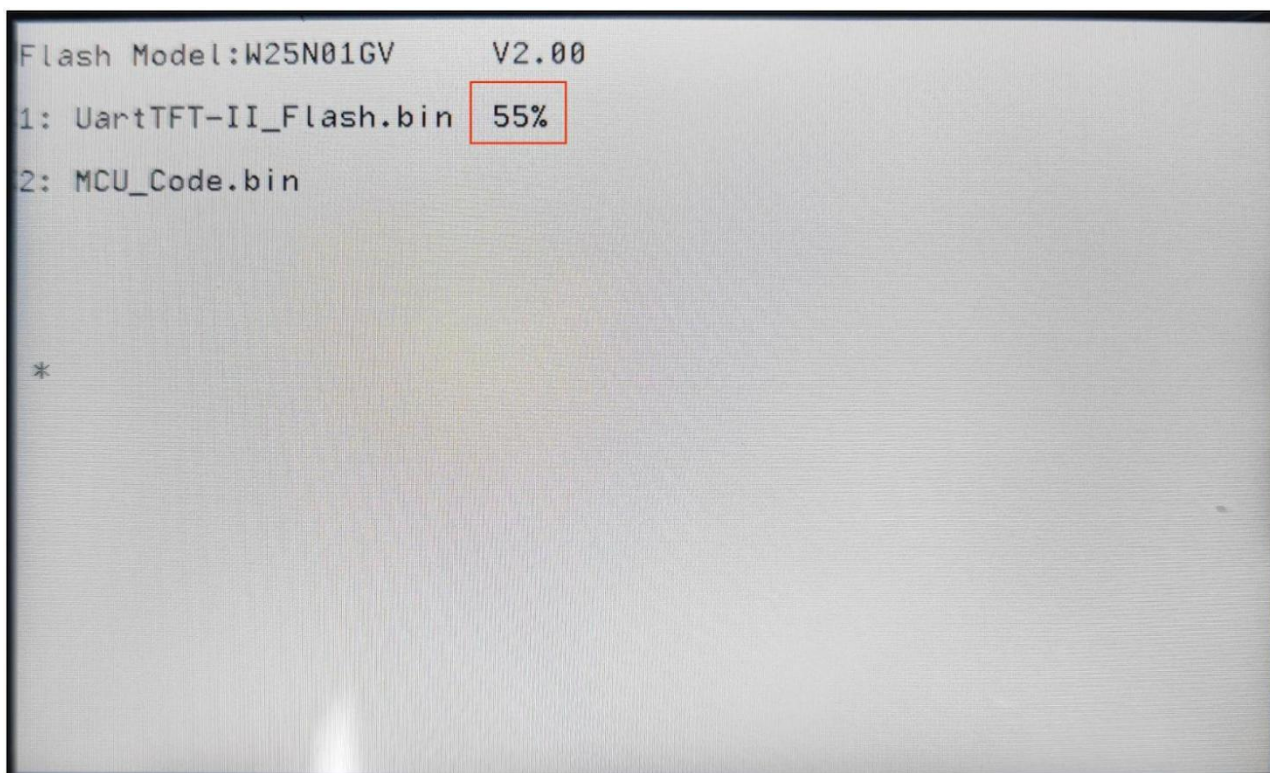


图 14-6: U 盘/SD 卡更新程序界面

注: 如果是更新 UartTFT-II_Flash.bin, 那么通常 SPI Flash 会进行较长时间的擦除及写入动作, 因为这是 SPI Flash 本身的特性, 请耐心等待。

UartTFT-II_Flash.bin 烧录至 SPI Flash 后会进行数据校验操作。

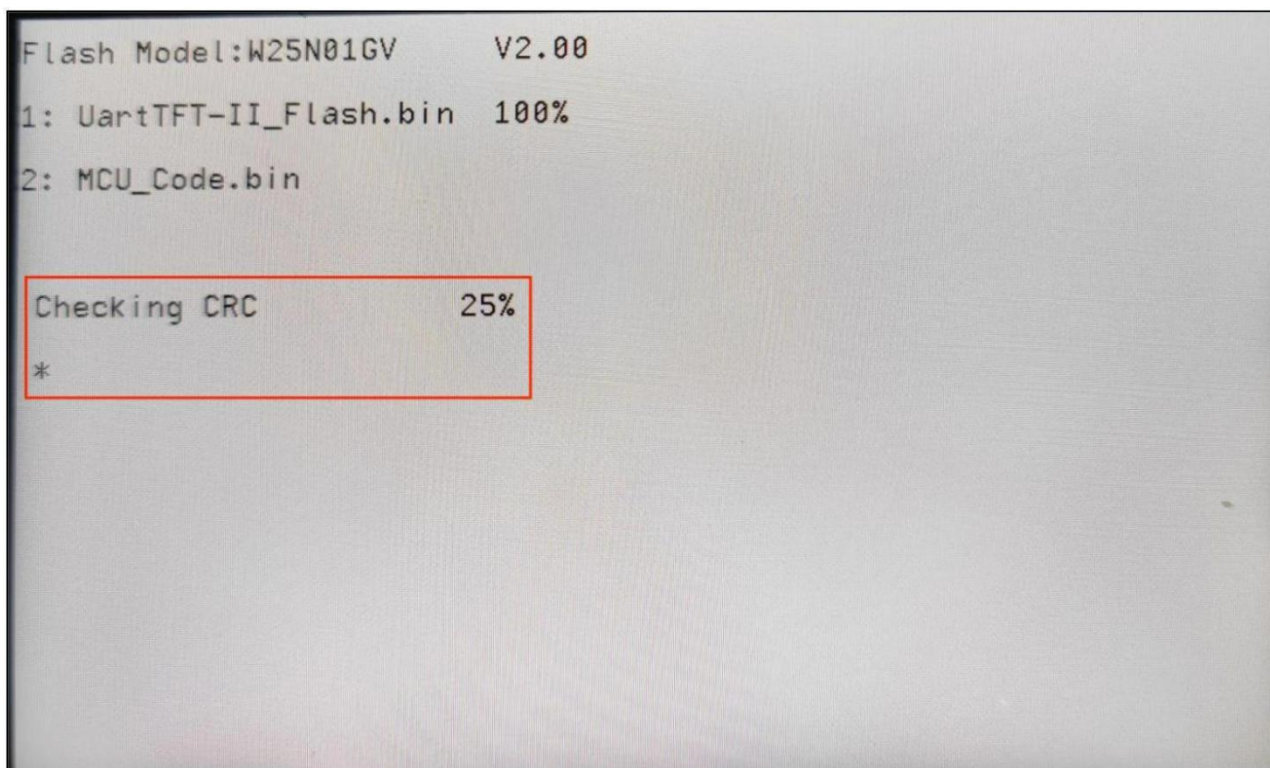


图 14-7: CRC 校验

CRC 校验通过后，会提示拔出 U 盘或者是 SD 卡，拔出后板子会自动进入主程序。

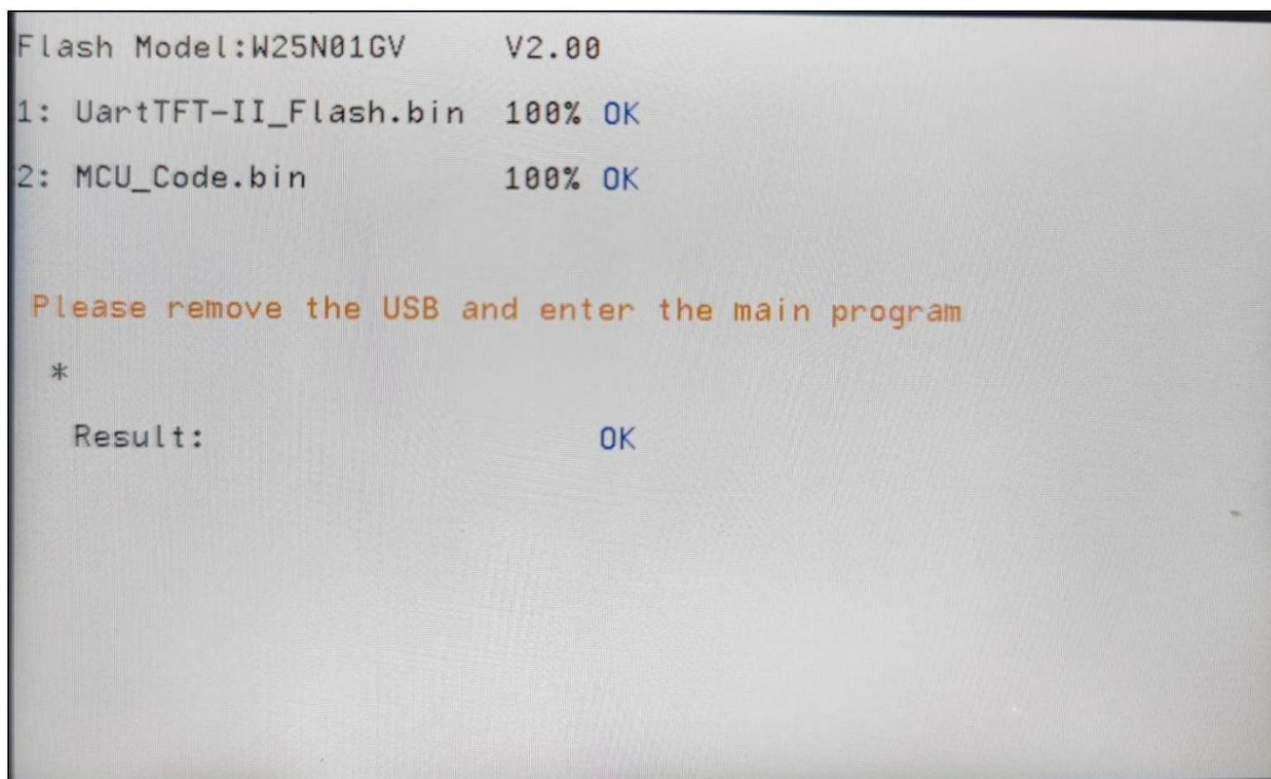


图 14-8：烧录完成

14.1.2.4. 使用串口更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin

使用串口更新需要 LT_Uart_GUI_Vxxx 软件和 Bootloader 程序支持，可前往[深圳市福瑞达有限公司 \(levetop.cn\)](http://levetop.cn)官网下载专区下载软件。SD 卡和 U 盘 Bootloader 程序为以下版本及其之后版本才支持串口更新

1、SD 卡 **Bootloader**: LT7689_SD_UART_BootLoader_CTP05_2023-05-15-II

2、U 盘 **Bootloade**: LT7689_USB_Uart_BootLoader - CTP05_2023-05-15-II

SD 卡和 U 盘 Bootloader 程序中的 Uart 更新功能是默认开启的，正常运行主程序时，用福瑞达串口工具 UI_Debugger-II 发送命令 **0x10 0x70 0x11 0xAA 0x55**，或通过其他串口工具发送完整指令 **0x5A 0xA5 0x07 0x10 0x70 0x11 0xAA 0x55 0x11 0x99**，即可进入串口更新模式，如下图。

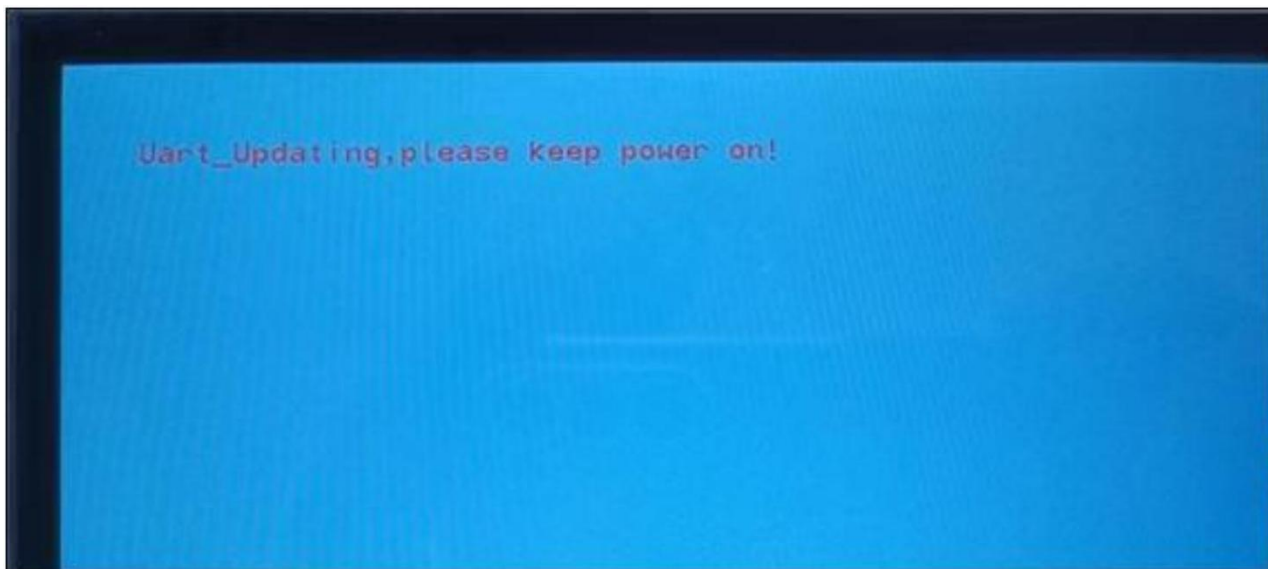


图 14-9: 串口升级界面

进入串口升级界面后，需要先将发送指令的串口软件先关闭，然后打开 LT_Uart_GUI_Vxxx 软件，主界面及功能如下图：

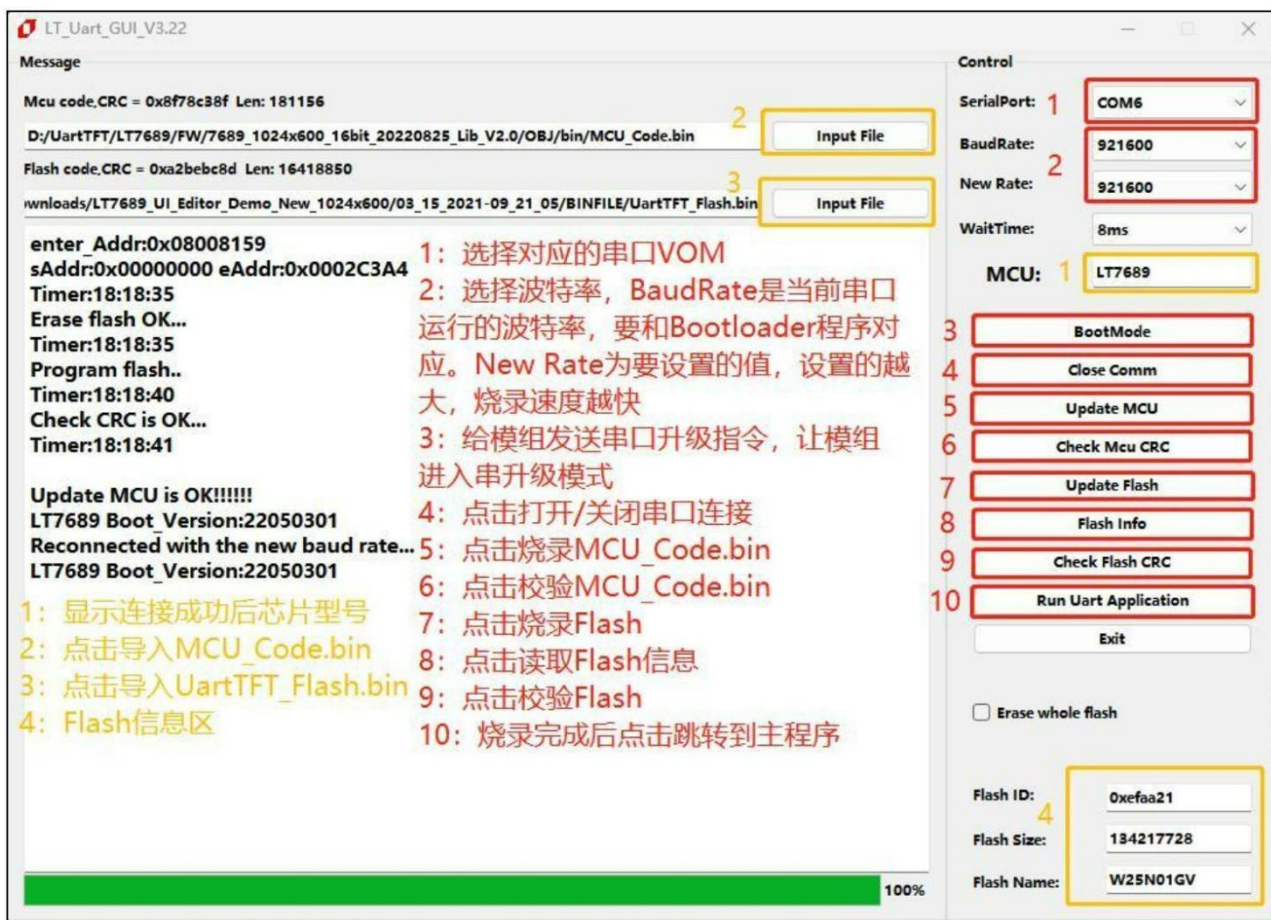


图 14-10: 串口升级软件界面说明

打开 LT_Uart_GUI_Vxxx 软件后，检查 COM 口和 BaudRate 是否对应，点击 Open Comm，然后在上图橙色框 2 和 3 分别导入 MCU_Code.bin 和 UartTFT_Flash.bin，点击软件右侧 Update MCU 或者 Update Flash

进行更新。更新完成后，如下图，点击 Run Uart Application 可跳转到主程序。

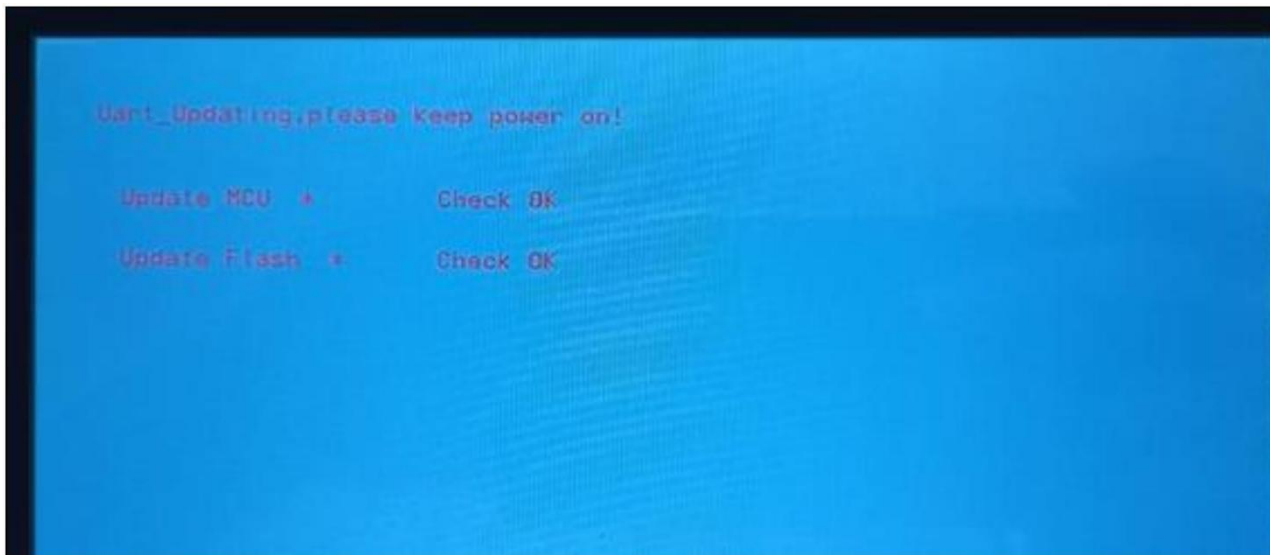


图 14-11：升级完成界面

当点击 Flash Info 后 Flash 信息区无法显示完成的信息，就需要在烧录软件的 Flash.ini 中加入 Flash ID。

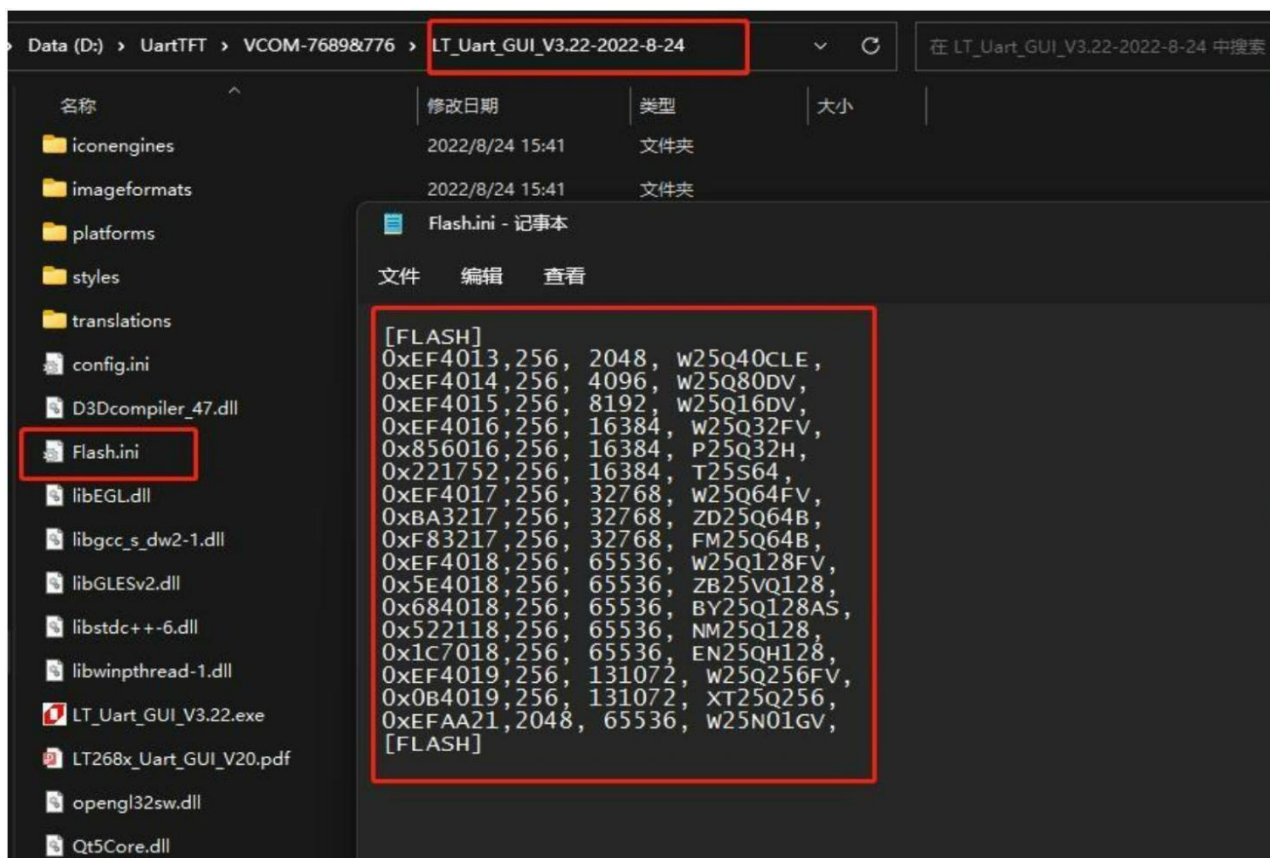


图 14-12：添加 Flash ID

注：

- 1、串口升级速度较慢，不需要 OTA 升级的话，建议用其它升级方式。
- 2、串口升级协议请参考 LT7689_Uart_Updating_Vxx_CH 文档。

