

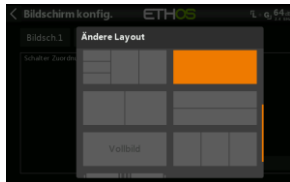
SWMAP

© Benno Jurisch (source) und Dennis Schulte Renger (Layout)

Inhalt

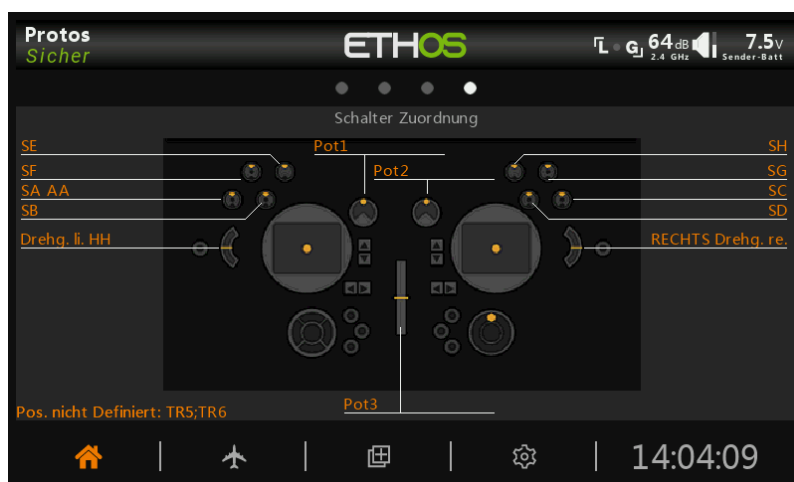
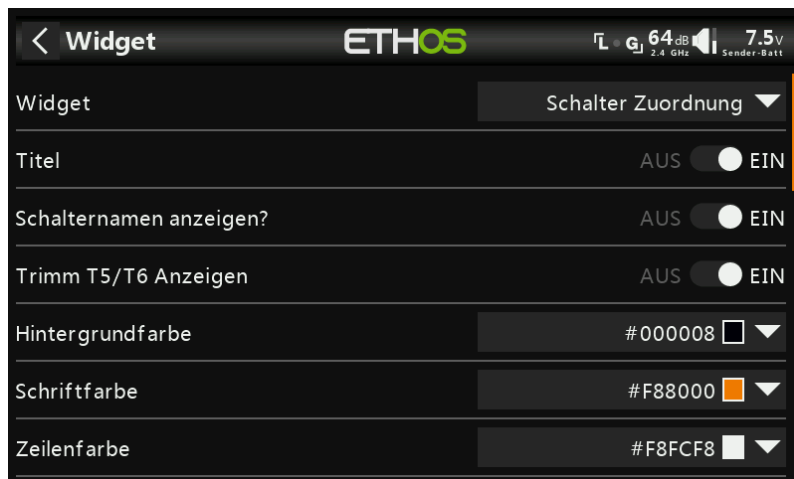
Version 1.12	4
Version 1.13	4
Version 1.14	4
Version 1.17	4
Version 1.18	7
Version 1.19	7
Version 1.20	8
Version 1.21	8
Version 1.22	8
Version 1.23	10
Version 1.24	10
Version 1.25	11
Version 1.26	12

Bitte nutzen Sie nicht das Vollbild in der Bildschirm Konfiguration,
sondern diesen



Die Originalversion 1.10 stammt nicht von mir, ich habe die SWMAP Version 1.10 nur erweitert und optimiert, so dass auch andere Sender genutzt werden können.

Farben können konfiguriert werden du die Trimmungsschalter TR5 und TR6 können verwendet werden.



Wenn Sie einen unbekannten Sender nutzen, wird die Datei /Bitmaps/x18.png und die Datei /lib/x18.lua kopiert zum neuen Sendernamen

Zum Anpassen der Linien gehen sie wie folgt vor
 Unter /lib/Sendername.lua (Sendername = ersten drei Zeichen)
 Am Anfang der Datei werden die Positionen der Linien angegeben

Hier aus die x18.lua

– Positions for X18 transmitters

local sw= {

– Left Side

```

{"SE", 5, 15, 130},
{"SF", 5, 0, 150, 0, 158, 20},
{"SA", 5, 35, 115},
{"SB", 5, 50, 140, 140,50 ,145,55},
{"Drehg. li.", 5, 65, 110},
{"Drehg. re.", -1, 65, 360},

```

– TOP

```

{"Pot1", 200, 10, 224, 210,10,210,40},
{"Pot2", 240, 10, 264, 250,10,250,40},

