

INSTRUCCIONES DE USO

MARCADOR DEPORTIVO 6B NEOLEDPERU

El marcador está construido con pantallas a base de leds semiconductores y son controladas con microcontroladores ATMEL, a continuación las características más importantes del equipo:

- Tiene 01 pantalla para mostrar los nombres de los jugadores, de resolución 16x224 pixeles, distancia entre píxeles: 10mm, puede mostrar hasta 24 caracteres alfanuméricos.
- Tiene 01 display de 04 dígitos de 7 segmentos para mostrar el tiempo de juego, que puede contar en forma ascendente ó descendente.
- Cuenta con 02 Display de tres dígitos de 7 segmentos para mostrar el puntaje de cada equipo, cuentan desde 00 hasta 199 puntos, en forma ascendente o descendente de uno en uno.
- Cuenta con 02 Display de un dígito para mostrar las faltas acumuladas por equipo, cuentan desde 0 hasta 9 faltas, en forma ascendente o descendente de uno en uno.
- Cuenta con 01 Display de un dígito para mostrar el periodo de juego, cuenta desde 0 hasta 9, luego vuelve a cero.
- Finalmente presenta dos flechas para indicar la posesión del balón ó turno de saque.
- El control es inalámbrico sobre Bluetooth y la aplicación CONTROL TENNIS NEOLEDPERU desarrollado para SO Android y corriendo en un celular ó tablet con los siguientes requerimientos mínimos:
 - ✓ Pantalla táctil 320 x 480 pixels, 3.27 pulgadas.
 - ✓ Sistema Operativo Android v4.1
 - ✓ 4GB memoria interna, 768MB de RAM- Procesador 1GHz
 - ✓ Bluetooth v3.0
 - ✓ microUSB 2.0
- Un equipo Android y la aplicación ya viene con el equipo nuevo, sin embargo la

aplicación se puede cargar y funcionará si éste tiene los requerimientos anteriormente mencionados.



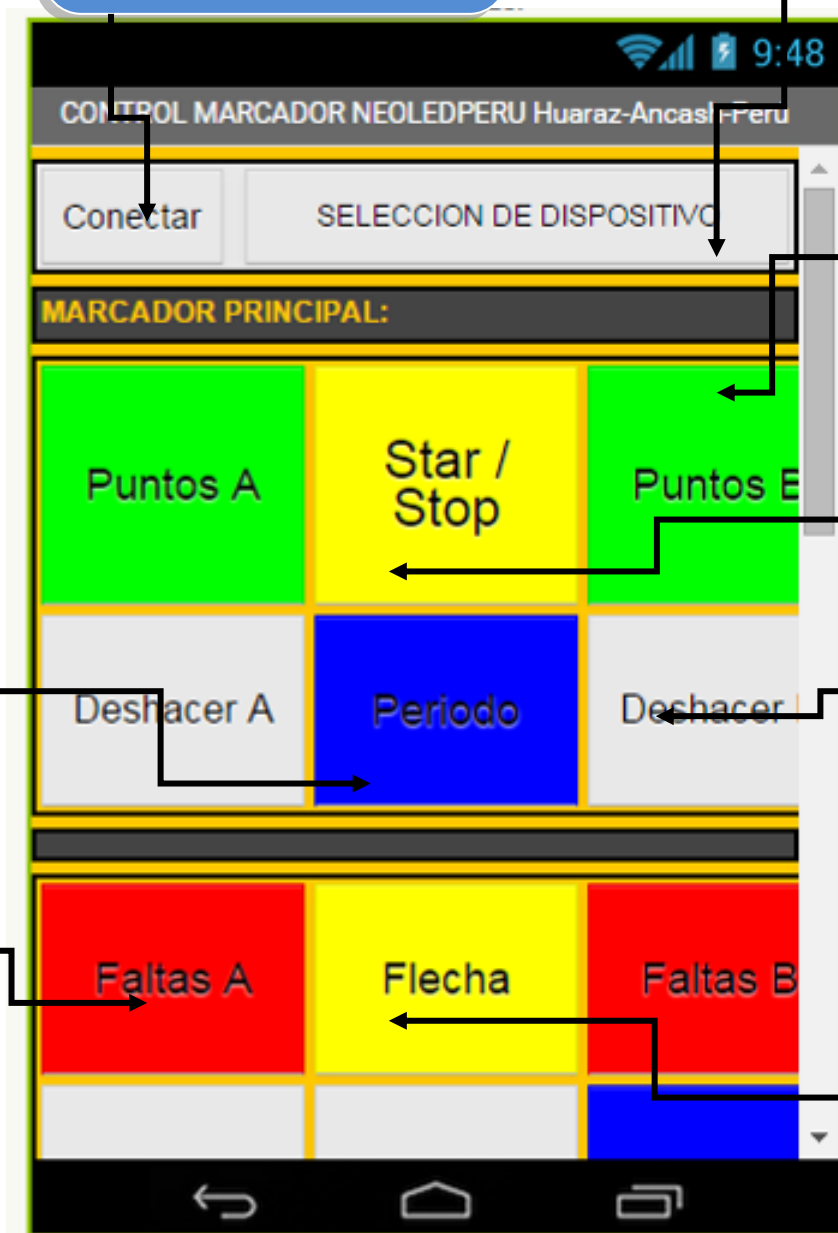
VENTANA DE APLICACIÓN ANDROID CONTROL NEOLEDPERU

PASO2: CONECTAR DISPOSITIVO

Conecto el marcador seleccionado.
Surgirá una ventana con el texto:
"Device Conected" (dispositivo conectado), entonces el equipo ya está listo para ser controlado.

PASO1: SELECCIONAR DISPOSITIVO

Selecciono uno de los marcadores a controlar.



BOTON PUNTOS B:

Aumenta el puntaje al equipo A.

BOTON Seguir/Parar:

Detiene o sigue el cronómetro de tiempo de juego.

BOTON Cambio de Set:

Aumenta +1, al llegar a 9 volverá a cero.

BOTON Deshacer

Puntos B: Disminuye el puntaje al equipo B.

BOTON T.B:

Incrementa en +1 las faltas al equipo A

BOTON Deshacer B:

Cambia dirección de flecha de posesión ó turno de saque de balón.



BOTONES Grabar Textos:

Envía el texto escrito para la fila 1 de la pantalla electrónica de nombre de jugadores. Máximo de letras: 24, preferentemente mayúsculas.

La diferencia entre los dos comandos es que en el primero el texto correrá una vez y luego se detendrá para siempre. En el otro se detendrá 10 segundos y luego volverá a desplazarse.

BOTON SET1B: Cambia modo de conteo del tiempo de juego: ascendente o descendente.

BOTON APAGAR NÚMEROS:

Apaga/ prende los displays. Para ahorro de energía

BOTON BORRAR TODO:

Pone a cero los sets y puntos de ambos jugadores