14.1.2.5.使用 USB 线更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin

使用 USB 线（VCOM）更新文件前，需要下载 **LT_Uart_GUI_Vxxx** 软件。Bootloader 程序为 **LT7689_VCOM_Uart_Vxx**。通过 USB 线更新 MCU_Code.bin 或 UartTFT-II_Flash.bin 时，需要进行一些接线准备，其接线要求如下图 LT7689demo 板所示：

- 1、Busy 和 GND 短接，Bootloader 程序默认 Busy 脚是 RXD3，
- 2、OTG 与 VCC 短接。
- 3、使用 USB1 前，要在 R1、R2 位置焊上 22 欧电阻。
- 4、将 USB1 与电脑连接。注意，电脑的 com 口不能被其他程序占用，否则会开启端口失败，无法进行烧录。

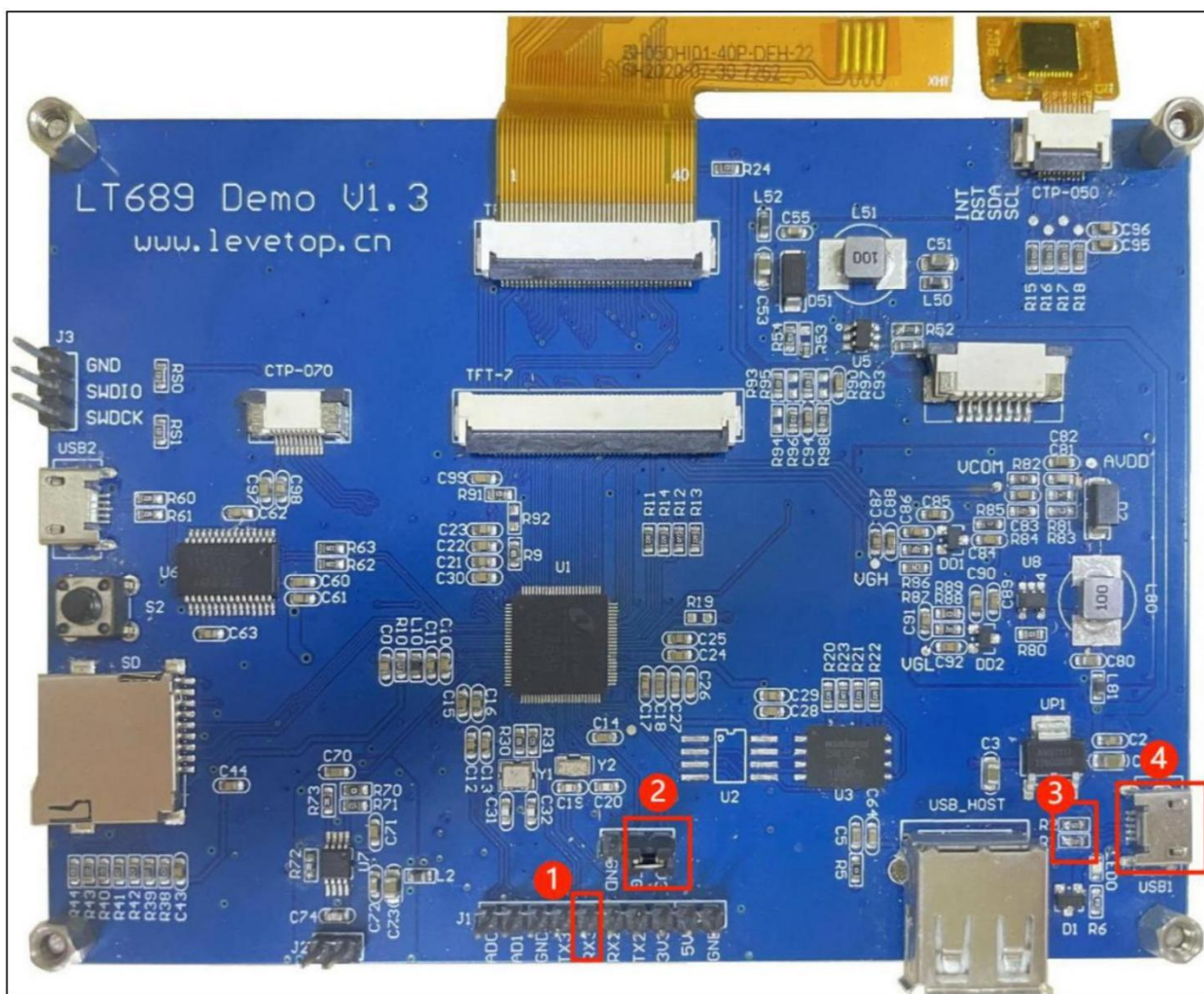


图 14-13: LT7689 演示板及其接线说明

按照要求接好线后，打开 **LT_Uart_GUI_Vxxx** 软件，然后给 7689 模组上电，使其进入烧录模式。LT_Uart_GUI_Vxxx 会出现新的 COM 端口，点击 Open Comm，会识别 MCU 型号和 Bootlaoder 版本号，如下图所示，

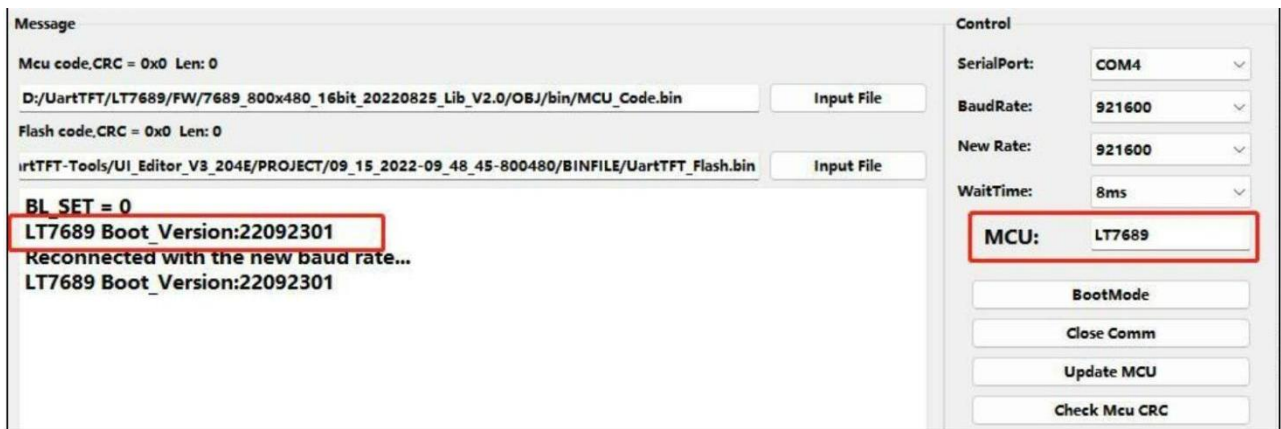


图 14-14: 连接状态

可以点击 Update MCU 和 Update Flash 更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT_Flash.bin 文件，下载成功后点击烧录软件的 Run Uart Application 选择跳转到主程序，或者是断开 BUSY 脚的连接后重新复位模组进入主程序。

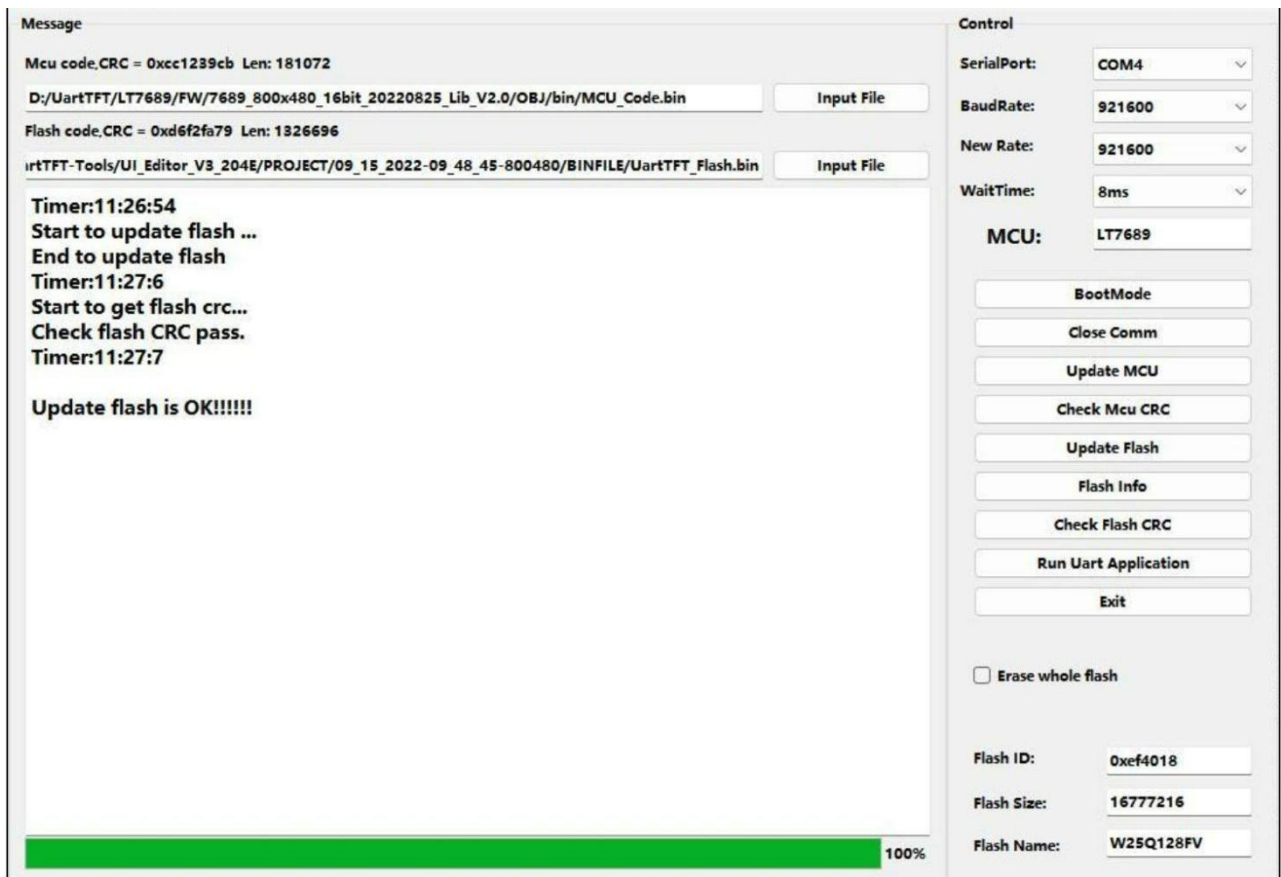


图 14-15: 下载界面

注:

- 1、USB 线更新时，模组没有显示。

14.1.3. LT269<268x 的烧录说明

14.1.3.1. 使用 LT_VCOM_GUI 更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin

LT268x/269 具有 USB 接口，同时内部含有 Bootloader，LT_VCOM_GUI 可以让用户通过 USB 线更新 MCU_Code.bin 及 UartTFT_Flash.bin。具体软件可在[深圳市福瑞达有限公司\(levetop.cn\)](http://www.levetop.cn)官网下载专区下载“LT_VCOM_GUI_Vxx”。

使用 LT_VCOM_GUI 更新程序前需要先将演示板上的“**BUSY(BS)**”引脚拉低，即 **BS** 脚与 **GND** 相连，再用 **USB** 线连接 **PCB** 板与电脑，如下图所示：



图 14-16: 用 LT_VCOM_GUI 更新

以 LT268C 为例：打开电脑软件 LT_VCOM_GUI_Vxx.exe，软件会自动辨识是否连接到 LT268C 及自动获取通讯串口号，如果没有可以尝试点击 **Open Comm**。（若选择错误的串口号，无法进行下一步操作，防止选错串口号），如下图：

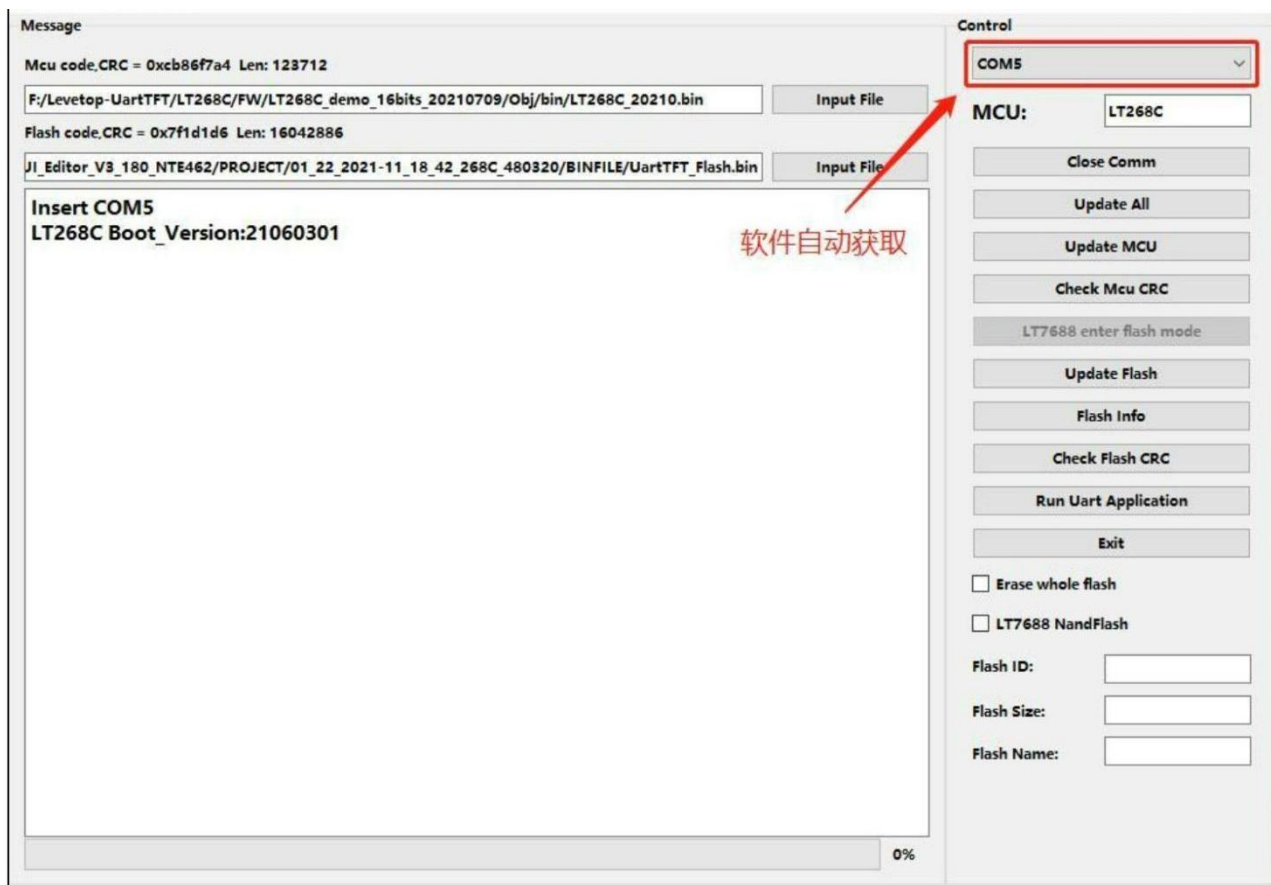


图 14-17: 开启软件 LT_VCOM_GUI_Vxx.exe

导入需要更新的 MCU_Code.bin 或 UartTFT-II_Flash.bin, 点击 “Update XXX” 开启更新, 软件界面如下图所示:

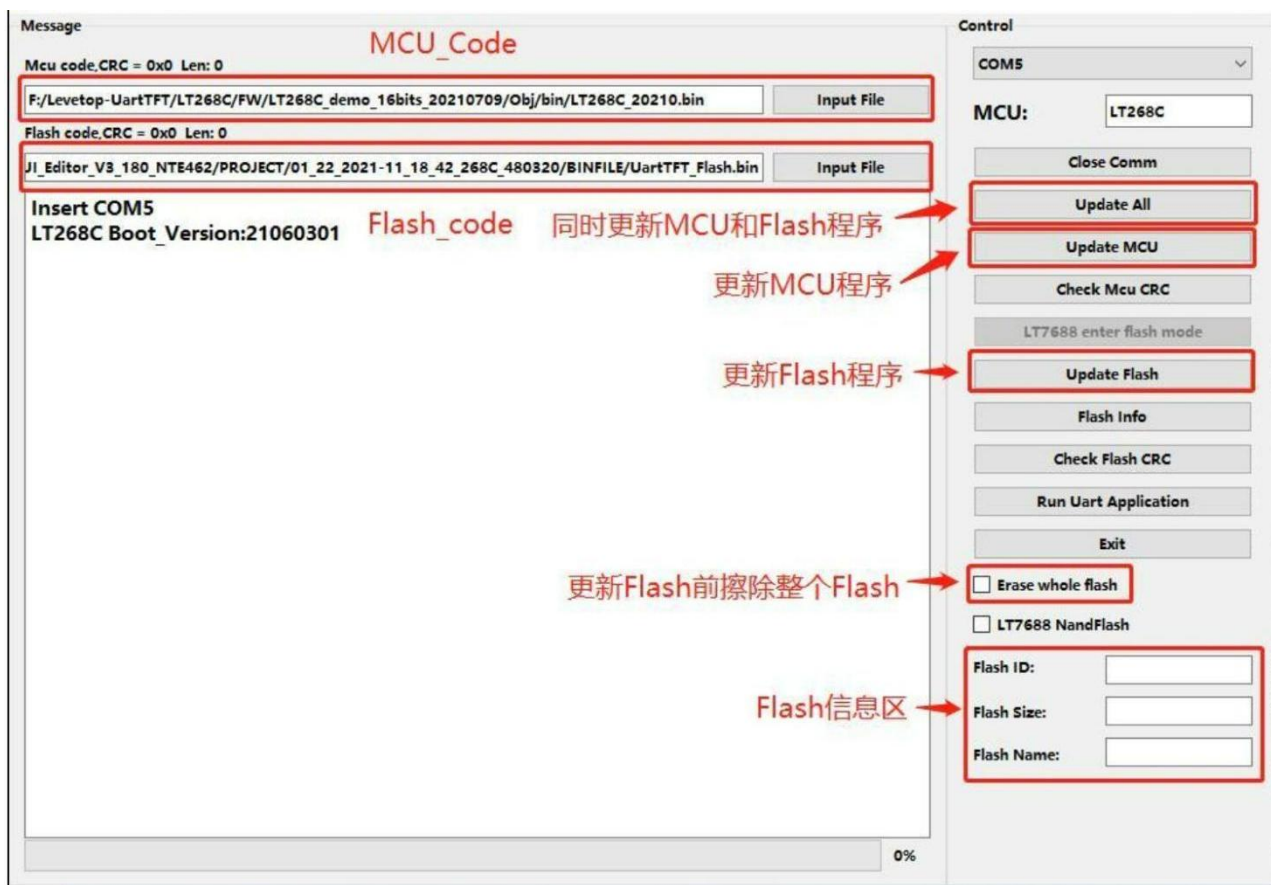


图 14-18: 选择更新项目

更新完成后可点击“Run Uart Application”进行重置和运行程序，也可重新上电或复位进行重置和运行程序。
（注：进行“Run Uart Application”操作时会使MCU退出更新模式，使软件不能识别串口，若要重新进入更新模式需按下RST按键进行复位。），如下图：