```

– Right side

```

{"SC", -1, 50, 330, 330,50,320,55},
{"SD", -1, 35, 350},

```

```

        {"SG", -1, 15, 340},
        {"SH", -1, 0, 320,320,0,310,20},
– nicht verbaut
        {"SI", 0,0},
        {"SJ", 0,0},
    }
    return sw

```

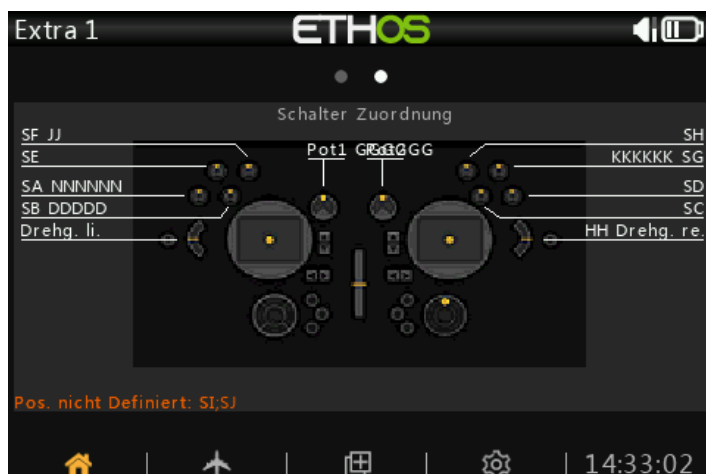
Für die Linien Positionierung beachten, dass die zweite und letzte Positionsangabe immer (+ Font Höhe) gerechnet wird.

Im Widget wird der FONT_STD verwendet in der X20 hat dieser eine Höhe von 16 Punkte!

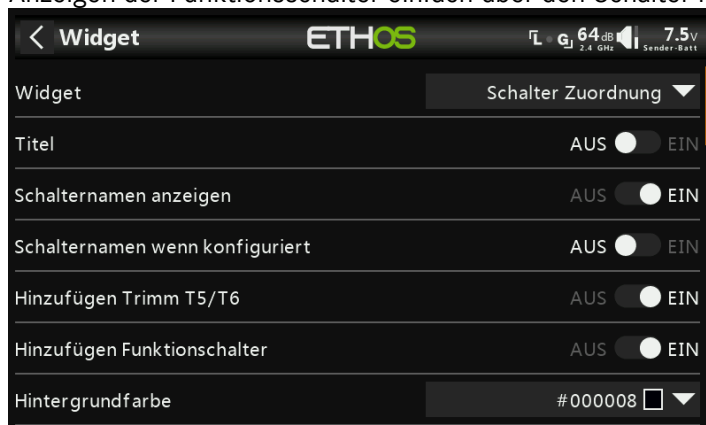
```
lcd.drawLine(l_pos ,sw_pos[idx][3]+s_font_h,sw_pos[idx][4],sw_pos[idx][3]+s_font_h)
```

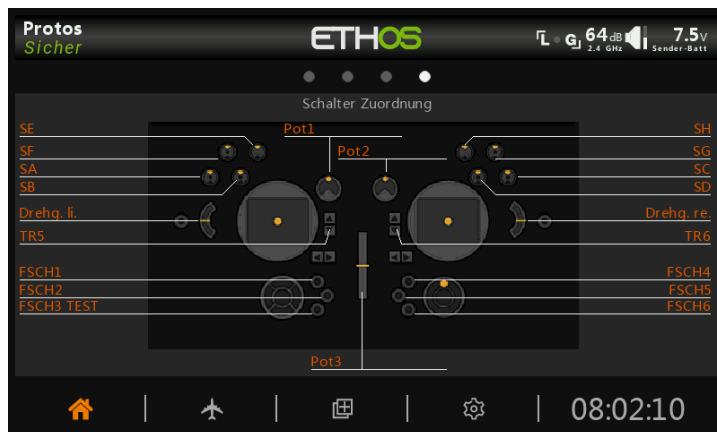
In Anführungszeichen wird der Name des Gebers eingetragen,
dann folgt, die linke Spalte sowie die Zeile, in der der Geber Text angezeigt wird
es folgt die spalte bis wo die Line gehen soll
Die nächsten vier Positionen sind linke Spalte, Zeile, bis Spalte, bis Zeile.

Werden nicht Verbaute Geber mit Gebername und position 0,0 angegeben siehe SI/SJ dann wird kein Text im unteren Display angezeigt, das der Geber nicht gefunden wurde. Andernfalls wird der /die Gerber unten im Display angezeigt die nicht gefunden wurde.
Beispiel SI und SJ wurden hier nicht gefunden.



