

LUMI SCRIPT - PARÂMETROS DO SCRIPT (Super Set DMX) [UL602]

Luís Augusto Spranger

<http://www.lumikit.com.br>

LUMI SCRIPT - ANTES DE COMEÇAR

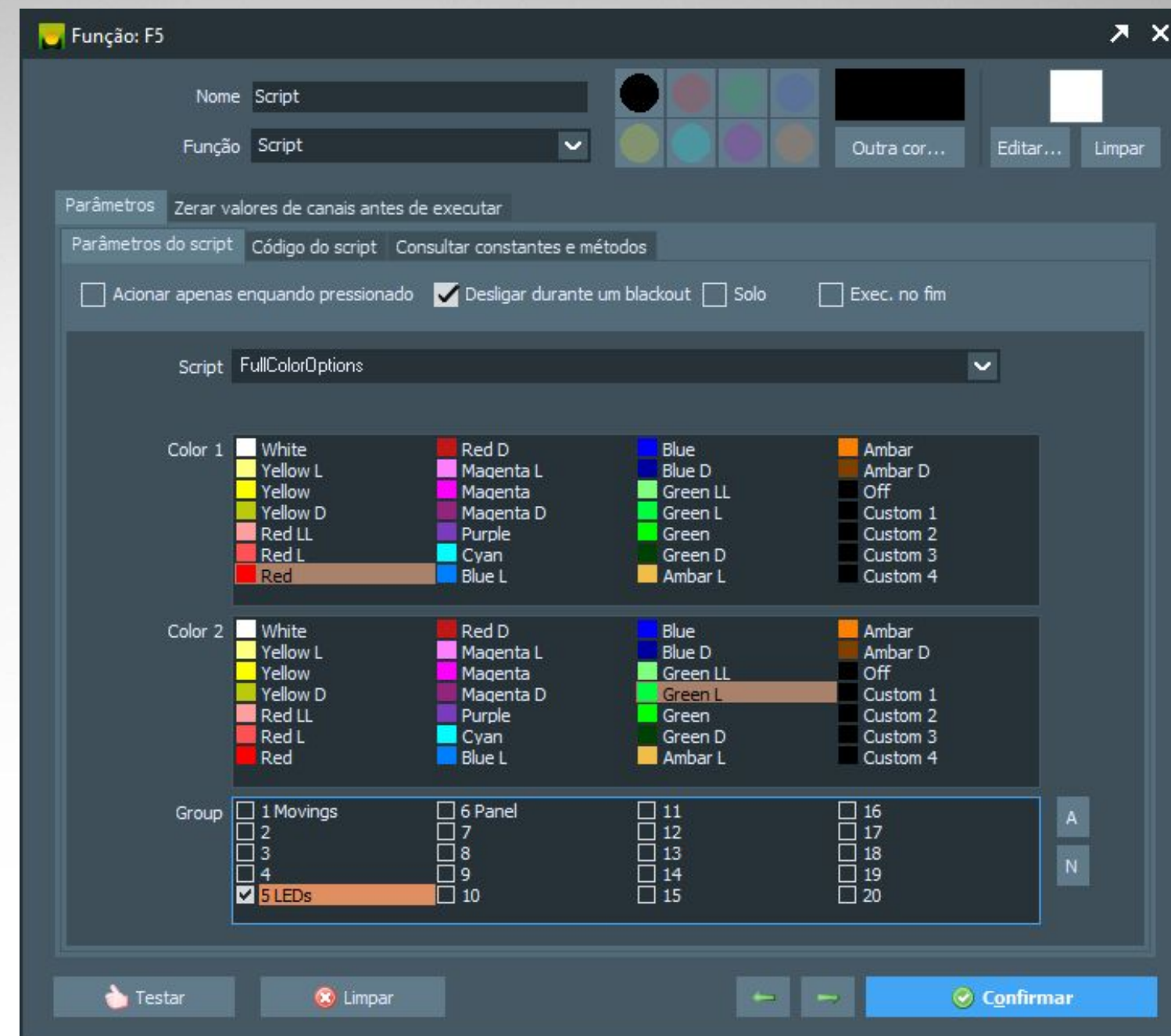
- No vídeo UL601 mostramos um pouco da linguagem do LUMI SCRIPT e alguns exemplos simples;
- No vídeo UL603 é mostrado o mesmo assunto desse vídeo para o Super Set Gerador;

LUMI SCRIPT - PARÂMETROS

- Em muitos casos os script podem ser programados de forma genérica e personalizados de acordo com a necessidade de cada iluminador, por exemplo:
 - Fazer um script que troque a cor, mas onde podemos escolher de forma simples quais as cores que queremos usar e quais os grupos que queremos que troquem a cor;

LUMI SCRIPT - PARÂMETROS

- Uma solução para o problema é criar uma interface com o usuário, onde podemos informar determinados parâmetros, por exemplo:



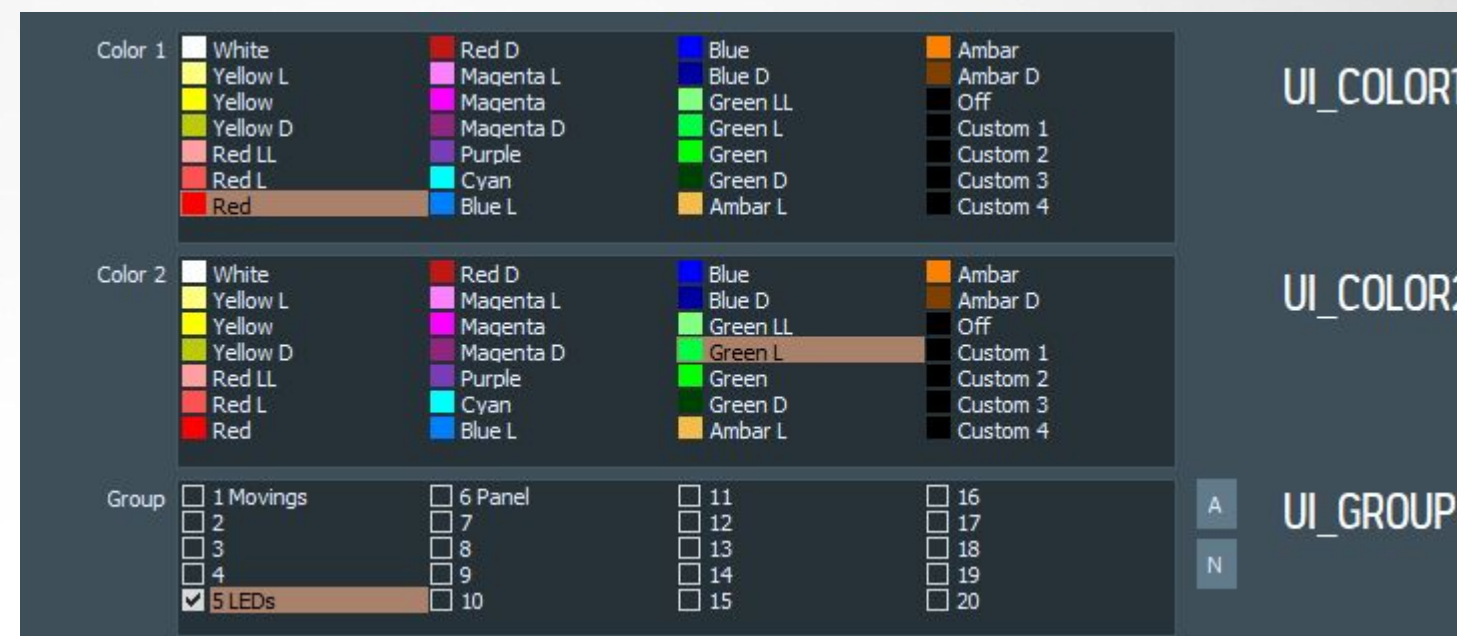
LUMI SCRIPT - PARÂMETROS

- Para criar a tela dessa forma, deverão ser feitos 3 passos:
 - Definir constantes únicas para cada controle que será exibido na tela;
 - Chamar o método Register... para cada controle, dentro do método OnRegister;
 - Dentro de OnExecute ler os valores informados pelo usuário;
 - No caso do GroupBox e FixtureBox deverão ser usados os Iterators para ler quais os grupos ou aparelhos que o usuário selecionou;

LUMI SCRIPT - PASSO I

- Definir constantes únicas para cada controle que será exibido na tela:

```
5 { Declare constants for user interface (UI) identification,  
6 each UI control must have an unique id, you can use any integer value for this constants, example:  
7  
8 const  
9   UI_SOMETHING = 1;  
10  UI_GROUP = 9999;  
11 }  
12  
13 const  
14  UI_COLOR1 = 0;  
15  UI_COLOR2 = 1;  
16  UI_GROUP = 2;
```



LUMI SCRIPT - PASSO 2

- Chamar o método Register... para cada controle, dentro do método OnRegister:

```
42
43 { "OnRegister" will be executed after the script is compiled and here you must
44 define the user interface (UI) options }
45 procedure OnRegister;
46 begin
47
48 // RegisterUIValue (UI_SOMETHING, 'Parameter name', default_value, min, max);
49 // RegisterUIGroupBox (UI_GROUP, 'Group box');
50
51 RegisterUIColorBox (UI_COLOR1, 'Color 1');
52 RegisterUIColorBox (UI_COLOR2, 'Color 2');
53 RegisterUIGroupBox (UI_GROUP, 'Group');
54 end;
```