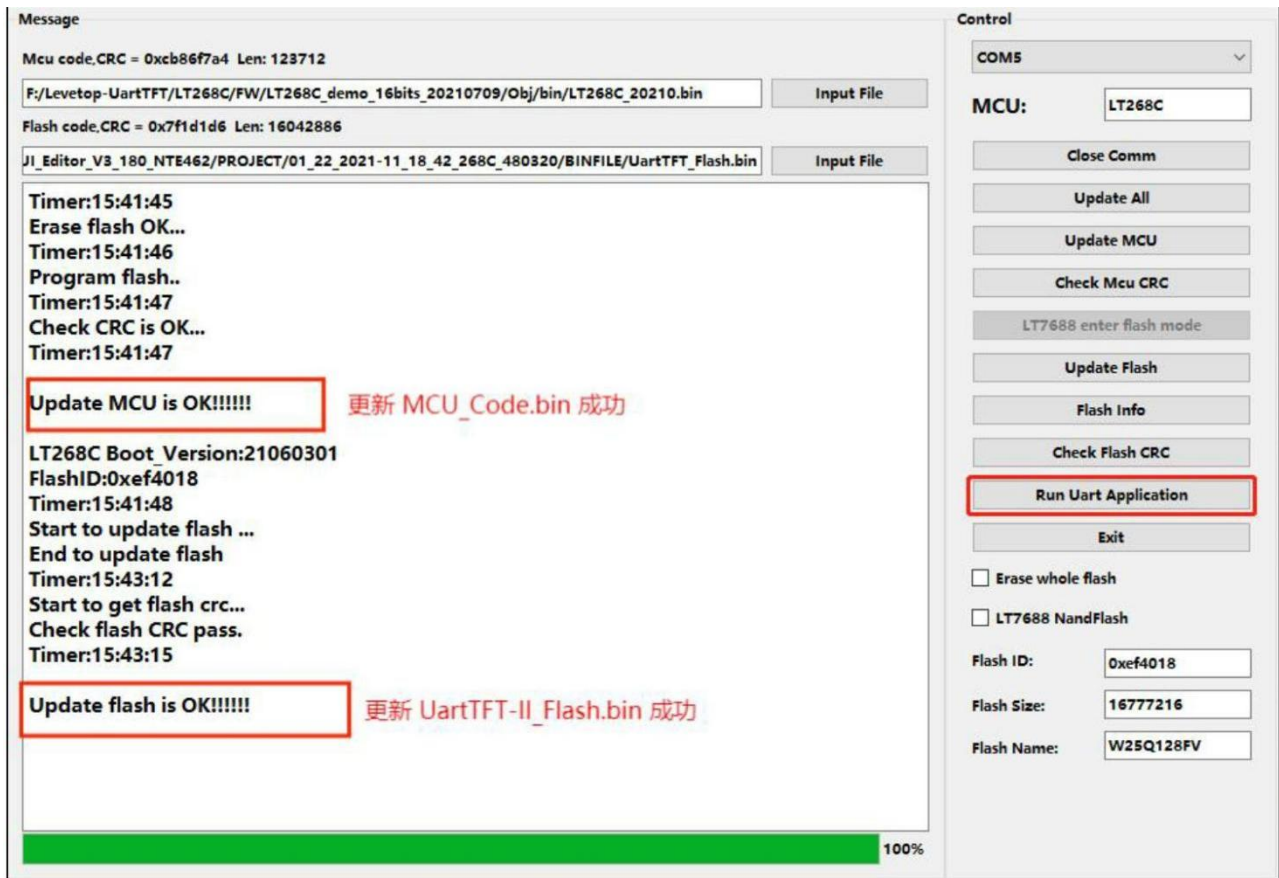


图 14-19：更新完成后进行重置和运行程序

14.1.3.2. 使用 LT_Uart_GUI 更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin

LT2689x/269 内部含有 Bootloader，LT_Uart_GUI 可以让用户通过串口更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin。具体软件可在[深圳市乐升半导体有限公司 \(levetop.cn\)](http://www.levetop.cn) 官网下载专区下载“LT_Uart_GUI_Vxx”。

使用 LT_Uart_GUI 更新程序前需要先将演示板上的“BUSY”引脚接 GND，再用 USB 转 TTL 线连接 PCB 板上的 TX 和 RX，再用 5V 供电或 USB 线供电，如下图 LT268C 演示板所示：

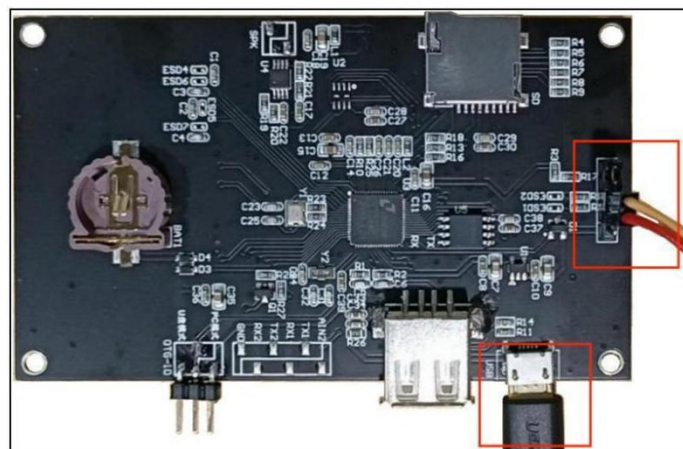


图 14-20：LT268C Uart 升级接线

打开 LT_Uart_GUI 软件，选择 TTL 串口通道，点击 “Open Comm” 打开串口，会出现 Bootloader 版本号（支持 Uart 更新的 bootloader 版本号是 Version:21060301 或更新版本），导入需要更新的程序，点击 “Update MCU” 更新 MCU_Code.bin。

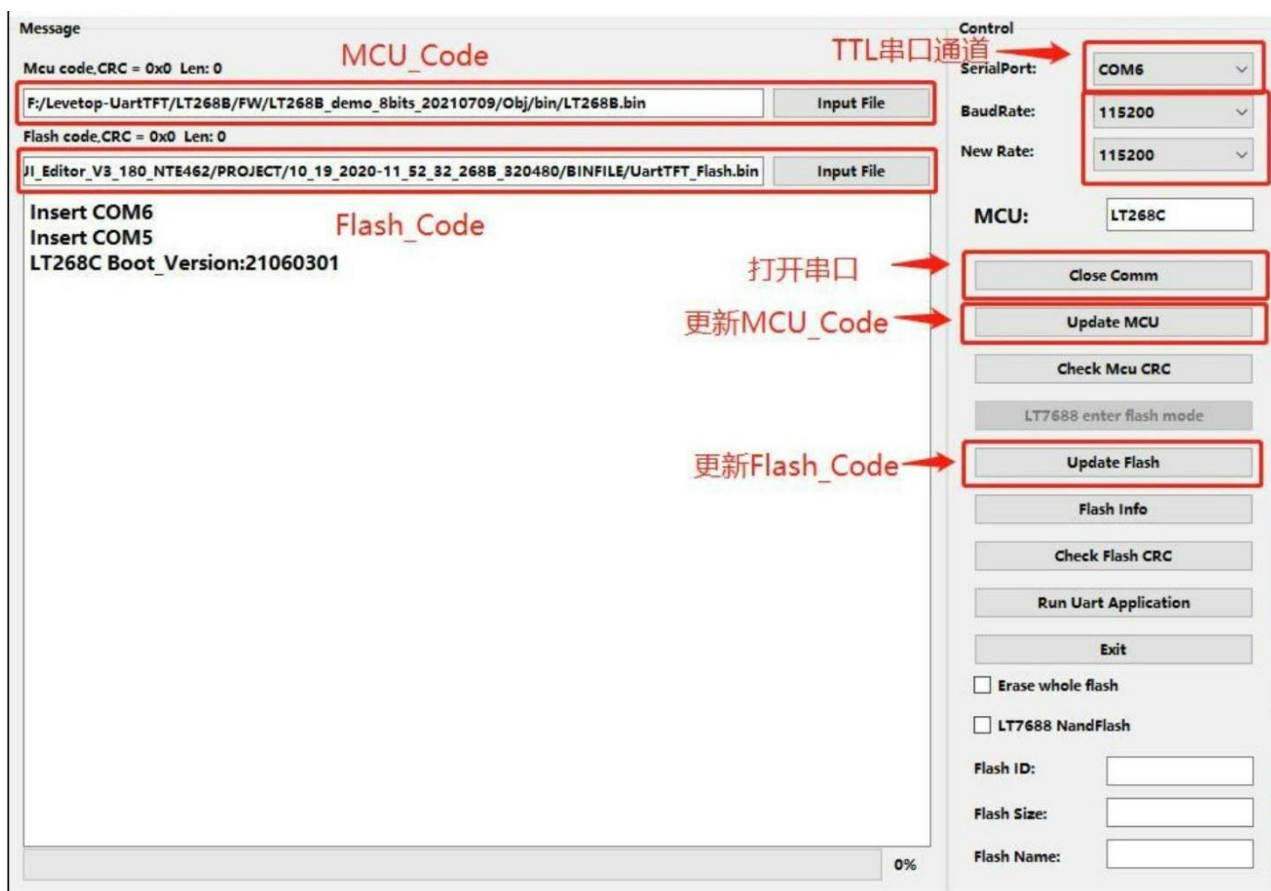


图 14-21: 更新 Mcu_Code

MCU_Code.bin 更新成功显示如下图，如果不用更新 UartTFT-II_Flash.bin，点击 “Run Uart Application” 进行重置和运行程序。

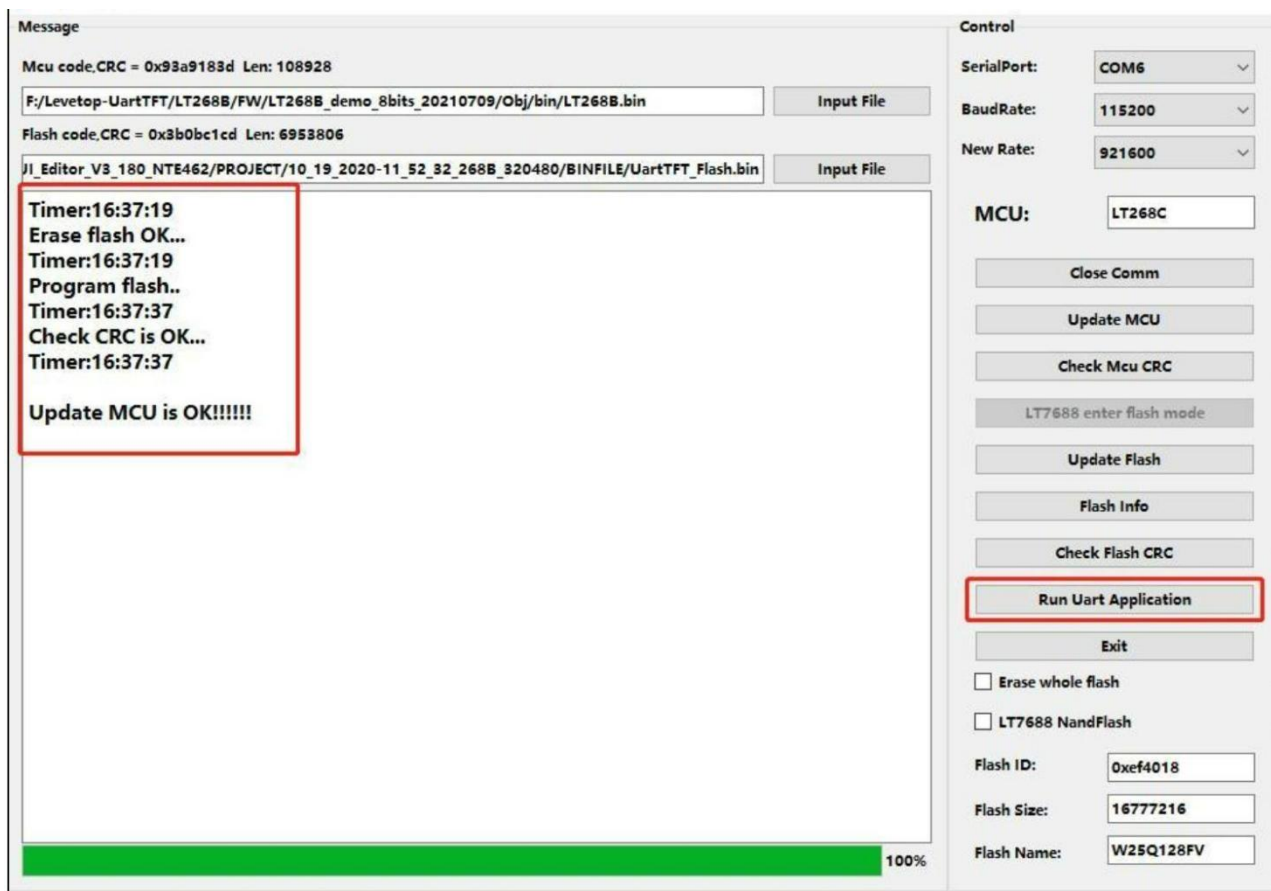


图 14-22: MCU_Code.bin 更新成功

如需要更新 UartTFT-II_Flash.bin, 在 Flash code 更新区导入需要更新的 UartTFT-II_Flash.bin。

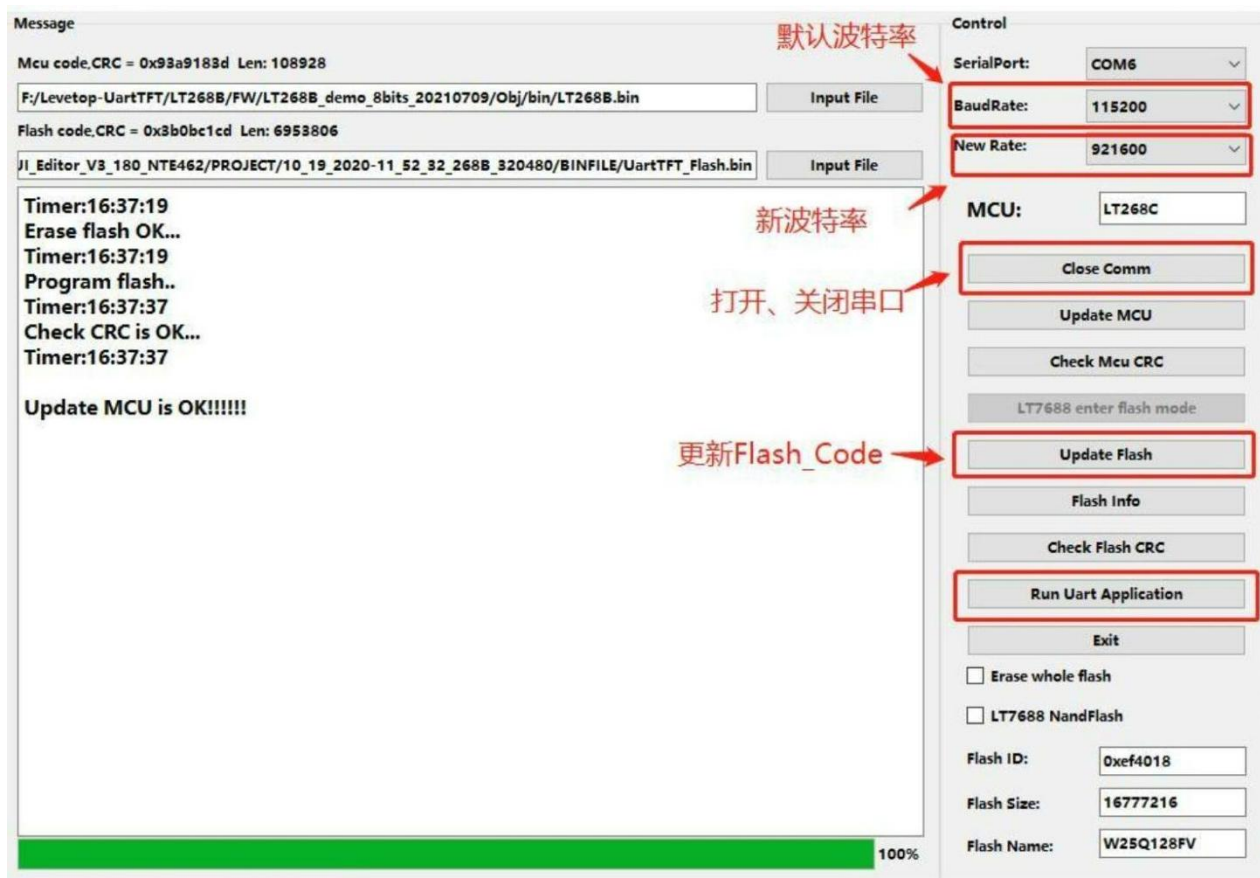


图 14-23: 更新 Flash 程序配置

UartTFT-II_Flash.bin 更新成功显示如下图，点击 “Run Uart Application” 进行重置和运行程序。

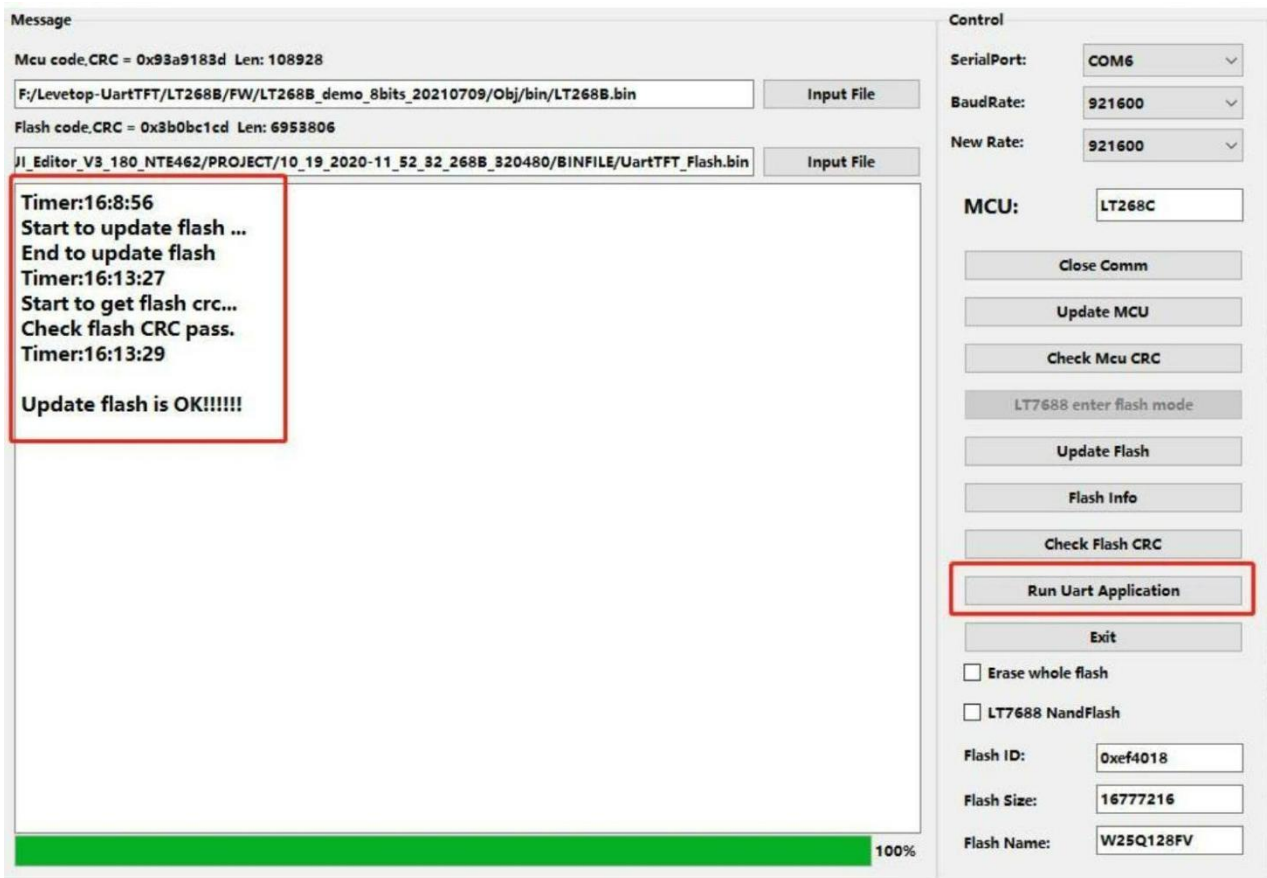


图 14-24: Flash 程序更新完成

14.1.3.3.使用 SD 卡更新 UartTFT-II_Flash.bin

LT268x/269 用 SD 卡更新 Flash 程序，首先将 SD 卡格式化至 FAT32 模式，并在 SD 卡根目录上建立 UartTFT_Flash 文件夹，再将需要更新的 bin 文件重命名为“UartTFT-II_Flash.bin”存放在 SD 卡的 UartTFT_Flash 文件夹内，给串口屏模组上电，等待显示正常后，将 SD 卡装入模组上的 SD 卡槽内，例如 LT268C 的程序检测到 SD 卡后会进入更新倒计时画面，如下图：