Anzeigen der Funktionsschalter einfach über den Schalter in der Konfiguration hinzufügen





Version 1.12

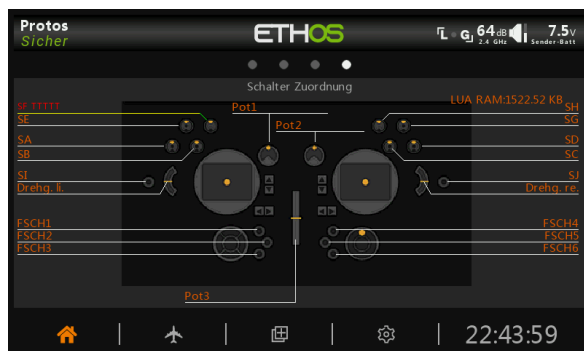
Wenn der Schalter „Titel“ aus ist wird die Sendernamer 0.LUA geladen

Wenn „Schalternamen wenn konfiguriert“ an ist werden nur die Schalter angezeigt die Konfiguriert sind

Version 1.13

Kann die Farbe für Text, Line1, Line2 und die Schriftart für den Text überschrieben werden, je Eintrag `—{"SF", 5, 10, 255,255,10,264,35,RED, YELLOW, GREEN, FONT_XS,},` overwrite text, line 1, line 2 and font for text

Ferner kann durch setzten der Variable `local debug_mem=false` auf `true` ein Logging des Speichers eingeschaltet werden. Das Logfile befindet sich dann unter `/logs/mem.csv`



Siehe Schalter SF und oben rechts den freien LUA Speicher.

`{"SF", 5, 10, 255,255,10,264,35,RED, YELLOW, GREEN, FONT_XS,},`

Version 1.14

Das „debug_mem“ Flag aus Version 1.13, wurde entfernt. Dafür kann die Anzeige des Lua-Speichers während der Laufzeit über die Konfiguration ein bzw. abgeschaltet werden. Diese Einstellung wird nicht gespeichert, so das beim nächsten Start des Widgets der Lua-Speicher nicht angezeigt wird.

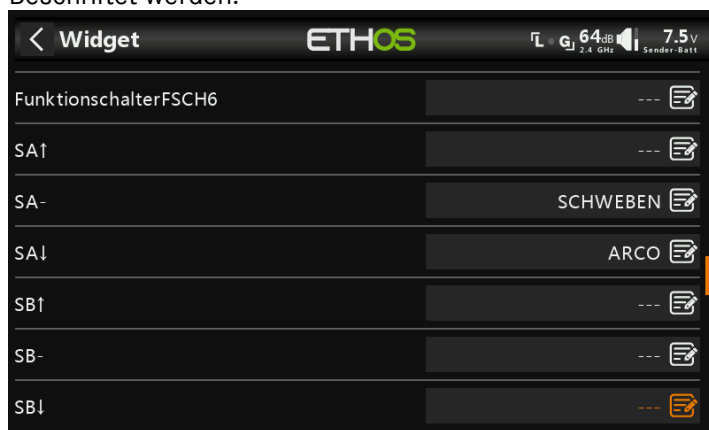
Version 1.17

Ab dieser Version können die Schalter auch mit Position angezeigt werden

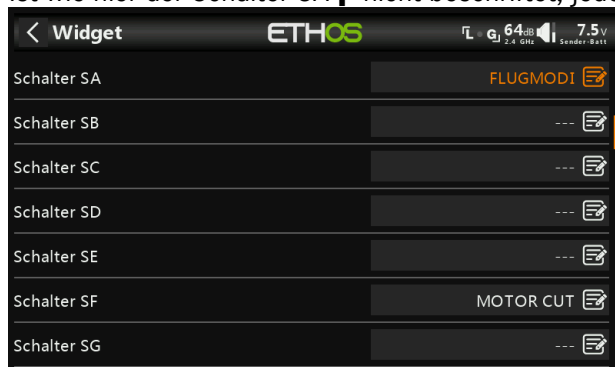
Dazu dient der Schalter „Schalter Position anzeigen“ in der Konfiguration



Wenn der Schalter „Schalter position anzeigen“ an ist, können die einzelnen Schalterpositionen Beschriftet werden.