Color 1	<input type="checkbox"/> White	<input type="checkbox"/> Red D	<input type="checkbox"/> Blue	<input type="checkbox"/> Ambar	UI_COLOR1	
	<input type="checkbox"/> Yellow L	<input type="checkbox"/> Magenta L	<input type="checkbox"/> Blue D	<input type="checkbox"/> Ambar D		
	<input type="checkbox"/> Yellow	<input type="checkbox"/> Magenta	<input type="checkbox"/> Green LL	<input type="checkbox"/> Off		
	<input type="checkbox"/> Yellow D	<input type="checkbox"/> Magenta D	<input type="checkbox"/> Green L	<input type="checkbox"/> Custom 1		
	<input type="checkbox"/> Red LL	<input type="checkbox"/> Purple	<input type="checkbox"/> Green	<input type="checkbox"/> Custom 2		
	<input type="checkbox"/> Red L	<input type="checkbox"/> Cyan	<input type="checkbox"/> Green D	<input type="checkbox"/> Custom 3		
	<input type="checkbox"/> Red	<input type="checkbox"/> Blue L	<input type="checkbox"/> Ambar L	<input type="checkbox"/> Custom 4		
Color 2	<input type="checkbox"/> White	<input type="checkbox"/> Red D	<input type="checkbox"/> Blue	<input type="checkbox"/> Ambar		UI_COLOR2
	<input type="checkbox"/> Yellow L	<input type="checkbox"/> Magenta L	<input type="checkbox"/> Blue D	<input type="checkbox"/> Ambar D		
	<input type="checkbox"/> Yellow	<input type="checkbox"/> Magenta	<input type="checkbox"/> Green LL	<input type="checkbox"/> Off		
	<input type="checkbox"/> Yellow D	<input type="checkbox"/> Magenta D	<input checked="" type="checkbox"/> Green L	<input type="checkbox"/> Custom 1		
	<input type="checkbox"/> Red LL	<input type="checkbox"/> Purple	<input type="checkbox"/> Green	<input type="checkbox"/> Custom 2		
	<input type="checkbox"/> Red L	<input type="checkbox"/> Cyan	<input type="checkbox"/> Green D	<input type="checkbox"/> Custom 3		
	<input type="checkbox"/> Red	<input type="checkbox"/> Blue L	<input type="checkbox"/> Ambar L	<input type="checkbox"/> Custom 4		
Group	<input type="checkbox"/> 1 Movings	<input type="checkbox"/> 6 Panel	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 16	UI_GROUP	
	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/> 17		
	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/> 18		
	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/> 19		
	<input checked="" type="checkbox"/> 5 LEDs	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 20		
				<input type="checkbox"/> A		
				<input type="checkbox"/> N		

LUMI SCRIPT - PASSO 3

- Dentro de OnExecute ler os valores informados pelo usuário;
 - Os valores dos controles do tipo CheckBox, ComboBox, Value, PositionBox, ColorBox deverão ser lidos pela função GetUIValue:

```
100     begin
101     if (b=true) then
102     begin
103     SetFixColor(i, GetUIValue(UI_COLOR1));
104     b := false;
105     end
106     else
107     begin
108     SetFixColor(i, GetUIValue(UI_COLOR2));
109     b := true;
110     end;
111     SetFixParam(i, CT_DIMMER, 255);
112     end;
```


LUMI SCRIPT - PASSO 3 (iterator)

- No caso do GroupBox e FixtureBox deverão ser usados os Iterators para ler quais os grupos ou aparelhos que o usuário selecionou;
 - O iterator usa uma estrutura de repetição para “percorrer” os itens que foram marcados dentro do GroupBox ou FixtureBox:

```
89 procedure OnExecute;
90 var
91   i: integer;
92   b: boolean;
93   idGroup: integer;
94 begin
95
96   b := false;
97
98   IteratorUIReset(UI_GROUP);
99
100  while IteratorUIRead(UI_GROUP, idGroup) do
101  begin
102    for i:=0 to GetFixCount-1 do
103    begin
104      if GetFixGroup(i) = idGroup then
105      begin
106        if (b=true) then
107        begin
108          SetFixColor(i, GetUIValue(UI_COLOR1));
109          b := false;
110        end
111        else
112        begin
113          SetFixColor(i, GetUIValue(UI_COLOR2));
114          b := true;
115        end;
116        SetFixParam(i, CT_DIMMER, 255);
117      end;
118    end;
119  end;
120
121 end;
```

LUMI SCRIPT - PRÁTICA 3

- Usar como base o script do vídeo UL60 I:
 - Criar os controles na tela para que o usuário possa informar as cores e os grupos;
 - Ler as cores informadas;
 - Usar os iterators para verificar qual o grupo selecionado;
 - Bônus;

Obrigado!

Dúvidas:

suporte@lumikit.com.br