图 14-25: 进入更新倒计时画面

在倒计时 3 秒之后，LT268C 就开始读取 SD 卡上的“UartTFT-II_Flash.bin”数据，开始进行对 Flash 的烧录动作，如下图所示，烧录结束后 LT268C 会自动重新启动。注意：SD 卡不支持更新 MCU_Code.bin。



图 14-26: UartTFT-II_Flash.bin 数据更新中

14.1.3.4.使用 U 盘更新 LT268C

通过 U 盘更新 MCU_Code.bin 程序和 UartTFT-II_Flash.bin。使用 U 盘更新程序需要 U 盘专用的二级 Bootloader（因 U 盘 Bootloader 需要写入屏驱动部分程序，而各家客户使用的屏不同，此项需要定制开发或客户自己修改程序），以 LT268C 为例，通过 LT_VCOM_GUI 软件将 U 盘 Bootloader 烧录到 LT268C 中（需要短接 BUSY 对地），更新完成退出 LT_Vcom_GUI 程序，如下图所示：

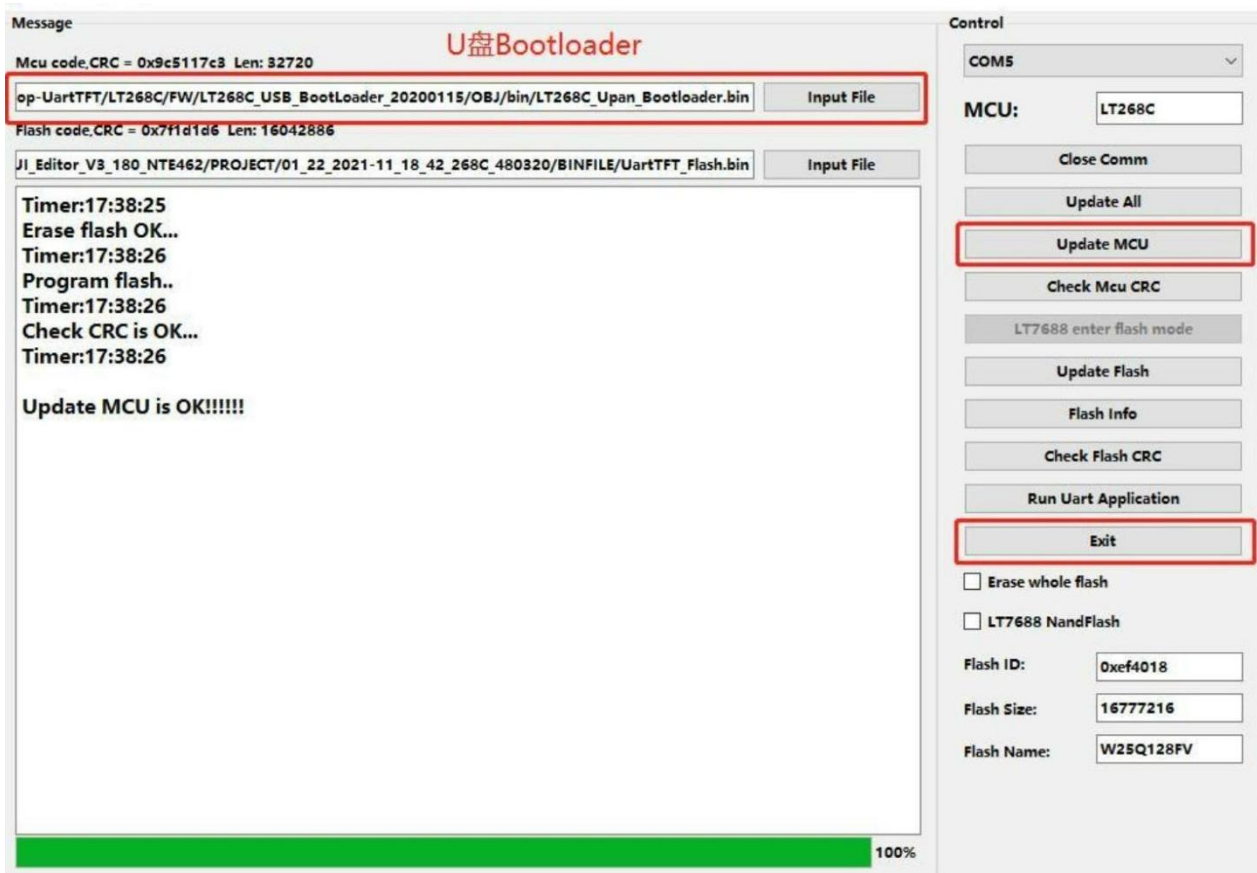


图 14-27: 更新 U 盘 Bootloader 程序

U 盘更新方式与 SD 卡相同，首先将 U 盘格式化至 FAT32 模式，并在 U 盘根目录下建立 MCU_Code 和 UartTFT_Flash 两个文件夹，将需要更新的程序命名为固定的名称（MCU_Code.bin，UartTFT-II_Flash.bin）储存到对应的目录里面，如下图所示。不想更新的 Bin 文档不需要储存或者是修改其名字使其无法被程序识别。

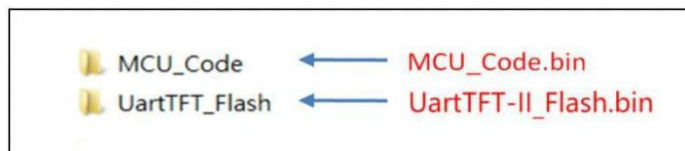


图 14-28: 更新的程序名称及对应的文件夹

U 盘的文件整理好后，将 U 盘装入 USB 卡槽，短接 OTG 对地（取消短接 BUSY 对地）使用单独 5V 供电（不能直接用 Micro USB 接口来供电），如下图所示：

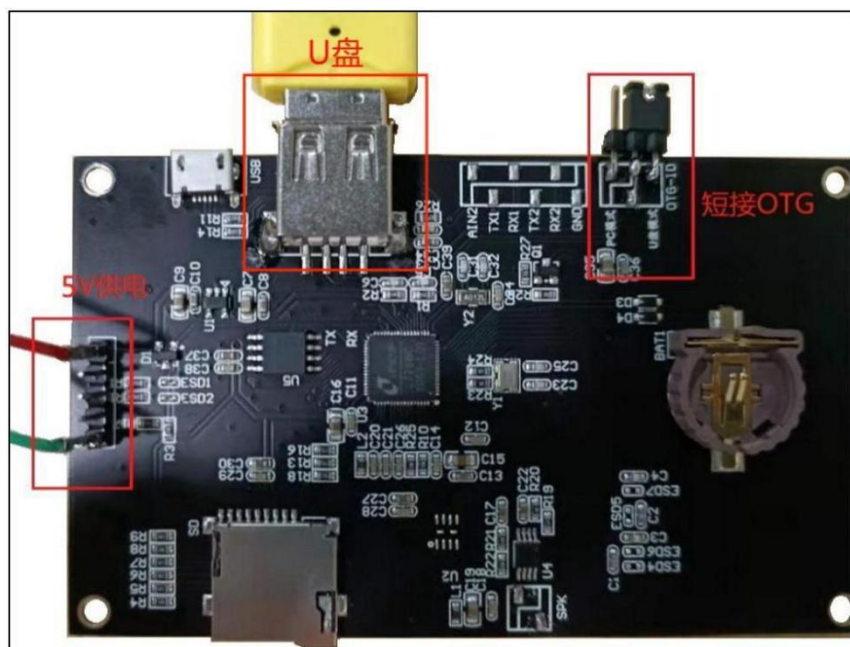


图 14-29: 以 SD Card 进行更新中 U 盘更新硬件配置

给 LT268C 模组重新上电，此时串口屏会自动检测及 TFT 显示屏进入更新显示画面，在更新完成后取出 U 盘，然后重新启动 TFT 串口屏即可，如下图所示为升级界面。



图 14-30: U 盘更新程序界面

14.1.4. LT776 的烧录说明

一个新的串口屏控制芯片，需要依次烧录 **Boot loader.bin**、**MCU_Code.bin** 和 **UartTFT-II_Flash.bin** 三个文件，才能正常工作。

14.1.4.1. 下载更新 LT776 的 Bootloader 程序

LT776 的 bootloader 程序有 2 个

- 1、**LT776_UartII_sd_bootloader_xx**: SD 卡更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin 文件。
- 2、**LT776_UartII_VCOM_Uart_bootloader**: USB 线或串口更新 MCU_Code.bin 和 UartTFT-II_Flash.bin 文件。

14.1.4.2. 使用 SD 卡更新 LT776

SD 卡可以更新 LT776 的 MCU_Code 程序和 SPI Flash 的 Bin 文件，用 SD 卡更新时首先须将 SD 卡格式化至 FAT32 模式，并在 SD 卡根目录下建立 MCU_Code、UartTFT_Flash 两个文件夹，然后将需要更新的 MCU 程序（MCU_Code.bin），或是 SPI Flash 的 Bin 文件（UartTFT-II_Flash.bin）储存在对应的目录里面，不想更新的 Bin 文件不要储存，如下图所示。

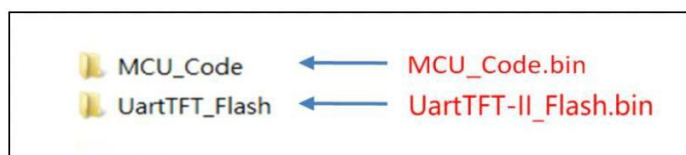


图 14-31：更新的程序名称及对应的文件夹

将 SD 卡装入模组上的 SD 卡槽内，之后给 LT776 模组上电，LT776 的程序检测到 SD 卡会自动进入更新画面，如下图：



图 14-32: 进入更新画面

注：更新结束后会自动重启及运行串口程序，重启后务必先取出 SD 卡，而不要进行复位（按下复位键），或是关闭电源又开启电源，避免 LT776 又进入烧录状态重新更新！

14.1.4.3. 使用 LT_Uart_UI 软件更新 LT776

可在[深圳市福瑞达有限公司 \(levetop.cn\)](http://levetop.cn)官网下载专区下载“LT_Uart_GUI_Vxx”软件。串口模式和 USB 线模式使用的是同一个 bootloader 和上位机软件 LT_Uart_GUI_Vxx。

1、串口更新及 USB 线更新的接线以及进入烧录模式的操作如下：

以 Demo 板为例，通过串口更新 MCU_Code.bin 或 UartTFT-II_Flash.bin 文件时，需要用 USB 线接到电脑与模组的 USB2 接口（Demo 板上有 USB 转 TTL 信号的 FT232RL 芯片，只需 USB 线连接 Demo 板），Bootloader 程序默认设置更新串口是 Uart1，默认 Busy 脚是 SD_IN（改程序可换到其它脚位），接线方式入下图所示：

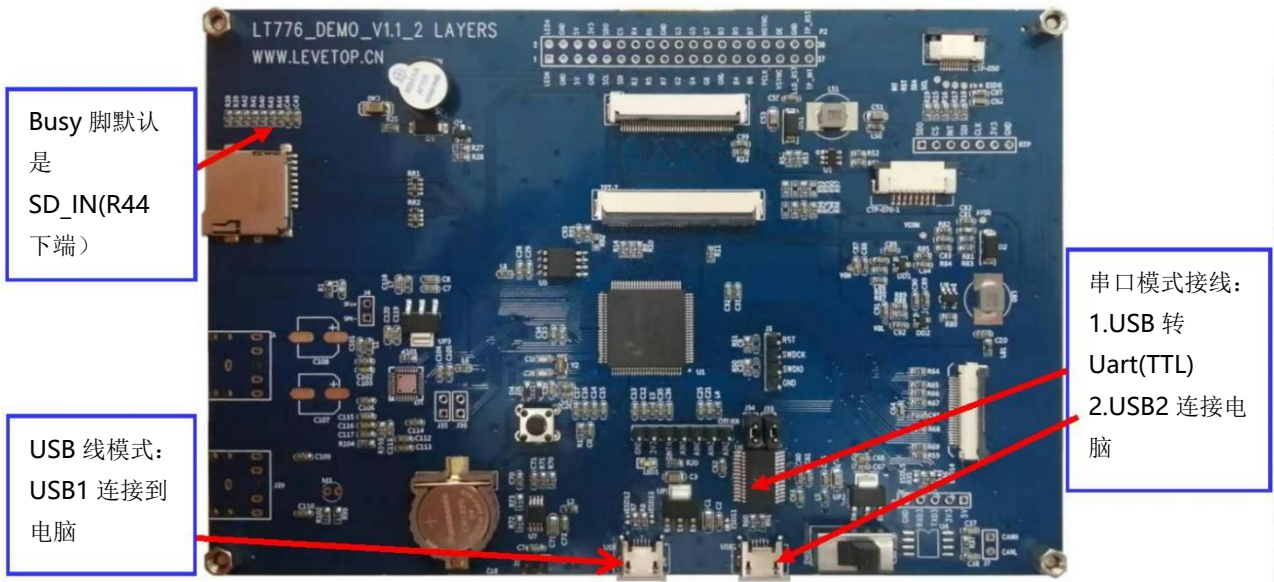


图 14-33: LT776 Uart 模式和 USB 线模式接线

进入烧录模式的方法有两种:

(1) 串口发送指令可进入串口烧录模式, 通过 USB2 连接电脑下载, 串口指令如下:

5A A5 07 10 70 11 AA 55 11 99

(2) Busy 脚接地然后重启 demo 板进入 USB 线烧录模式, 通过 USB1 连接电脑下载。

注: 模组进入烧录模式后屏幕是黑屏无显示的。

2、串口更新过程:

通过串口发送升级指令后, demo 板进入串口升级模式。打开 LT_Uart_GUI 软件, 选择串口通道 (USB 线连接也是模拟串口), 点击 “Open Comm” 打开串口, 会出现 Bootloader 版本号 (支持 Uart 更新的 bootloader 版本号是 Version:21112701 或更新版本), 导入需要更新的程序文件, 点击 “Update MCU” 更新 MCU_Code 软件。

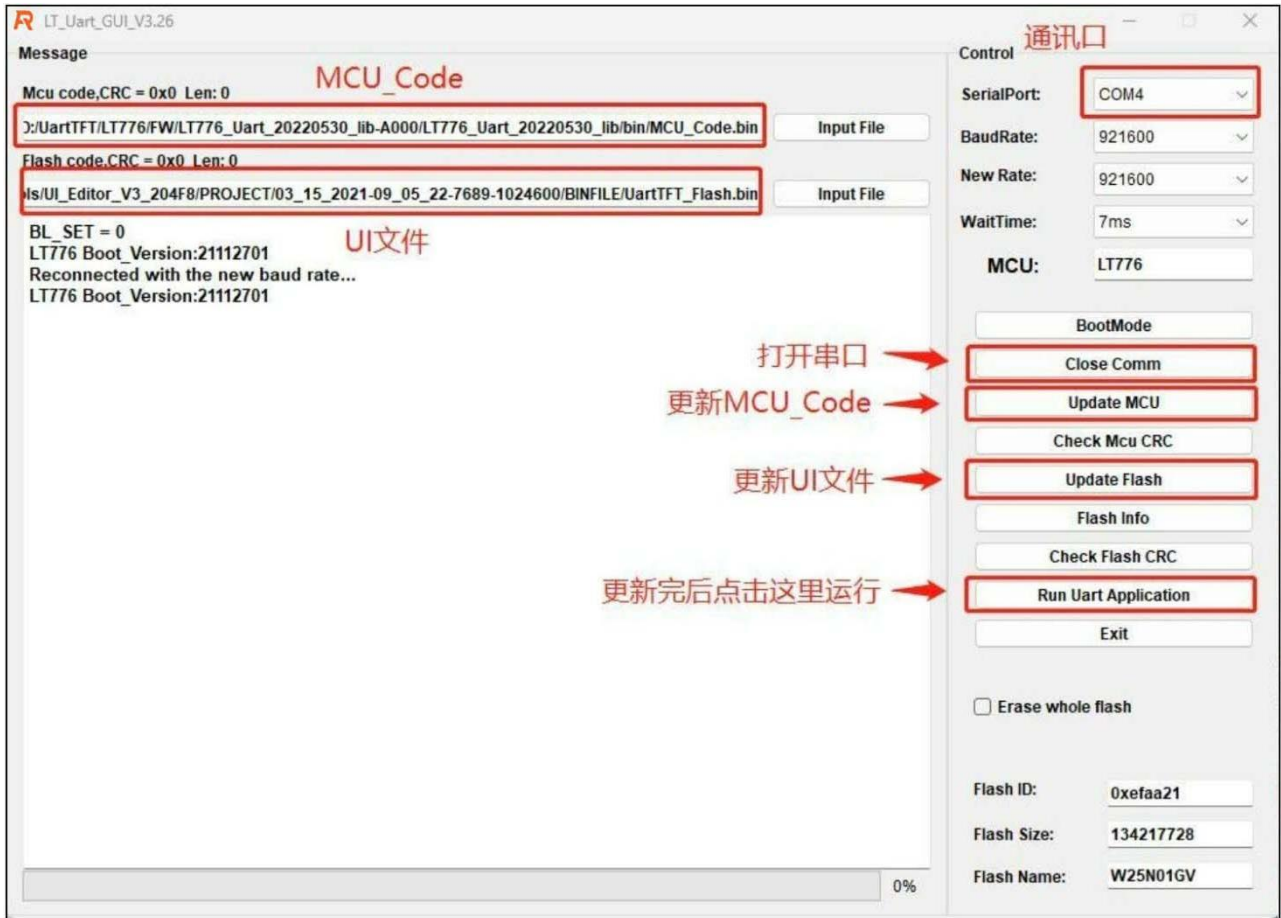


图 14-34: 打开 LT_Uart_GUI 软件

MCU_Code 更新成功显示如下图，如果不用更新 UartTFT-II_Flash.bin，点击 “Run Uart Application” 进行重置和运行程序。

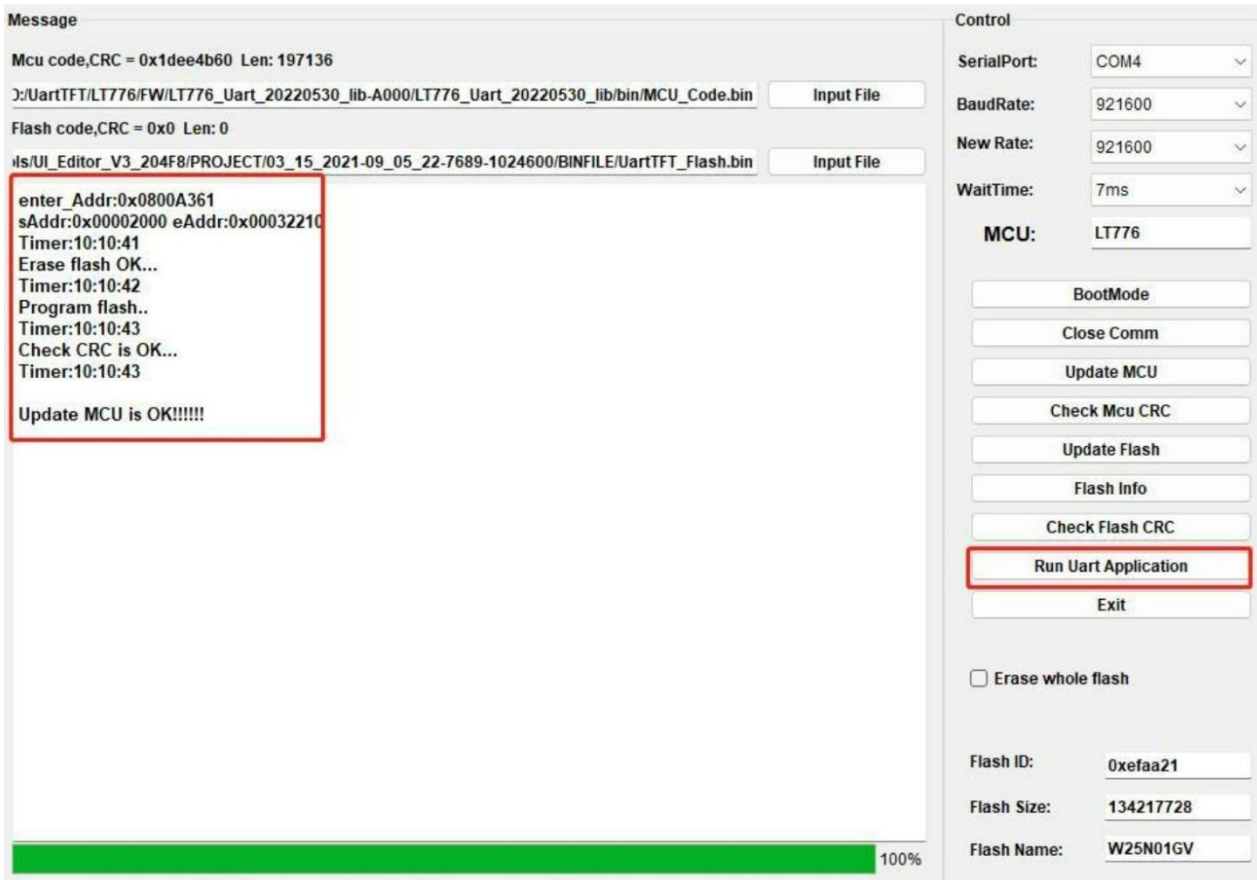


图 14-35: MCU_Code 更新成功

导入 UartTFT-II_Flash.bin 文件，点击 “Update Flash” 开始更新 UartTFT-II_Flash.bin 文件，更新成功显示如下图，点击 “Run Uart Application” 进行重置和运行程序。