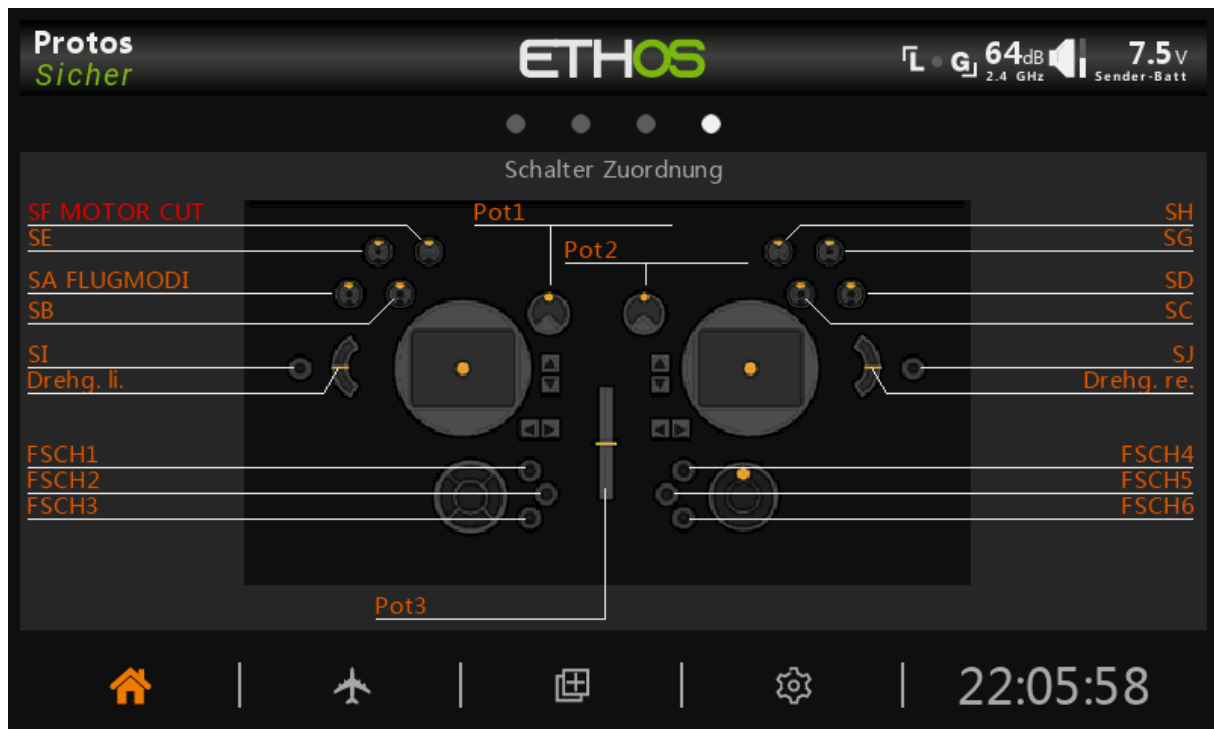


Ist wie hier der Schalter SA↑ nicht beschriftet, jedoch weiter vorne in der Konfiguration

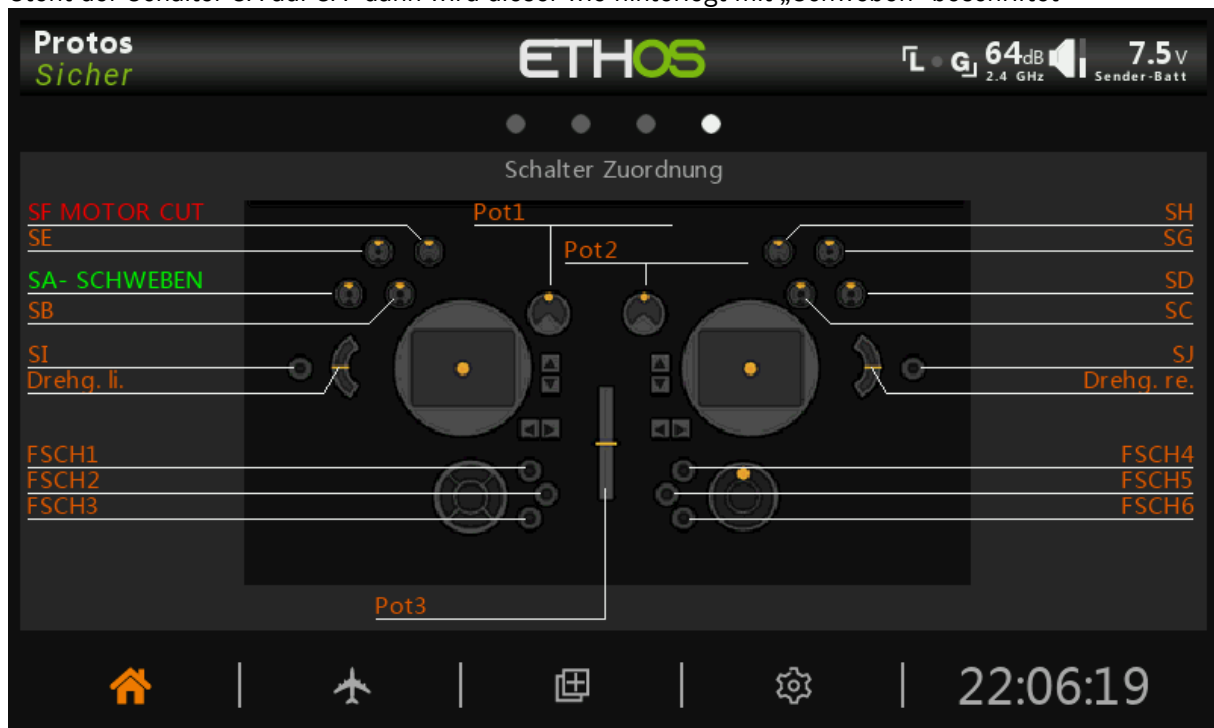


So wird der Text angezeigt sofern dieser Schalterposition nichts zugeordnet ist

Wie hier mit „SA Flugmodi“



Steht der Schalter SA auf SA- dann wird dieser wie hinterlegt mit „Schweben“ beschriftet



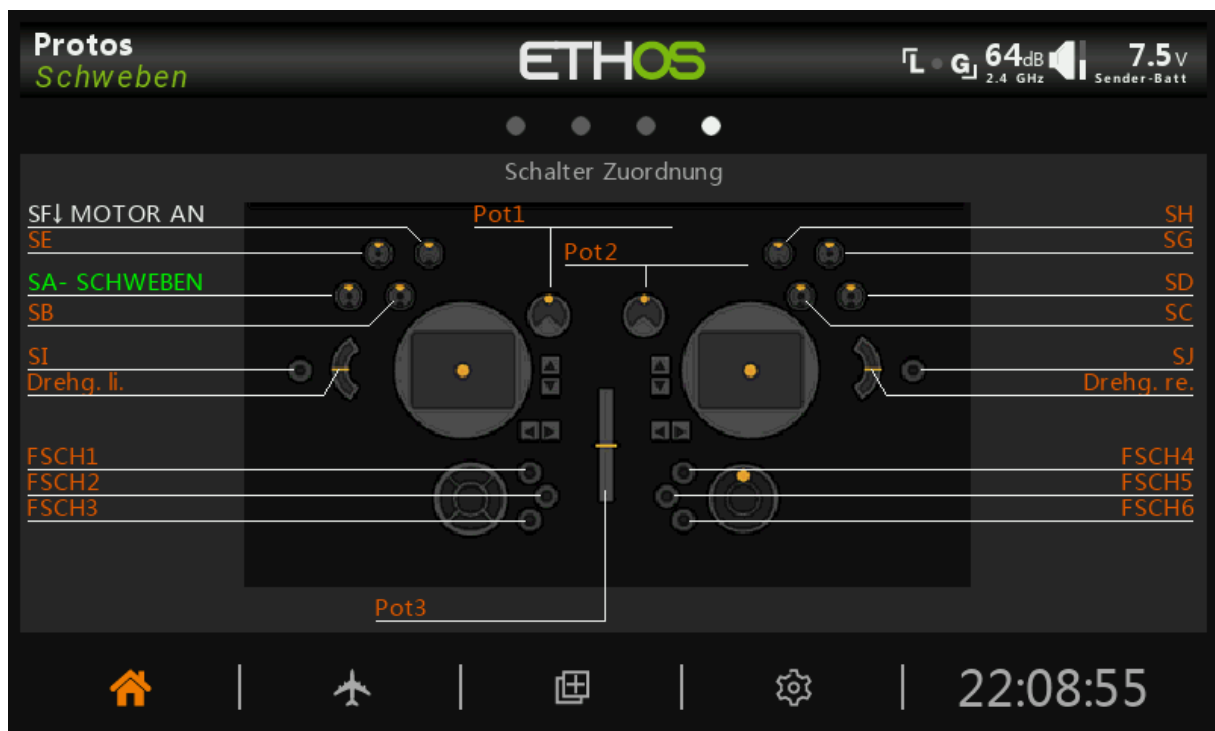
Die Farben können wie bislang über die Sender. Lua unter /Lib/x20.lua zb. Konfiguriert werden,
An Position 13 kann dann die Farbe für die aktive Schalterposition eingetragen

Beispiel für SA

```
{"SA", 5, 55, 205, nil, nil, nil, nil, nil, nil, nil, nil, GREEN},
```