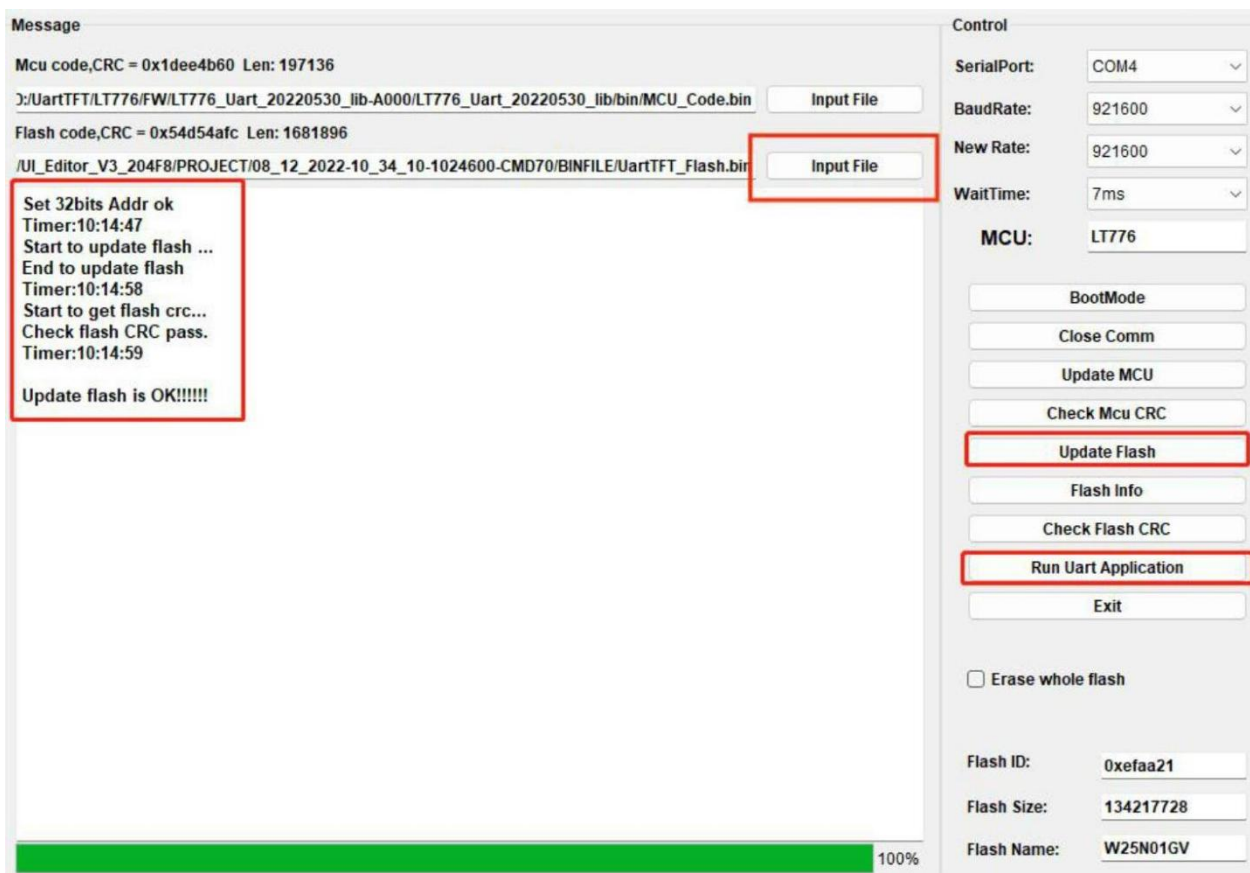


图 14-36: UartTFT-II_Flash 更新完成

LT_Uart_UI 软件如果识别不到 Flash，需要在烧录软件文件夹中的 Flash.ini 添加 Flash 型号，支持市面上大部分的 NORFlash，NandFlash 只支持 W25N01GV 一款，Flash 型号添加方式如下图：

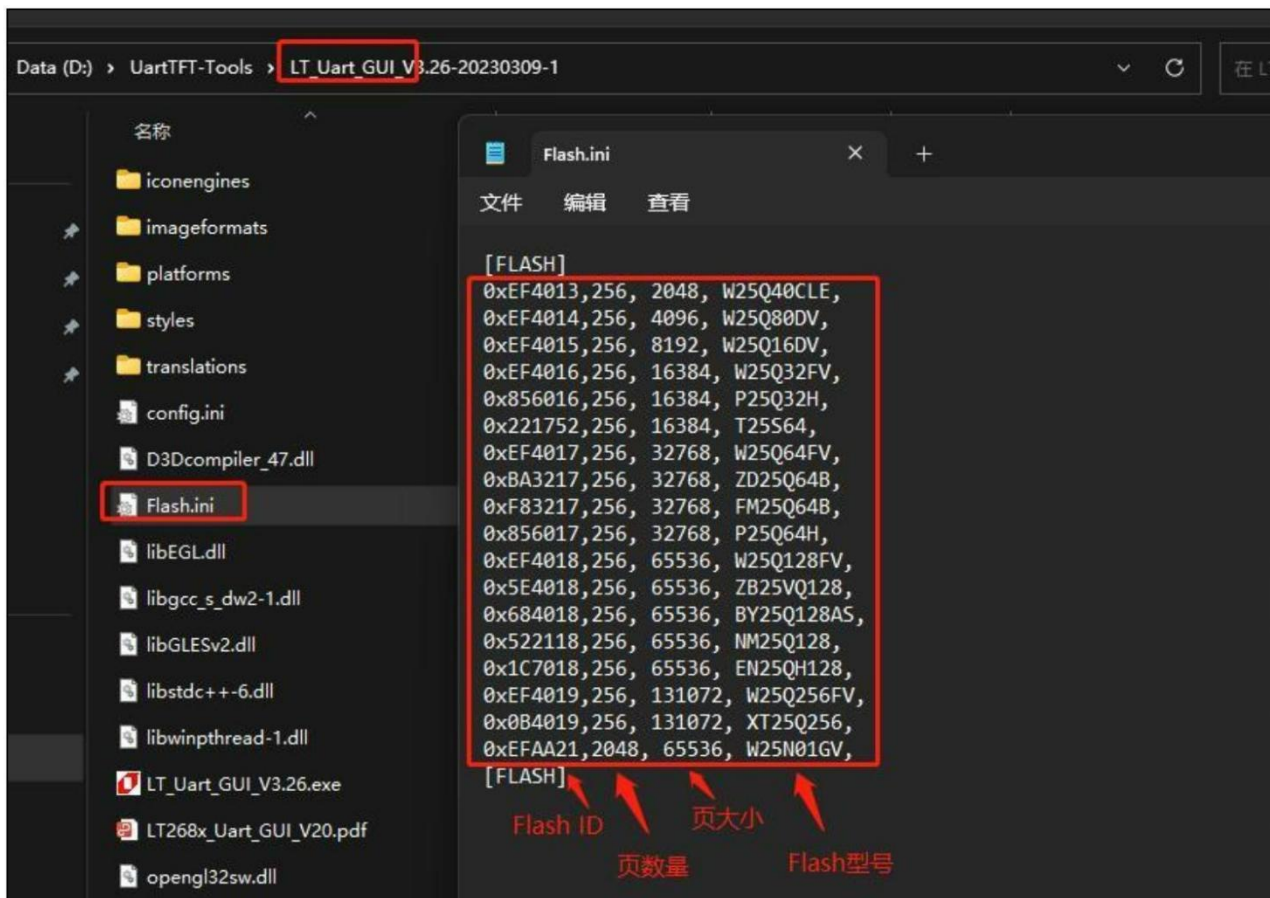


图 14-37: 添加 Flash 型号

3、USB 线更新设置如下:

通过 USB1 与电脑连接，短接 Busy 和 GND 后给 demo 板上电，使其进入 USB 线烧录模式。Bootloader 程序默认 Busy 脚是 SD_IN（R44 下端），可以通过修改 Bootloader 程序换到其它脚位。

打开 LT_Uart_GUI_Vxxx 软件，通讯口会出现新的 COM 端口，点击 Open Comm，会识别 MCU 型号和 Bootlaoder 版本号，如下图所示，



图 14-38: 连接状态

更新 MCU_Code 和 UI 方式和串口更新方式一样，可参照串口更新操作方式。

14.1.5. LT3688 的烧录说明

14.1.5.1.LT3688 串口演示屏（Demo Kit）

如下图所示，

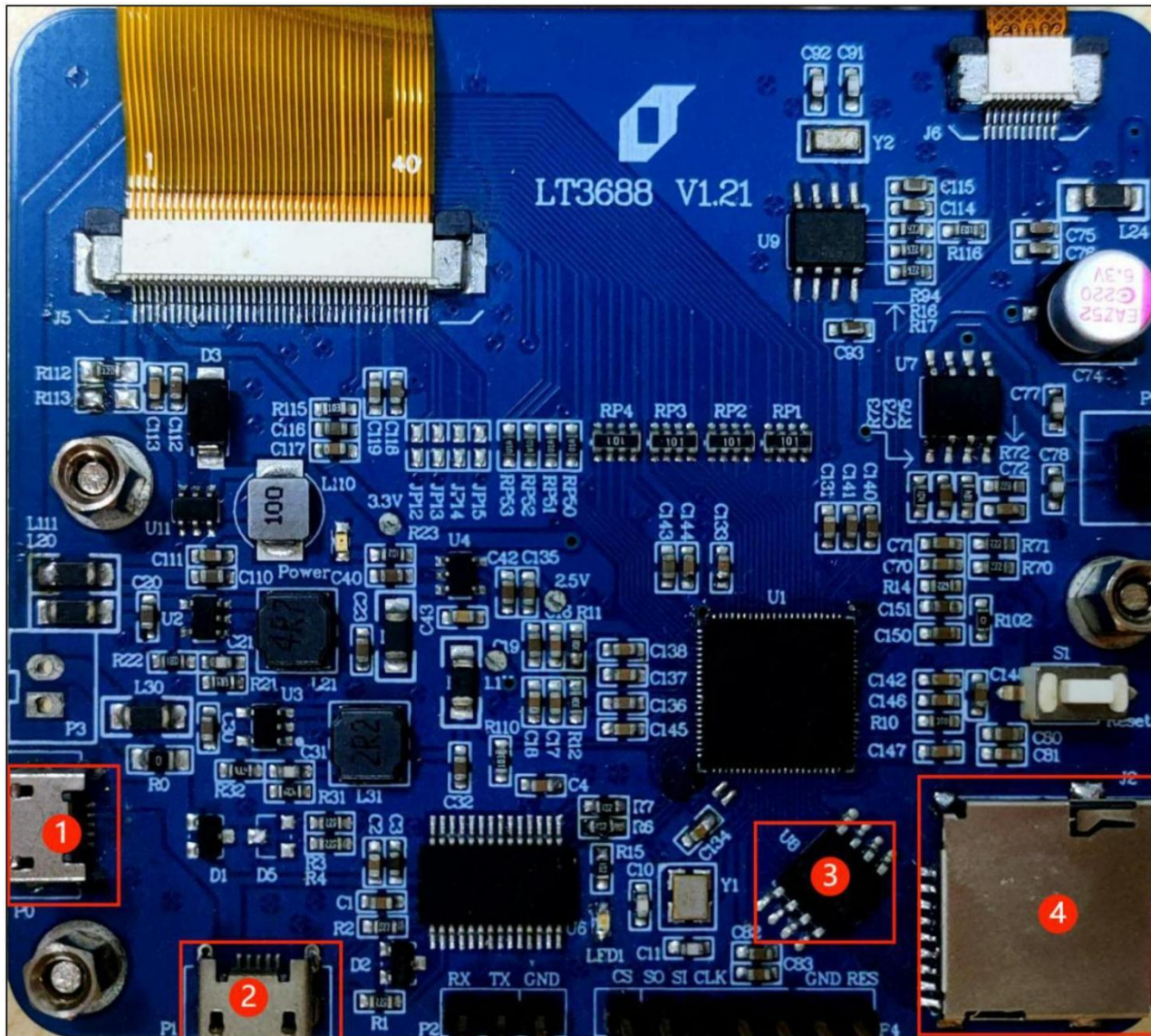


图 14-39：串口演示屏

- 1、USB 接口：通过此接口给串口屏上电，类似于插入在电脑中插入一个 U 盘。
- 2、串口通信接口：可用于串口通信，详情请查看源文档。
- 3、Flash：存放串口屏固件。
- 4、SD 卡：用于存放工程文件以及相关素材。

14.1.5.2.SD 文件结构

使用 USB 线连接串口屏和电脑，注意这里需要把 USB 接口和串口通信接口都连接起来，连接完成后发送打开

U 盘命令: **0x42 0x0002** (打开 U 盘命令详情请查看[打开 U 盘指令](#))，电脑会将开发板识别成一个 U 盘，这里假设为 E 盘，如下图所示，此时串口屏的显示如 13-39 所示。



图 14-40: U 盘

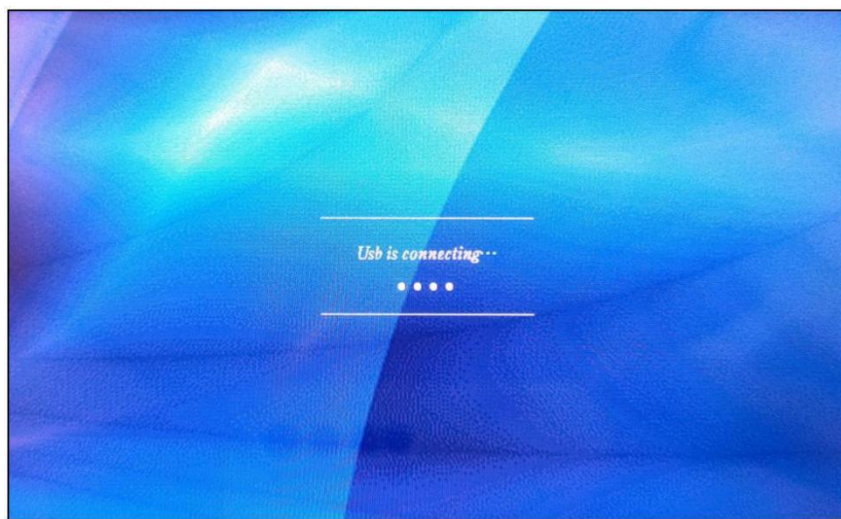


图 14-41: 串口屏 U 盘插入显示

打开目录 **E:\RomFiles**，具体的文件结构如下：

升级文件	E:\RomFiles\Firmware\fw.bin
开机画面	E:\RomFiles\Logo\logo.jpg
音乐文件	E:\RomFiles\Music\name.mp3
工程文件	E:\RomFiles\UartDevice\UartTFT-II_Flash.bin
视频文件	E:\RomFiles\Video\name.mp4

注：

- 1、文件的路径名称及文件内的素材的名称严格区分大小写；
- 2、文件内的素材的名称严格按照下文的素材格式进行修改，否则会影响素材的读取。

14.1.5.3.LT3688 固件升级

进行固件升级，要确保【\RomFiles\Firmware\】路径下，有【fw.bin】文件。素材命名格式如上文所示。

LT3688 固件升级有以下两种方式

- 1、通过串口指令升级，指令详情请查看[特殊指令](#)。
- 2、开机自动升级。

注：升级文件仅升级一次，每次开机或者复位，串口屏会检查升级文件是否是更新过的，如果是更新过的新文件串口屏就会自动进行更新，否则串口屏会跳过升级文件。

固件升级详情如下

- 1、串口发送固件升级指令 **0x42 0x0001**，或者重新上电。
- 2、如果是串口发送指令，则进入下面固件升级页面；如果重新上电，则系统自动检查升级文件是否更新，如果已经更新则进入下面固件升级页面，注意整个更新过程中，切勿把目标板断电，否则会造成固件损坏无法工作，只能返厂维修。



图 14-42：固件升级

- 3、固件升级完成后，会自动重启进入工程页面，整个过程大约耗时一分钟。

在升级的各个阶段，信号 LED 灯指示如下：

- （1）擦除 Flash，LED 常亮；
- （2）固件写入，LED 以 1 秒时间左右间隔闪烁；
- （3）固件写入完成，LED 灭灯，串口屏自动重启；
- （4）固件升级完成，LED 灭灯。

14.1.5.4.使用 SD 卡更新 LT3688

使用 SD 卡更新 LT3688，只需要按照素材的格式要求，将各种素材拷贝到 SD 卡内，插入 SD 卡即可完成更新。各种素材的格式要求详情请查看 [LT3688SD 卡素材准备](#)。

688 (E:) > RomFiles >			在 RomFiles 中...
名称		修改日期	类型
Firmware	← fw.bin	2023/6/20 9:05	文件夹
Logo	← logo.jpg	2023/6/20 9:10	文件夹
Music	← 音乐素材	2023/6/20 9:10	文件夹
UartDevice	← UartTFT-II_Flash.bin	2023/6/20 9:10	文件夹
Video	← 视频素材	2023/6/20 9:10	文件夹

图 14-43：3688 素材

14.1.6. LT168A&B 烧录说明

LT168A 和 LT168B 默认支持 USB 线（Vcom）下载和串口（Uart）下载，LT168B-RGB 串口屏额外支持 SD 卡下载。

14.1.6.1. 使用 USB 线（Vcom）烧录 LT168A 或 LT168B

1、接线说明，如下图所示，进行烧录前，先将标注 1 处的 busy 引脚和 GND 相连，然后通过标注 2 出 USB 口连接电脑供电和通信。

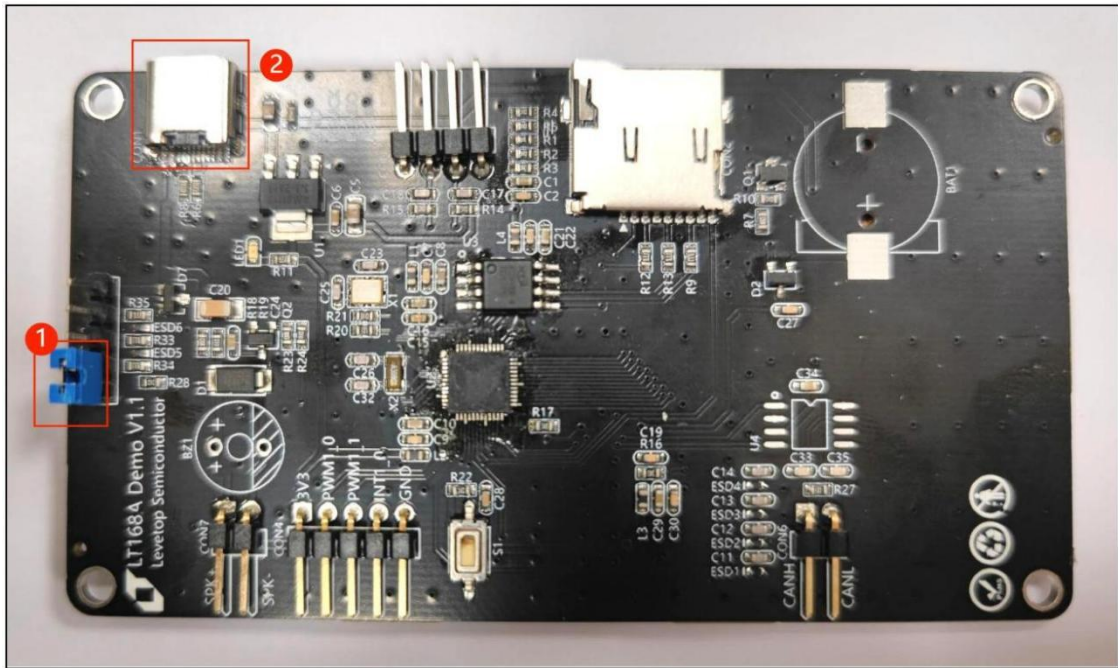


图 14-44: LT168A 接线示意

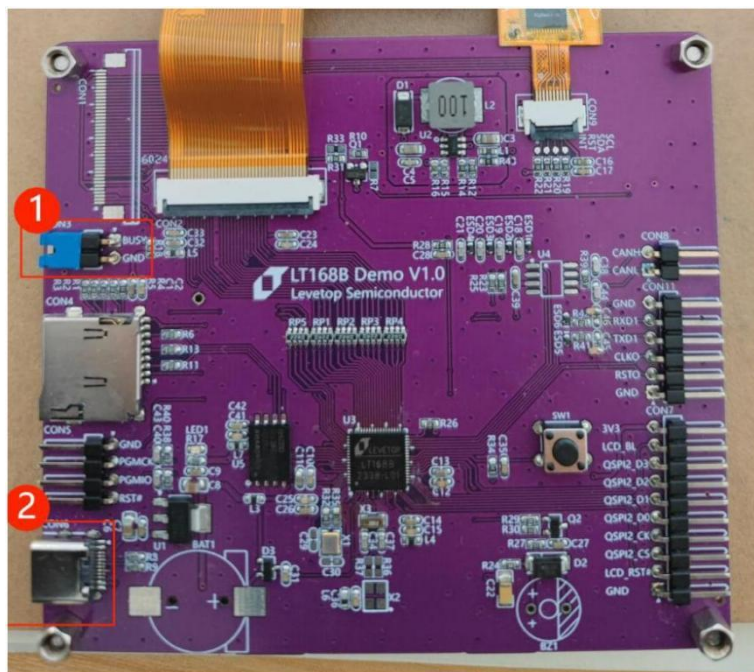


图 14-45: LT168B 接线示意

2、通过 USB 线连接电脑和串口屏上电后，屏幕会进入的 bootloader 模式。其中 LT168A 的 bootloader 模式无背光无显示；LT168B-MCU 屏显示复位前的画面；LT168B-RGB 屏显示如下图