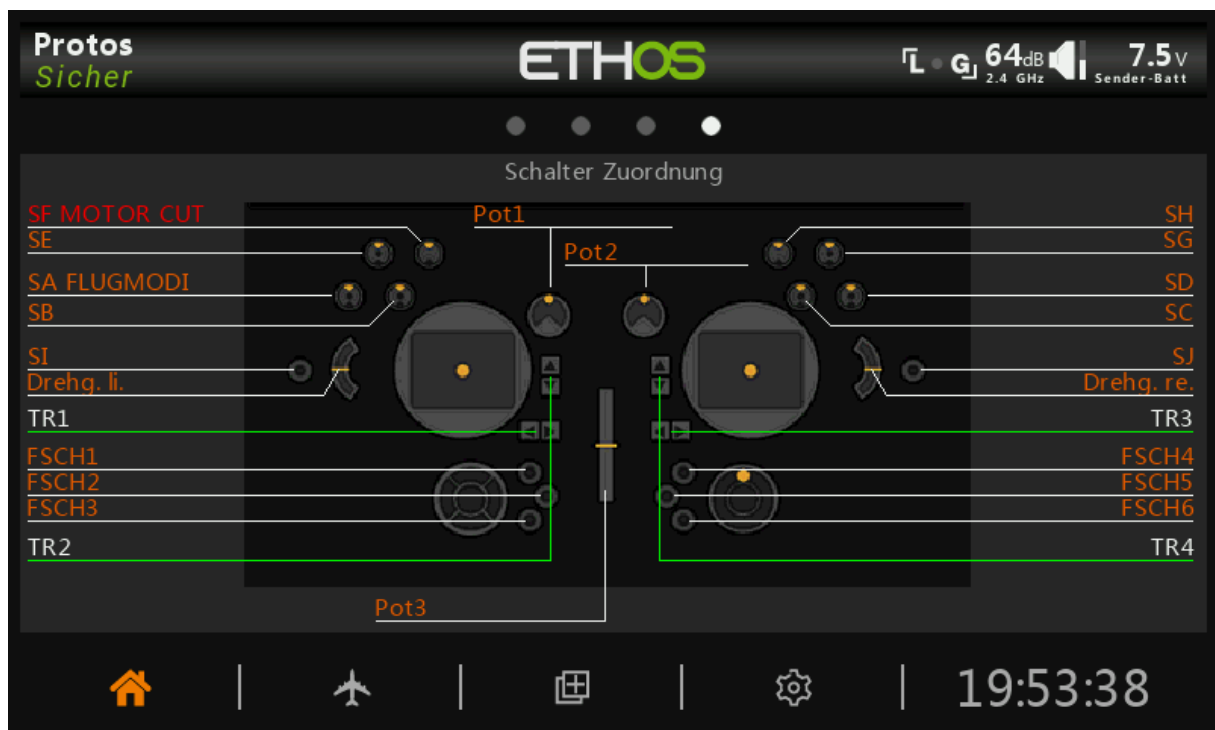
oder SF

```
{"SF", 5, 10, 255, 255, 10, 264, 35, RED, nil, nil, nil, WHITE},
```



Version 1.18

Ab dieser Version werden auch die Trimm Schalter TR1-TR4 mit angezeigt



Version 1.19

War nur eine Testversion

Version 1.20

Ab dieser Version können Default Werte mit geladen werden

Die Default Werte werden in den Dateien

Default_std.lua	für die Schalter SA, SB , SC..
Default_erw.Lua	für die Schalter SA up, SA -, SA down
Default_fus.lua	für die Funktionsschalter Fsch1-Fsch6
Default_pot.lua	für die Analog Regler Potis

Es werden Default Werte geladen dessen Dateien vorhanden sind, das LAU prüft ob die Datei vorhanden ist.

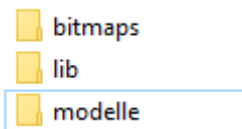
Version 1.21

Probleme beim Speichern von Schalterposition Bezeichnungen.

Version 1.22

Das es mit der Version 1.20 und 1.21 Probleme beim Speichern von den Daten gab, wurden diese nun unter /modelle/Modellname.lua abgelegt