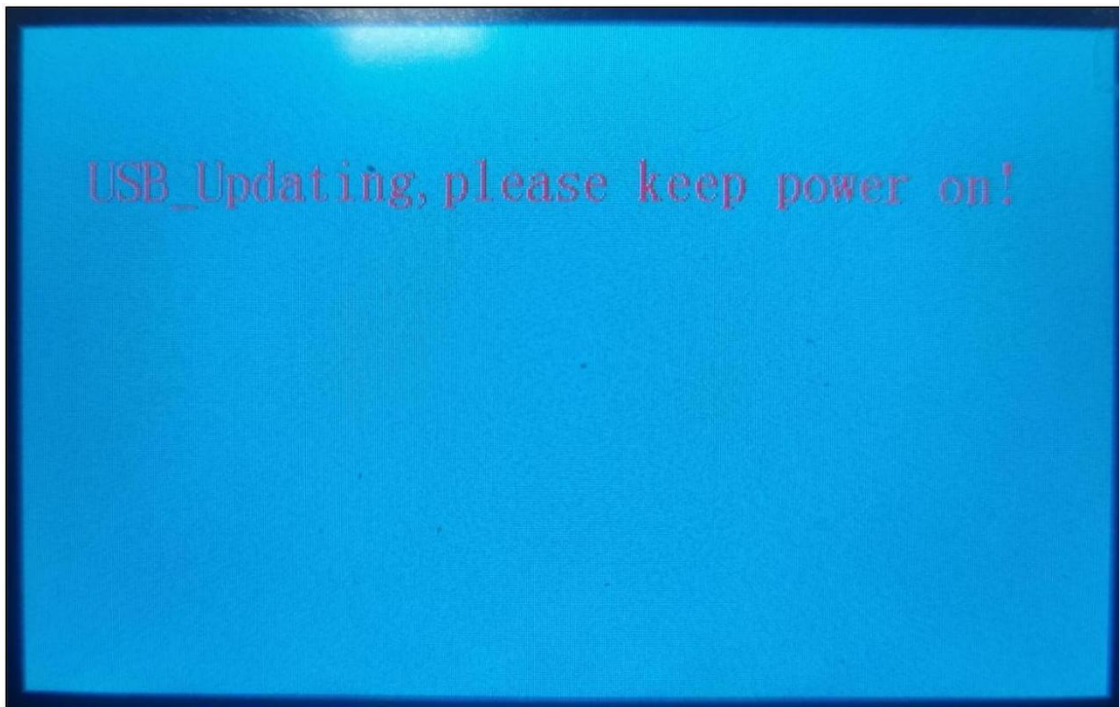


图 14-46: LT168B-RGB 屏 bootloader 模式显示画面

打开专用烧录 LT168A&B 的 LT_Uart_GUI 软件。点击 Input File 添加需要烧录的工程文件，选择对应的端口，再点击 Open Comm 打开端口。



图 14-47: 连接端口

3、点击对应按键下载不同文件。

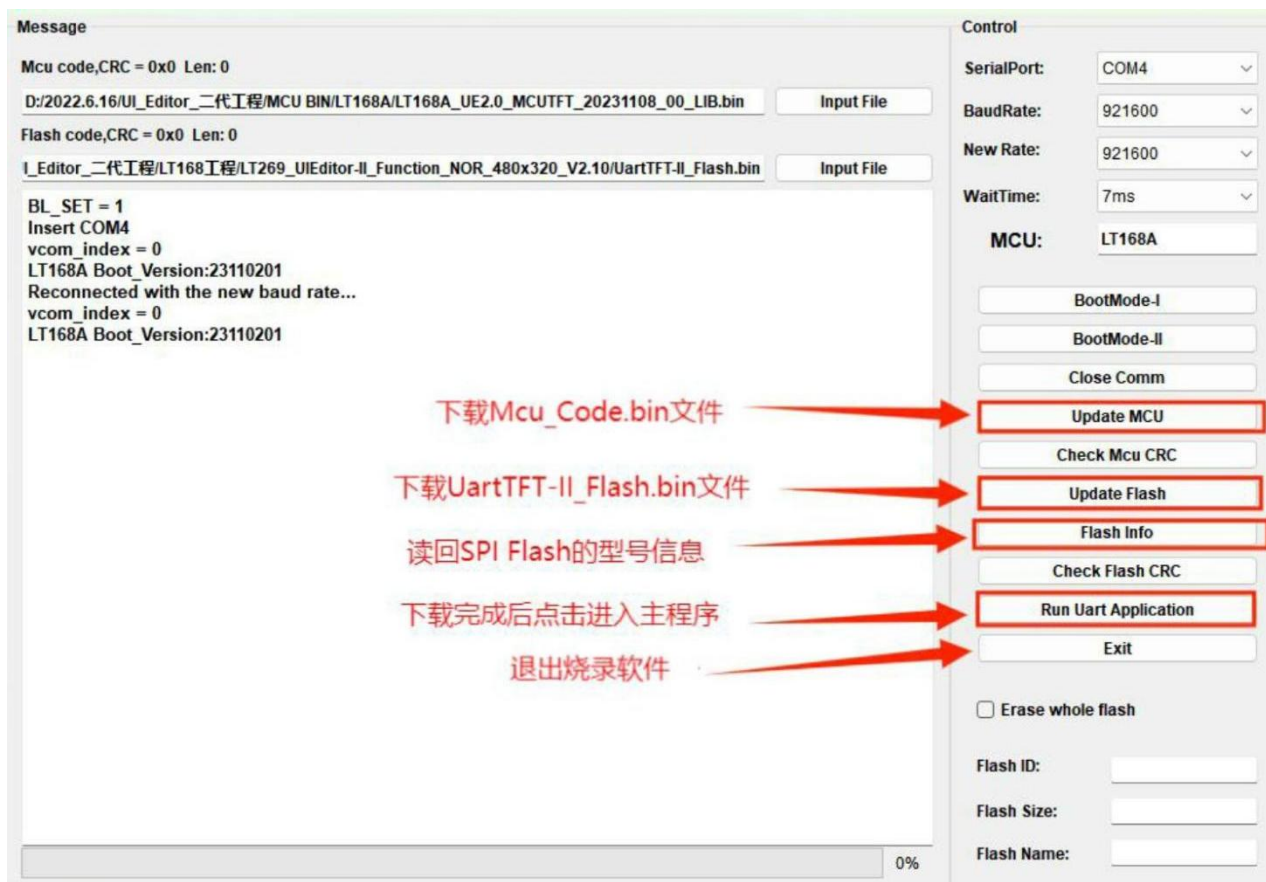


图 14-48: 烧录

4、烧录完成，进入主程序

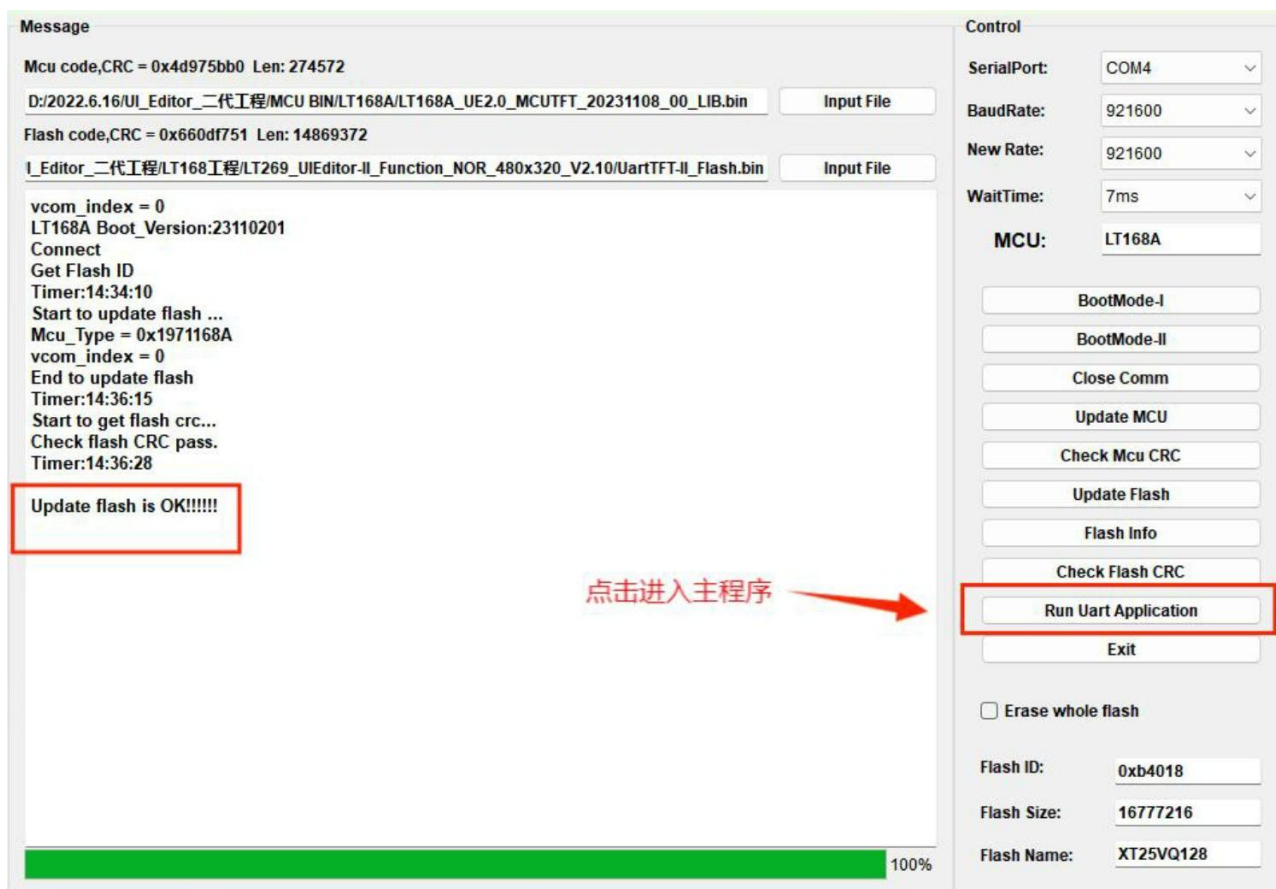


图 14-49：烧录完成

14.1.6.2.使用串口（Uart）烧录 LT168A 或 LT168B

1、接线说明，如下图所示，进行烧录前，先将标注 1 处的 busy 引脚和 GND 相连，通过标注 2 出 USB 口供电，通过标注 3 处 TX(TXD1)与 USB 转 TTL 模块的 RX 相连，RX(RXD1)与 USB 转 TTL 模块的 TX 相连，GND 与 USB 转 TTL 模块的 GND 相连，USB 转 TTL 模块的 USB 端与电脑连接。

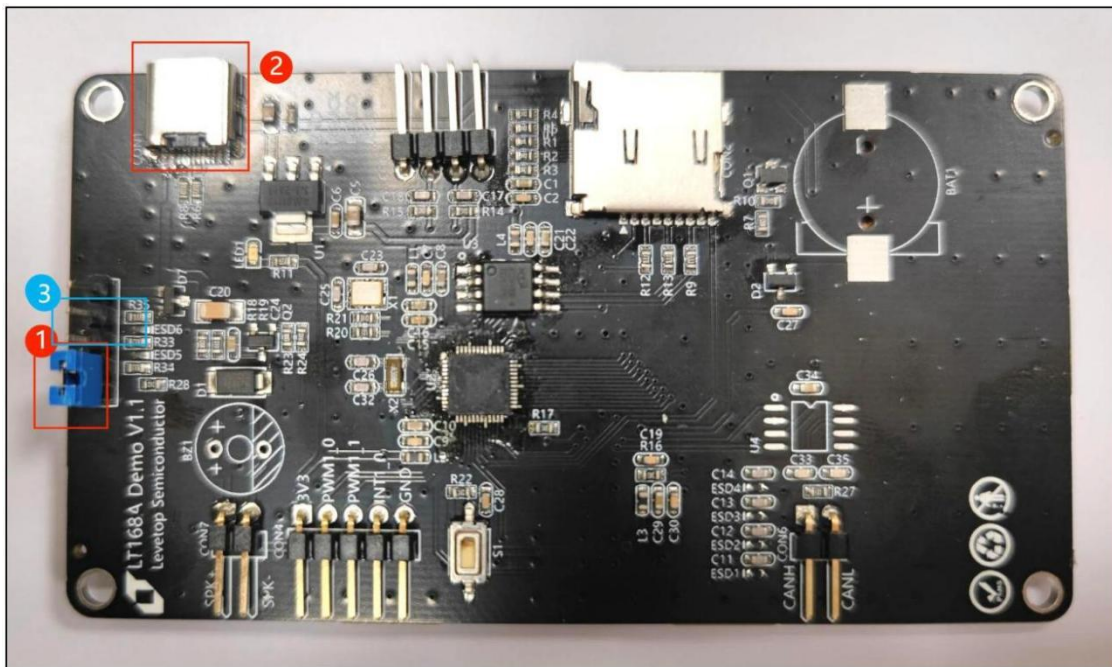


图 14-50: LT168A 接线示意

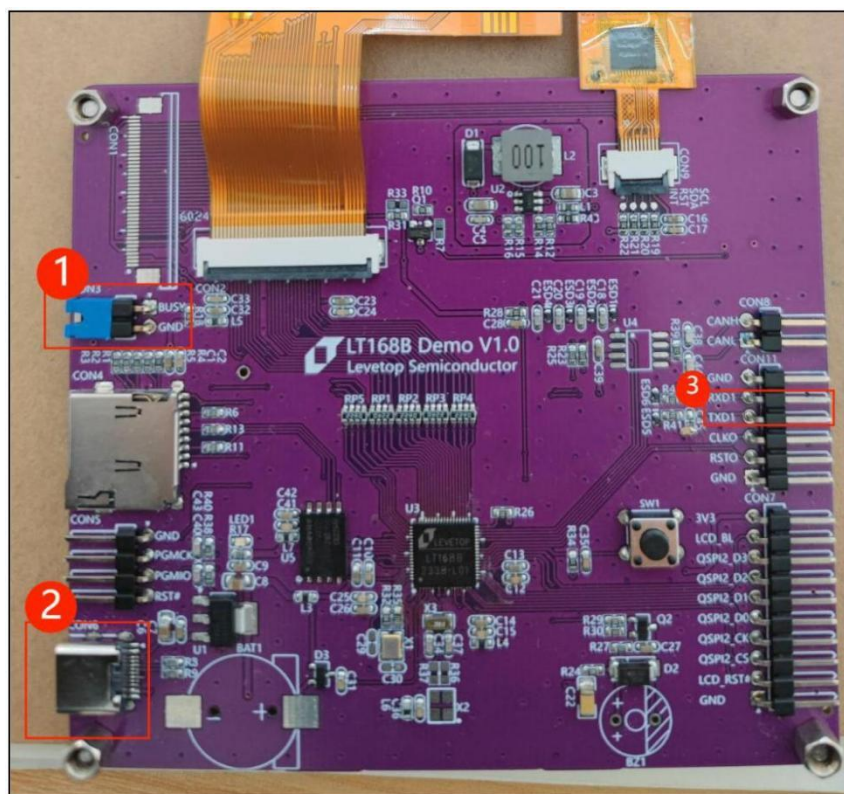


图 14-51: LT168B 接线示意

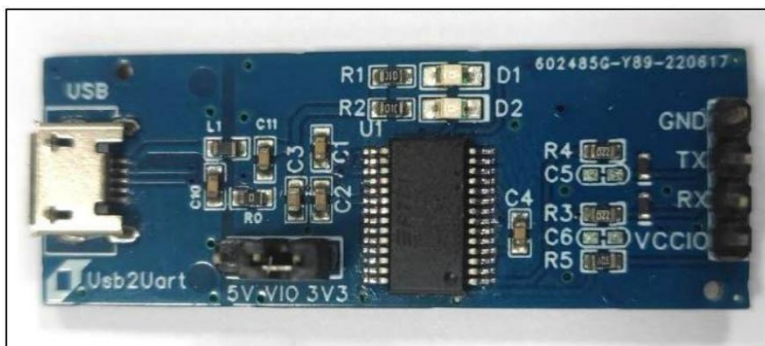


图 14-52: USB 转 TTL 模块

2、通过 USB 线连接电脑和串口屏上电后，屏幕会进入的 bootloader 模式。其中 LT168A 的 bootloader 模式无背光无显示；LT168B-MCU 屏显示复位前或者是白色的画面；LT168B-RGB 屏显示如下图

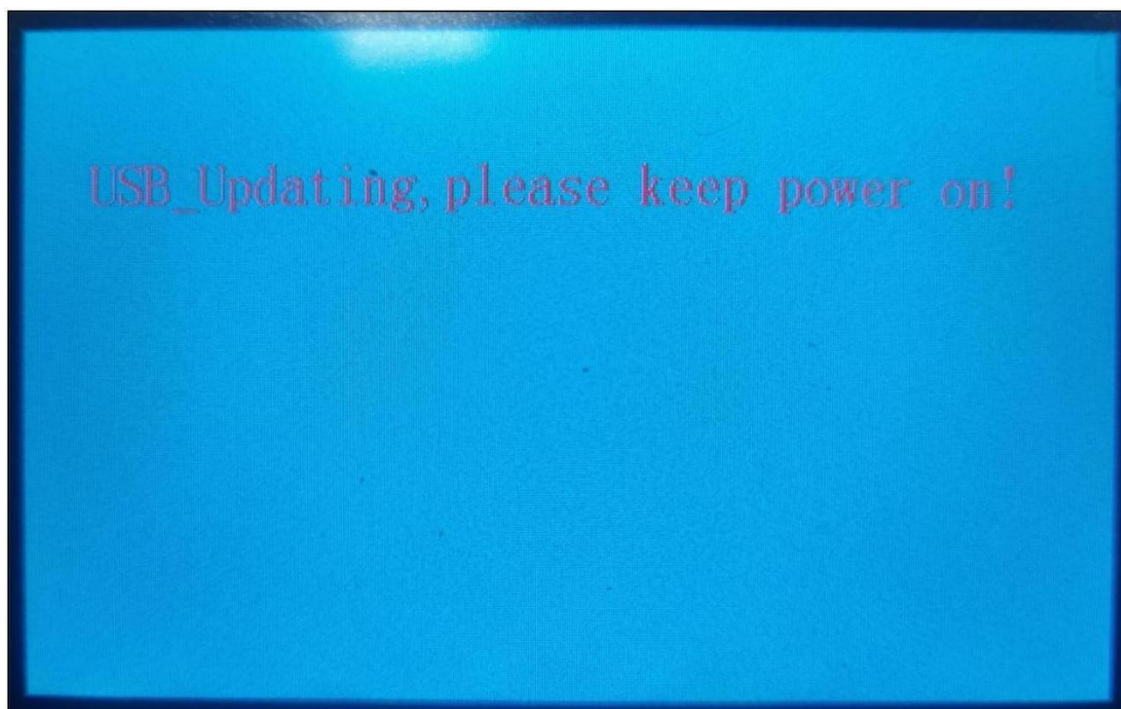


图 14-53: LT168B-RGB 屏 bootloader 模式显示画面

打开专用烧录 LT168A&B 的 LT_Uart_GUI 软件。点击 Input File 添加需要烧录的工程文件，选择对应的端口，再点击 Open Comm 打开端口。