Diese Verzeichnisse müssen vorhanden sein unter /scripts/swmap/



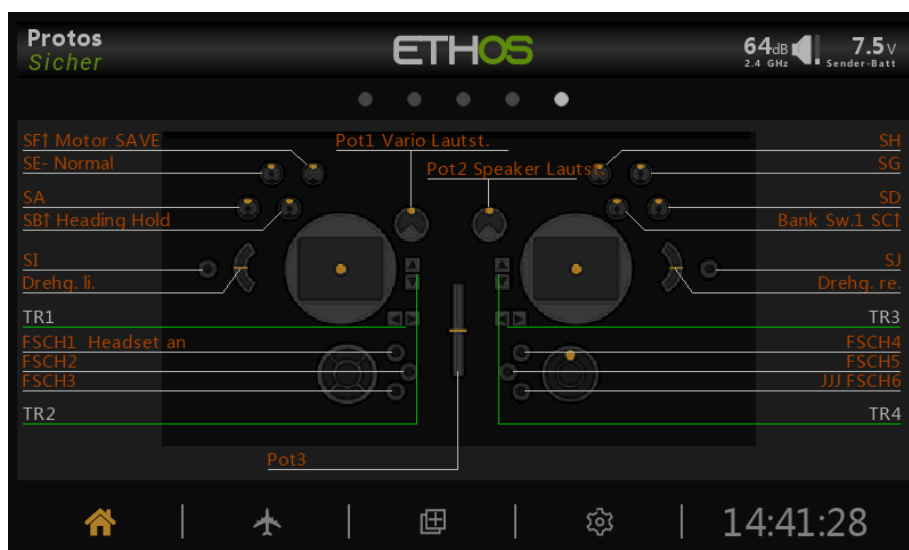
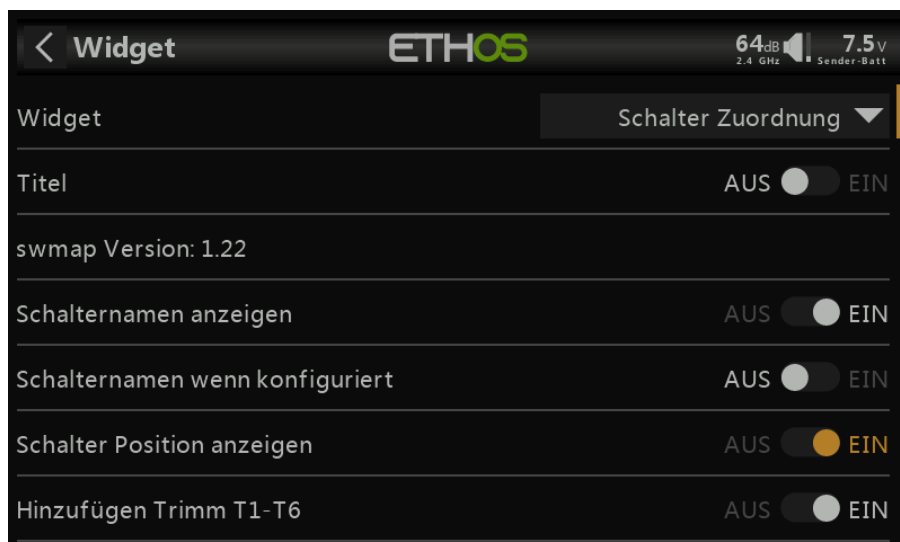
Unter bitmaps liegen die Bitmaps des Senderlayouts

Unter lib befinden sich die Positionen und Default_* Einstellungen.

Unter Modelle befinden sich die Einstellungen der zu bezeichnenden Schalter

Ab dieser Version können auch die Schalterpositionen beschriftet werden.

Mit dem Schalter „Schalter Positionen Anzeigen“



Version 1.23

Leider ist diese Version nicht mehr voll kompatibel zu den bisherigen Versionen, jedoch zur Version 1.18- 1.22 sollte die Daten übernommen werden.

Mit dieser Version wurden die default_* Tabellen zu einer zusammengefasst.

Die Modelldaten Speicherung ist nun für alle Beschreibungstexte in der ModellName.lua hinterlegt. Somit für andere Modelle kopierbar.

Einschränkung die Schalter müssen in jedem Modell-Widget einmalig eingestellt werden.

Die Version wurde optimiert und nutzt weniger Modell Speicher. Die Default Werte werden einmalig in der Default.lua hinterlegt werden, um Standard Einstellungen zu übernehmen.

Modelldateien können als Vorlage für andere Modelle einfach kopiert werden. In dem die /modell/Modelname.lua zur neuen Modellname.lua kopiert wird.

Die default_*.lua Dateien können ab dieser Version gelöscht werden.

In der default.lua sind die Schalter Indexe hinterlegt, diese stammen aus der X20 und müssen folglich zu anderen Sendern nicht stimmig sein.

Speicherung der Daten:

Achtung die Speicherung der Default Daten erfolgt erst nachdem ein Wert bzw. eine Schaltereinstellung geändert wurde, in der Konfiguration.

Version 1.24

Mit dieser Version kann bestimmt werden, ob Default Werte geladen werden, wenn die Bezeichnung leer ist, nur dann wird der Schalter beschriftet.