图 14-54: 连接端口

3、点击对应按键下载不同文件。

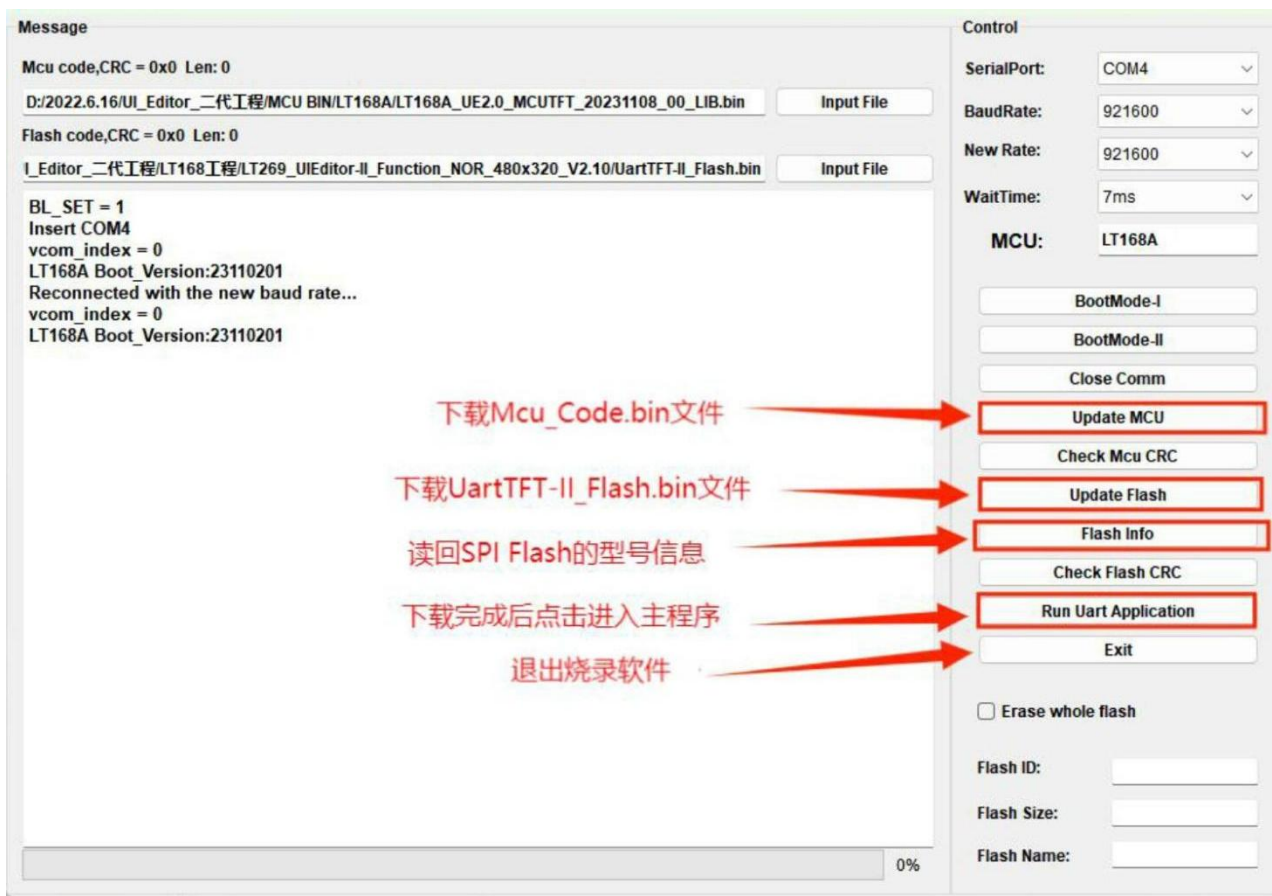


图 14-55: 烧录

4、烧录完成，进入主程序

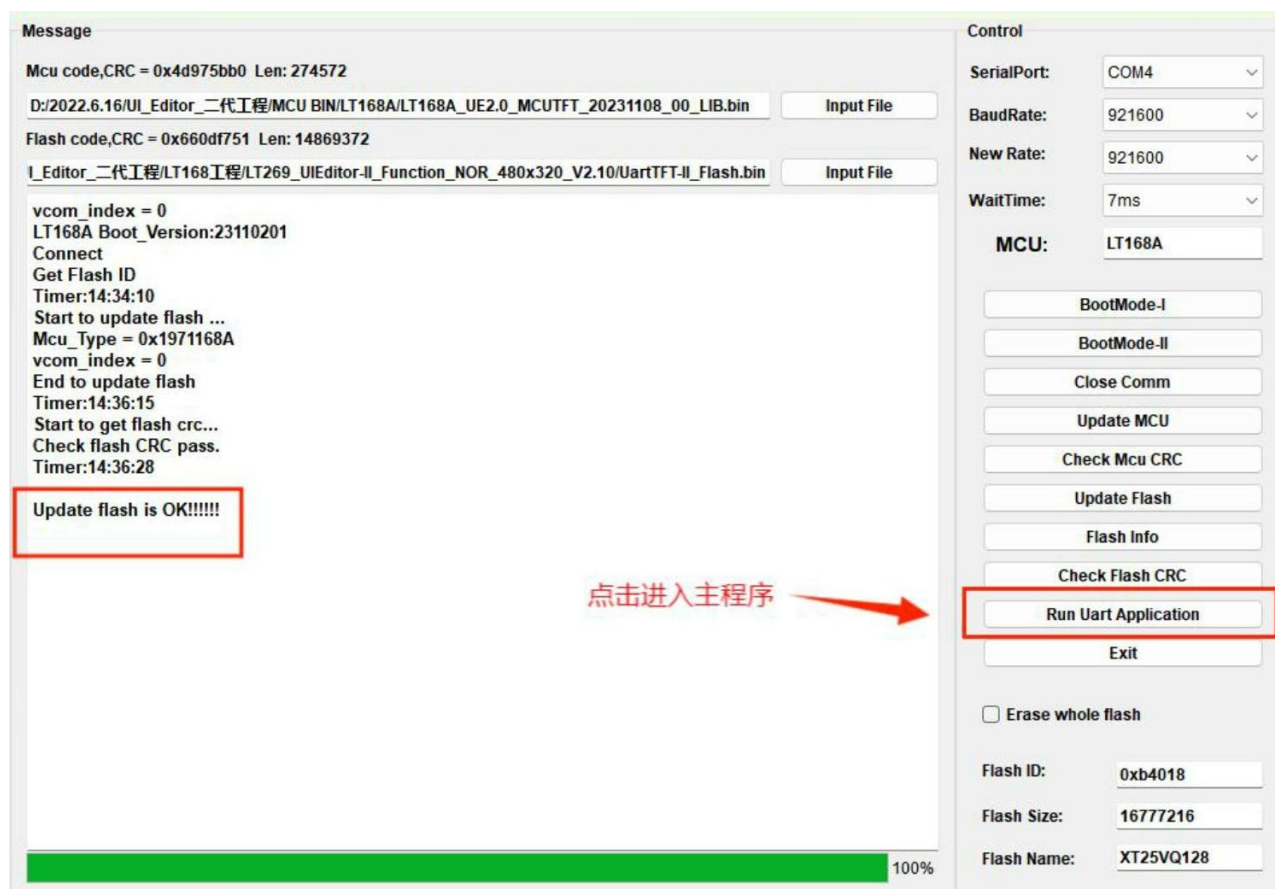


图 14-56：烧录完成

14.1.6.3.使用 SD 卡更新 LT168B-RGB 串口屏

SD 卡更新功能仅 LT168B-RGB 串口屏可用。

1、SD 卡要求：使用 SD 卡更新时，SD 卡需要 USB2.0 格式，2G-32G 容量，以 FAT32 方式格式化。在进行 SD 卡格式化时，建议使用快速格式化，分配单元大小选择默认配置，如下图所示：



图 14-57：格式化 SD 卡

2、文件目录要求：格式化完成后，在 SD 卡根目录下建立 **MCU_Code** 和 **UartTFT_Flash** 这两个文件夹，将需要更新的 **MCU_Code.bin** 和 **UartTFT-II_Flash.bin** 文件放入对应的文件夹（文件和文件夹名称不能修改），如下图所示。

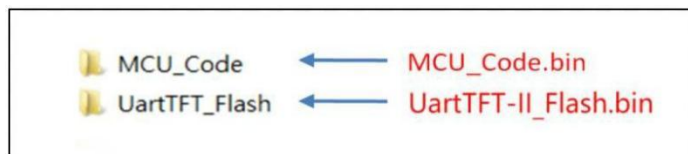


图 14-58：更新文档所在的储存目录

注：如若前面已经更新完 **MCU_Code**，不需要再次更新 **MCU_Code** 文件，可以使 **MCU_Code** 文件夹为空，或者修改其文件夹名字，使得程序无法识别。同理，如若不想再次更新 **UartTFT-II_Flash.bin** 文件，也可以仿照上述的操作。

3、将已经准备好的 SD 卡插入下图标注 1 卡槽内，标注 2 处 BUSY 引脚与 GND 断开，点击标注 3 复位键或者断电重新上电。

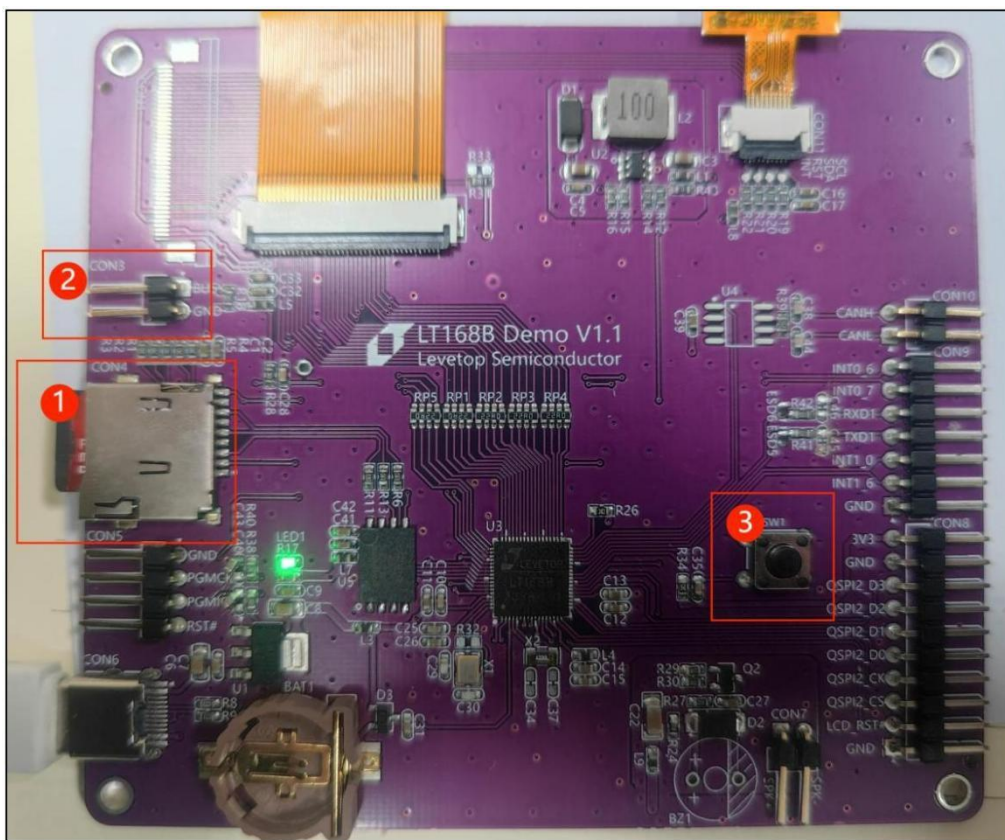


图 14-59: LT168B-RGB 串口屏使用 SD 卡更新

程序检测 SD 卡是否插入并进入 SD 卡升级模式

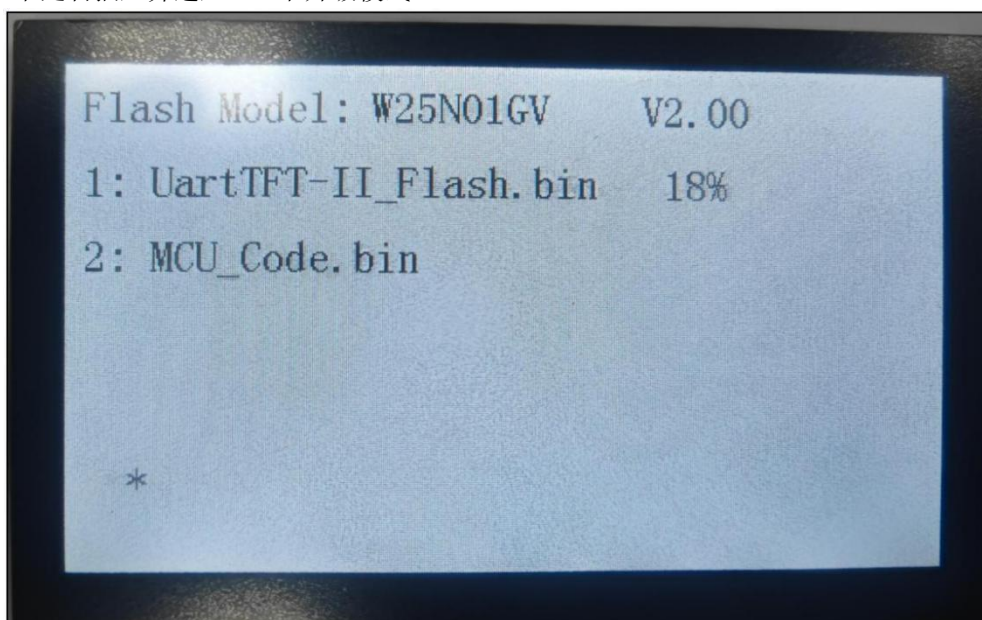


图 14-60: SD 卡更新中

待 SD 卡更新完成，拔掉 SD 卡后自动跳转主程序。

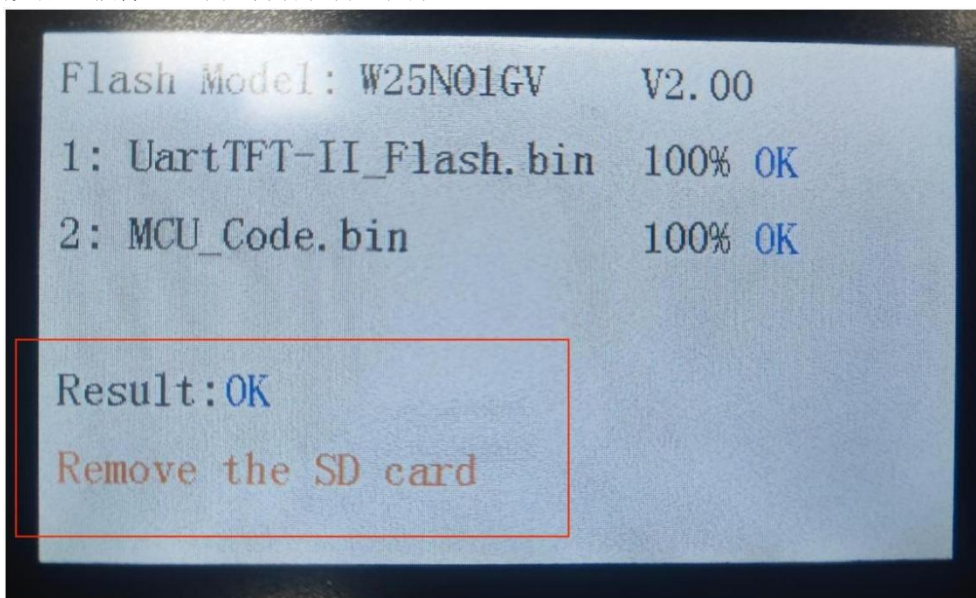


图 14-61: SD 卡更新完成

14.1.7. 烧录错误提示说明

烧录中可能会遇到提示：None.0 ~ None.19，及其对应的含义。

```
/* File function return code (FRESULT) */

/* None.0 - None.19*/
/* (0) Succeeded */
/* (1) A hard error occurred in the low level disk I/O layer */
/* (2) Assertion failed */
/* (3) The physical drive cannot work */
/* (4) Could not find the file */
/* (5) Could not find the path */
/* (6) The path name format is invalid */
/* (7) Access denied due to prohibited access or directory full */
/* (8) Access denied due to prohibited access */
/* (9) The file/directory object is invalid */
/* (10) The physical drive is write protected */
/* (11) The logical drive number is invalid */
/* (12) The volume has no work area */
/* (13) There is no valid FAT volume */
/* (14) The f_mkfs() aborted due to any problem */
/* (15) Could not get a grant to access the volume within defined period */
/* (16) The operation is rejected according to the file sharing policy */
/* (17) LFN working buffer could not be allocated */
/* (18) Number of open files > FF_FS_LOCK */
/* (19) Given parameter is invalid */
```

图 14-62: 烧录错误提示说明

14.2.附录 2 UI_Editor-II 支持的 IC 及其参数限制

14.2.1. UI_Editor-II 支持的 IC 列举

IC 切换的位置如下图所示，通过设置界面的 IC Type 更改 IC，包括 LT269、LT268C、LT268D、LT7689、LT776、LT3688 和 LT168。



图 14-63: IC 选择

14.2.2. 不同 IC 的参数限制

在使用 UI_Editor-II 基于不同 IC 设计工程时，会存在不同的限制，如下表所示，宽高相关参数的单位均为像素。

表 14-2: IC 类型及其参数限制表

IC 参数	LT168B-RG B	LT168A/ LT168B-M CU	LT269/ LT268C/ LT268D	LT7689	LT776	LT3688
用户地址 范围	0x0000~0x 1FFF	0x0000~0x 1FFF	0x0000~0x 1FFF	0x0000~0x 5FFF	0x0000~0x 5FFF	0x0000~0x 5FFF
显示 PNG 图 片大小限制	W*H*2 <= 80000	W*H*2 <= 307200	W*H*2 <= 80000	无限制	无限制	无限制
环形触控/ 进度条素材	W=H<=20 0	W=H<=32 0	W=H<=20 0	W=H<=屏 幕 Y 分辨率	W=H<=屏 幕 Y 分辨率	W=H<=屏 幕 Y 分辨率
模拟时钟 素材	W=H<=20 0	W=H<=32 0	W=H<=20 0	W=H<=屏 幕 Y 分辨率	W=H<=屏 幕 Y 分辨率	W=H<=屏 幕 Y 分辨率
曲线控件面 积大小限制	W*H*2 <= 80000	W*H*2 <= 307200	W*H*2 <= 80000	无限制	无限制	无限制

RGB 格式支持	RGB565	RGB565	RGB565	RGB565 RGB888	RGB565	RGB565 RGB888
滑动菜单控件面积限制	W*H*2 <= 80000	W*H*2 <= 307200	W*H*2 <= 80000	无限制	无限制	无限制
滑动菜单单张素材大小限制	无限制	无限制	无限制	W*H <= 384000	W*H <= 384000	-
带滑动效果的滑动翻页	不支持	不支持	不支持	支持	支持	支持
弹窗背景降亮度	不支持	不支持	不支持	支持	支持	支持

注：

- 1、W*H*2<80000，宽度和高度 指分辨率。
- 2、“-” 表示不支持该功能。

- 3、LT168B-RGB 指 LT168B 搭配 RGB 接口屏；LT168B-MCU 指 LT168B 搭配 MCU 接口屏。

14.2.3. 不同 IC 的单页控件数量限制

在使用 UI_Editor-II 设计工程时，我们会碰到在同一页内放置多个同类控件的情况，单页内不同按键可放置的数量有限制。如果需要突破该限制，则需要修改支持程序。各 IC 标准版支持程序（Mcu_Code）的单页控件数量限制如下表所示，仅供参考。

表 14-3：串口屏单页相应控件最大支持数量表

IC 型号 控件名称	上位机	LT168A/ LT168B	LT269/ LT268C/ LT268D	LT7689	LT776	LT3688
按键 (Button)	128	20	20	20	20	20
滑动菜单 (Slidemenu)	64	6	6	6	6	6
弹窗 (Popupbox)	64	8	8	8	8	8
变量调节 (Variable Button)	256	10	10	10	10	10
多变量操作 (Multi-Variable Button)	128	20	20	20	20	20
环形滑条 (Circular touch)	32	4	4	4	4	4

IC 型号 控件名称	上位机	LT168A/ LT168B	LT269/ LT268C/ LT268D	LT7689	LT776	LT3688
滑条 (Slider Bar)	32	4	4	4	4	4
键盘键值 (SingleKey)	200	60	60	60	60	60
数字键盘 (Numeric Keypad)	128	20	20	20	20	20
英文键盘 (EN_KeyBoard)	128	10	10	10	10	10
中文键盘 (CN_KeyBoard)	128	10	10	10	10	10
字符串显示 (String_Label)	512	200	200	200	200	200
文字滚动 (Text Scroll)	32	4	4	4	4	4
字库数字 (Text Number Display)	512	30	30	30	30	30
图片数字 (Graphics Number Display)	32	30	30	30	30	30
模拟时钟 (Analog Clock)	8	2	2	2	2	2
数字时钟 (Digital Clock)	16	6	6	6	6	10
动图 (Gif)	32	20	20	20	20	20
二维码 (QRCode)	16	16	16	16	16	16
音频 (Audio Play)	32	1	1	1	1	1
条形进度条 (Progress Bar)	32	4	4	4	4	4
环形进度条 (Circular Progress Bar)	32	4	4	4	4	4
位元状态 (Bit Status)	128	64	64	64	64	64
小图标 (Icon)	128	64	64	64	64	64

IC 型号 控件名称	上位机	LT168A/ LT168B	LT269/ LT268C/ LT268D	LT7689	LT776	LT3688
曲线 (Trend Graph)	12	8	8	8	8	8
编码器 (Encoder)	8	1	1	1	1	-
计时器 (Timer)	8	8	8	8	8	8
摄像头 (Camera)	4	-	-	-	1	-
LT3688 视频 (LT3688 Video)	1	-	-	-	-	1
自动变量 (Automatic variable)	64	4	4	4	4	4
指针 (needle)	16	4	4	4	4	4

注：上表填了 ‘ - ’ 的格子说明其对应 IC 不支持对应控件。

14.2.4. 不同 IC 的变量地址范围及寄存器地址说明

表 14-4: 不同 IC 的变量地址范围及寄存器地址说明表

IC 寄存器	LT168A/ LT168B	LT269/ LT268C/ LT268D	LT7689	LT776	LT3688
用户地址 (变量地址) 范围	0x0000~ 0x1FFF	0x0000~ 0x1FFF	0x0000~ 0x5FFF	0x0000~ 0x5FFF	0x0000~ 0x5FFF
换页寄存器	0x7000				
背光寄存器	0x7001				
时间寄存器	0x7002~0x7007				
时间确定 寄存器	0x7008				
Wav 控制 寄存器	0x700A				
音量调节 寄存器	0x700B				

电阻屏校准 寄存器	0x700C
键码触发 寄存器	0x700D
自动背光控制 寄存器	0x700E
休眠背光亮度 控制寄存器	0x700F
背光休眠时间 控制寄存器	0x7010
串口升级 寄存器	0x7011
多国语言 寄存器	0x703F

14.3.附录 3 TFT 串口屏的演示板（Demo Kit）

福瑞达 针对每个串口屏控制芯片都提供演示板（Demo Kit），如下图是福瑞达的 LT689TFT 串口屏演示板，可以搭配标准 40Pin 或是 50Pin TFT 屏。

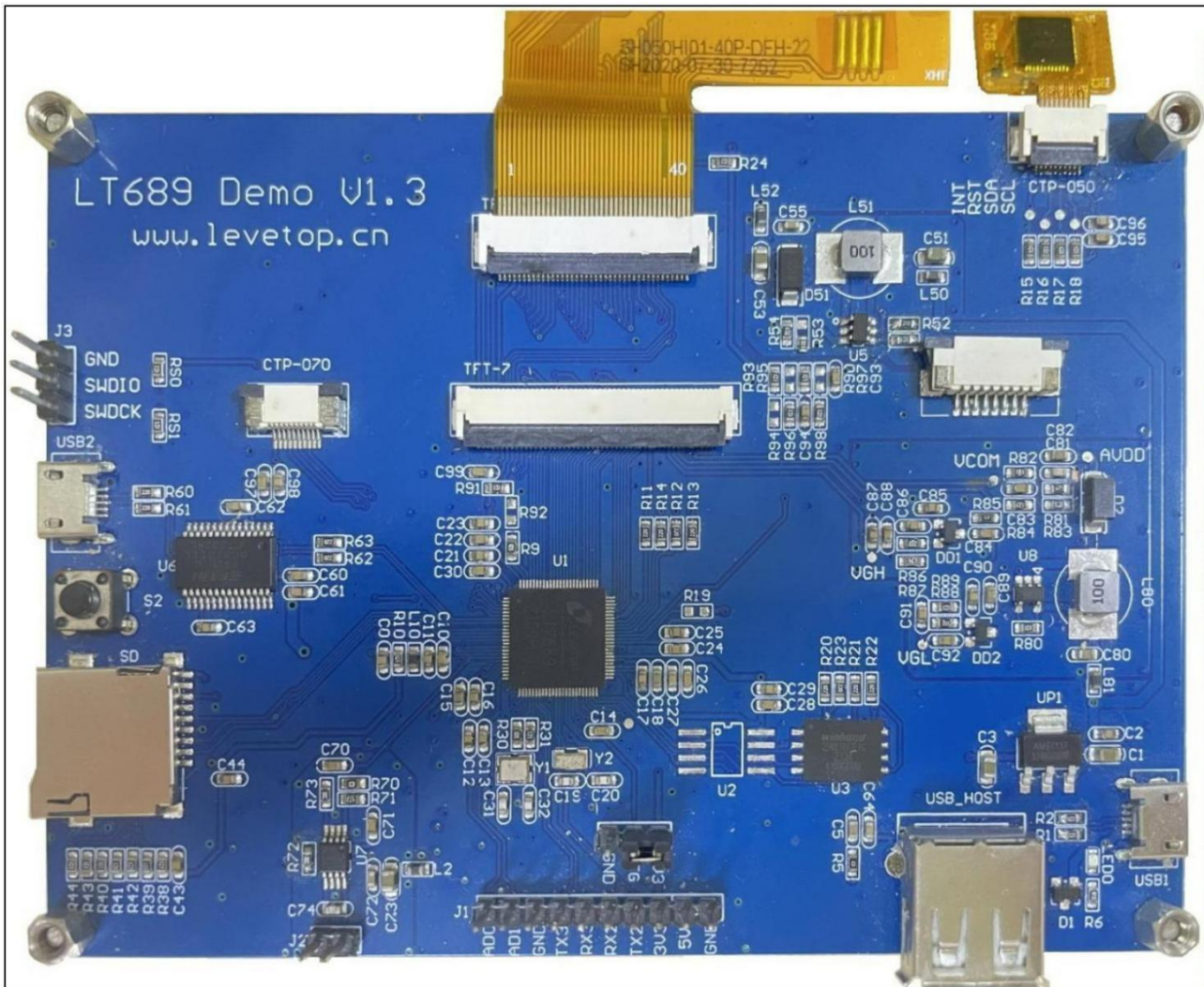


图 14-64: LT689 串口屏的开发演示板（Demo Kit）

福瑞达提供的演示板内都已经含有开发程序，串口屏主板上的 SPI Flash 也烧录有演示图片、Gif 动画、字库、Wav 音乐文件等所组合成的 Bin 文件，相关 Demo 文件可以前往[深圳市福瑞达有限公司 \(levetop.cn\)](http://www.levetop.cn)官网的下载专区内下载，或与业务人员联系。

14.4.附录 4 串口屏开发流程

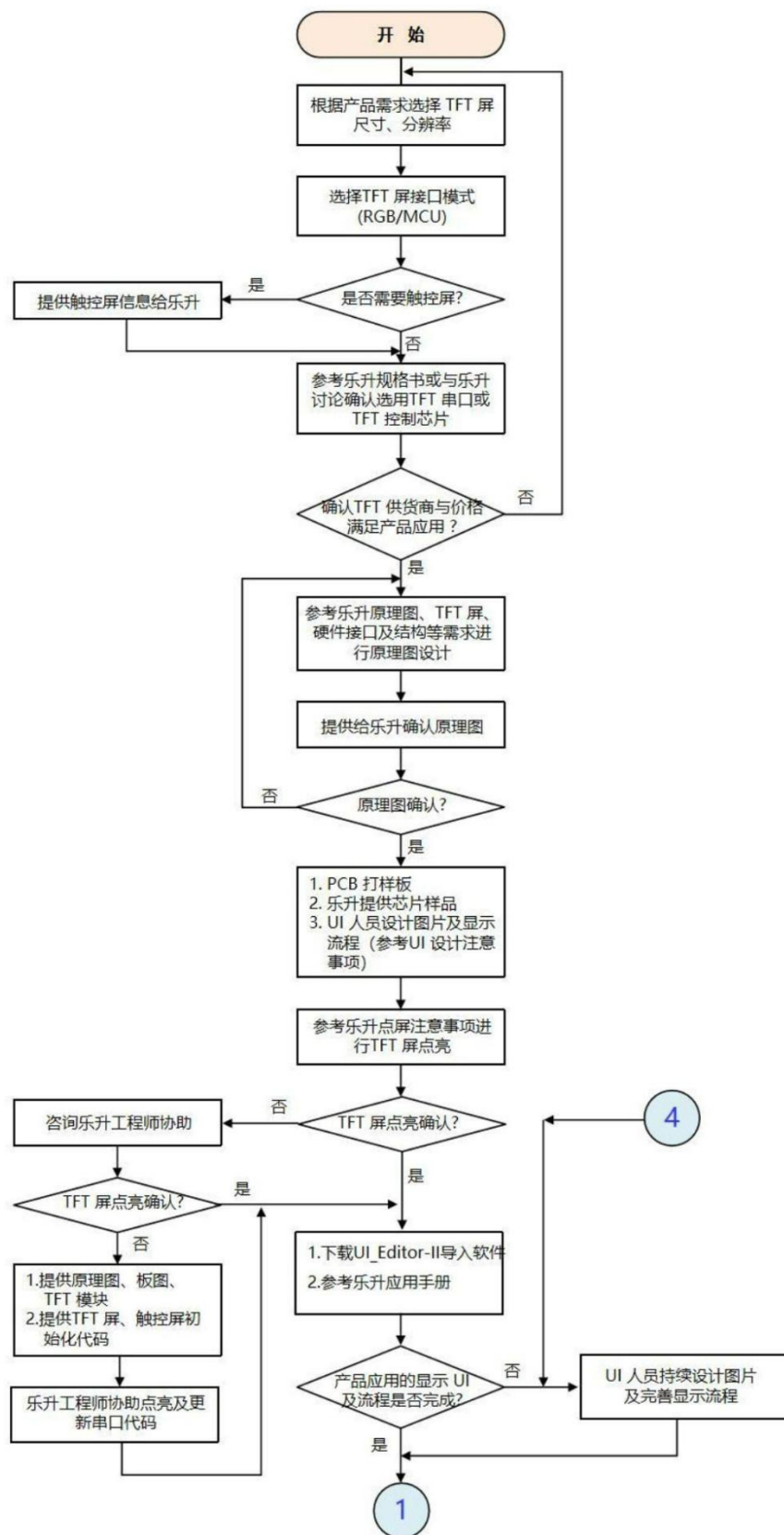


图 14-65: 开发流程 (1)

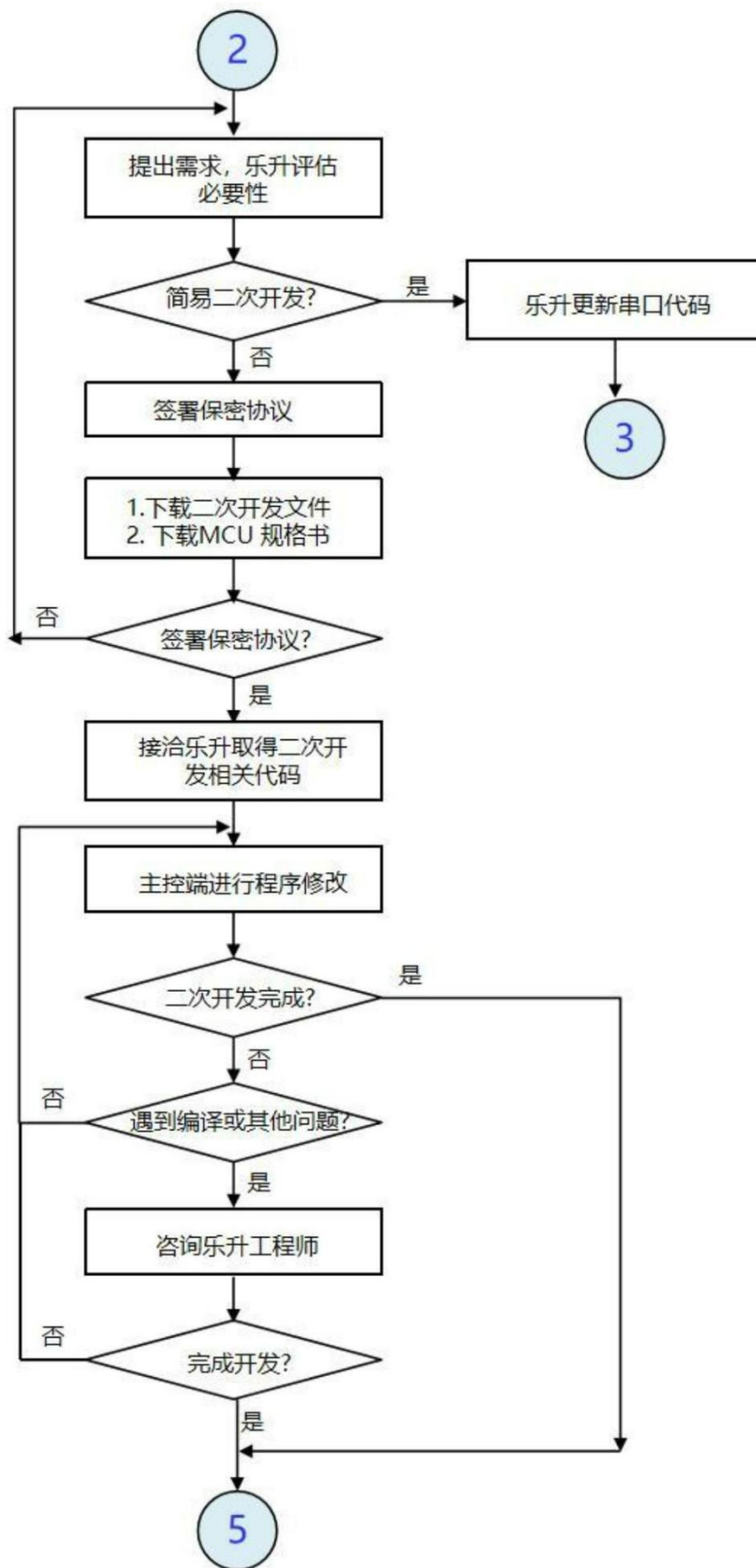


图 14-66: 开发流程 (2)

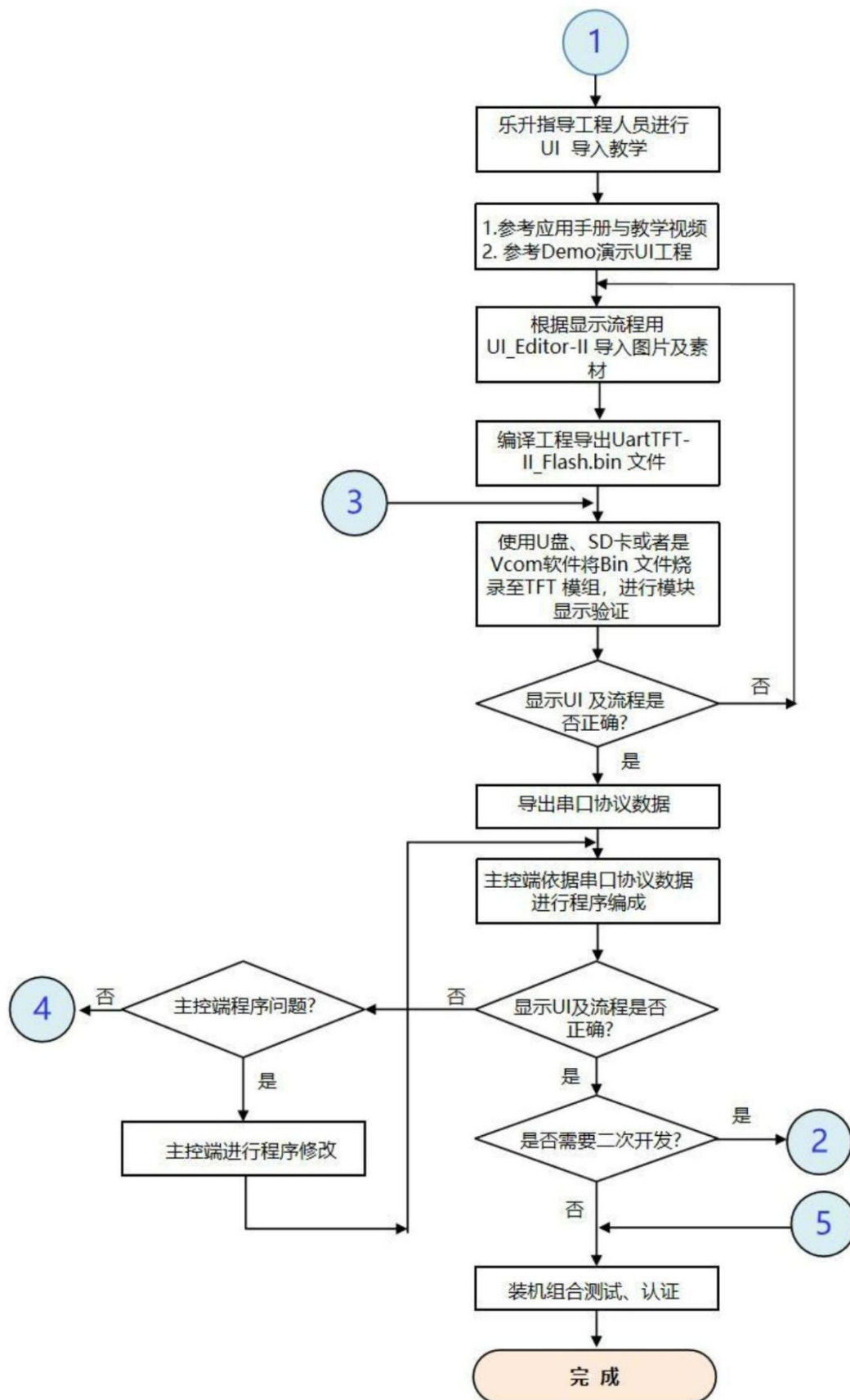


图 14-67: 开发流程 (3)

14.5.附录 5 一代与二代串口通信的差异

第一代和第二代的串口通信有所差异的，第一代的串口通信是采用指令模式，所有动作都赋予定义好的固定串口指令，而第二代串口通信采用变量控制模式，变量变量来控制所要显示的画面，第二代串口屏 UI_Editor-II 与第一代的串口通信与指令差异如下：

表 14-5: 串口通信与指令差异

模式	UI_Editor	UI_Editor-II
串口通信	由“帧头 + 串口指令 + CRC + 帧尾”构成，帧尾可修改。	由“帧头 + 长度 + 读/写指令码 + 变量数据 + CRC”构成，帧头可修改，支持 Modbus，I2C。
串口指令	功能与串口指令对应，单个功能收指令序号限制，最多为 256 条。	串口指令只进行变量读写操作，串口与功能不 一一对应，单个功能数目不受限制。

14.6.附录 6 二代串口屏可实现效果

表 14-6: 第二代串口屏可实现的效果

No.	功 能	说 明
1	无控件触发弹窗警告	使用指令：弹窗指令 + 键码触发寄存器。
2	数字/文字输入	可使用数字或 ASCII 文字键盘，在输入执行后直接显示在用户的 UI 输入框内。 ASCII 输入可选择 * 号显示，反馈信息给主控判断数字/文字是否正确。
3	背光控制功能	可滑动设计好的进度条/圆环进度条 UI 实时控制背光。 可由主控发出指令增量调节控制背光。 可使用弹窗弹出 UI 窗口来进行背光控制；使用指令：弹窗指令 + 进度条/圆环进度条/增量 + 多变量控制。
4	弹窗选择功能	使用指令：弹窗指令 + 多变量控制。 使用弹窗将需要选择的功能平铺展开，点击对应的图案后，返回主界面可将选到的 Icon 在主界面显示。 使用弹窗指令，弹出菜单选择，通过滑动去选择。
5	日期/时间调整	如同弹窗选择功能，可滑动日期/时间设置的弹窗去设置日期与时间。
6	进度条关联数据	进度条关联数据显示，可显示百分比、温度等变量数据及代表符号。
7	Icon 变化	增量调节控制 Icon 循环切换。

15. 版本记录

表 15-1: 规格书版本记录

版 本	发 布 日 期	改 版 说 明
V1.0	2022/12/21	Preliminary Release
V2.0	2023/08/04	适应 UI_Editor-II_V2.00
V2.1	2023/09/26	适应 UI_Editor-II_V2.10
V2.2	2023/11/23	适应 UI_Editor-II_V2.20

16. 版权说明

本文件若需要复制或复印请事先得到福瑞达的许可。本文件记载之信息虽然都有经过校对，但是福瑞达对文件使用说明书的规格不承担任何责任，文件内提到的应用程序仅用于参考，福瑞达不保证此类应用程序不需要进一步修改。福瑞达保留在不事先通知的情况下更改其产品规格或文件的权利。有关最新产品信息，请访问我们的网站 [Http://www.fridalcd.com](http://www.fridalcd.com)。