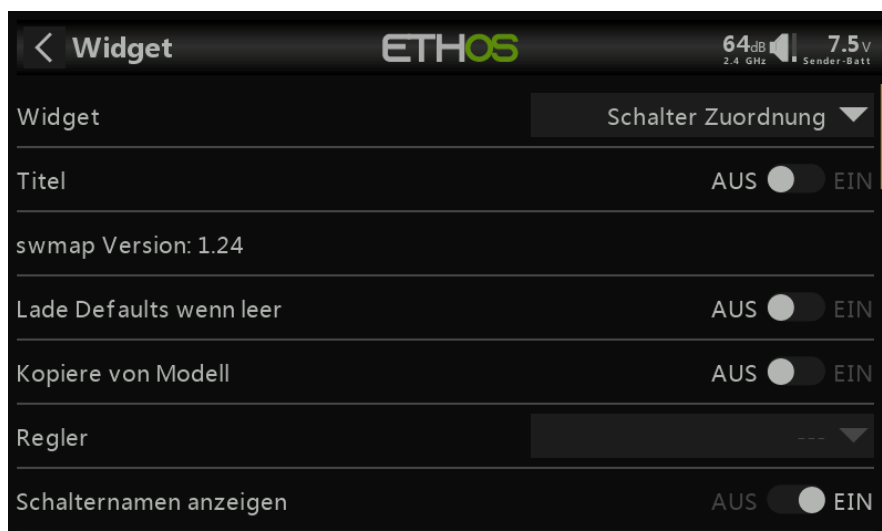
Dies wird über den Schalter „Lade Defaults wenn leer“ gesteuert.

Zum Beispiel: ist SA bereits mit „Test“ belegt wird dieser nicht überschrieben.

Jetzt ist es ebenfalls möglich die Beschriftungen eines anderen Modells zu kopieren.

Dazu wird einfach das Modell ausgewählt, von dem die Beschriftung kopiert werden soll.

Achtung, damit werden Schalter mit vorhandener Beschriftung überschrieben.



Unter dem Verzeichnis modell befinden sich zwei Dateien zu testzwecke
Standard.lua ist für Schalter Bezeichnungen
Position.lua ist für die Schalter mit Positionsanzeige

Version 1.25

Mit dieser Version werden alle Konfigurationsdatei in der Modelldatei.lua gespeichert, es wird nichts mehr im Memory des Senders davon gespeichert.
Kann somit schnell gesichert werden und steht auch für andere Modelle dann zur Verfügung.

Achtung:

Diese Version ist nicht zu den bisherigen Versionen kompatibel,
daher muss neu konfiguriert werden, sorry

Dies sollte euch jetzt jedoch sehr schnell gelingen.

Es gibt zwei Standard Dateien

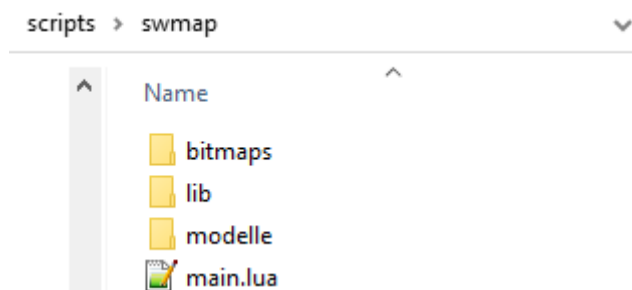
Standard.lua nur Schalter Beschriftung und Positionen.lua Schalterbeschriftung mit Positionsanzeige

Ladet eine von beiden, verlasst die Konfiguration und ruf diese neu auf.

Macht nun eure Einstellungen, und fertig.

Ab jetzt könnt Ihr diese Modelldatei als Vorlage Datei für ein neues Modell nutzen.

Eruer Verzeichnis sollte so aussehen



Version 1.26

Diese Version wurde optimiert, und die Copyfunktion erweitert.

Wenn das Widget gelöscht wurde und es wurde bereits ein Modell konfiguriert und das Widget dem Modell nach der Löschung wieder hinzugefügt wird, wird die Modelldatei nun geladen mit der vorherigen Einstellung.

Ferner können nun die betätigten Schalter mit einem Markierungskreis versehen werden, über den Konfigurierungsschalter „Kreis um Schalter und Poti“



Wenn „Schalterposition Anzeigen“ an ist und „Kreis um Schalter und Poti“ an ist wird ein Kreis um den betätigten Geber gezeichnet bei den Potis mit dem % Wert



Wird ein Steuerknüppel betätigt so wird der Kreis wieder entfernt.

Um die Konfiguration für die Sender x*.lua besser anpassen zu können wird im Simulator die Positionen X/Y unten links angezeigt. Diese Funktion steht nur im Simulator für Touch Screens bereit!

