

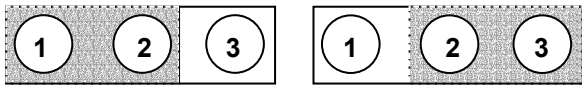
# DT-I/O GRAPHIC LCD GM24644

## Fitur dan Spesifikasi Teknis:

1. Luas tampilan 240 x 64 pixel.
2. Memiliki 2 ukuran font (lihat **Font Selection**).
3. Dilengkapi dengan program **ImageViewer** untuk preview gambar \*.BMP pada LCD dan mengubah gambar \*.BMP menjadi \*.ASM.
4. Dilengkapi dengan rutin-rutin siap pakai.
5. Kompatibel penuh dengan DT-51™ Minimum System ver 3.0 dan DT-51™ PetraFuz.

ImageViewer.EXE, L.EXE, dan L.PIF yang dibutuhkan untuk program ImageViewer terdapat dalam ImgView.ZIP.

## Font Selection (Jumper J3):



Font 8 x 8 (Default)

Font 6 x 8

## Petunjuk Penggunaan Program ImageViewer:

1. **Open** berfungsi untuk mengambil gambar monochrome berformat \*.BMP dan berukuran 240 x 64. Gambar selain format tersebut akan ditolak program.
2. **Save as ASM** berfungsi untuk menyimpan gambar yang sudah dibuka menjadi bahasa Assembly.
3. **Preview** berfungsi untuk menempatkan gambar yang sudah dibuka dalam salah satu frame dan menampilkan gambar tersebut pada LCD. Pilihlah salah satu frame lalu tekan **OK**.

4. **Frame** berfungsi untuk menampilkan gambar yang terdapat pada frame. Pilihlah salah satu frame lalu tekan **Yes**. **Slide Show** berfungsi untuk menampilkan Frame 1 hingga Frame 4 secara berurutan.
5. **Demo** berfungsi untuk menampilkan Demo Graphic LCD.
6. **COM (Setting)** berfungsi untuk memilih Port Serial (COM) yang digunakan.

## Prosedur Testing:

1. Hubungkan DT-51™ MinSys dan DT-I/O Graphic LCD GM24644 (hubungannya dapat dilihat pada **ManualGM.TXT**).
2. Pasang jumper **Font Selection (J3)** pada posisi 1-2.
3. Hubungkan catu daya dengan MinSys.
4. Atur jumper MinSys pada mode download (1-2).
5. Nyalakan catu daya.
6. Ada 2 cara dalam melakukan testing:
  - Dalam DOS
    - Download-lah file Sample1.HEX/Sample2.HEX/Sample3.HEX ke MinSys.
      - Sample1.HEX hanya akan menampilkan karakter.
      - Sample2.HEX akan menampilkan pointer yang bergerak.
      - Sample3.HEX akan menampilkan grafik dan karakter yang bergerak.
  - Dalam Windows
    - Jalankan program **ImageViewer.EXE** (lihat **Petunjuk Penggunaan Program ImageViewer**)
7. Putarlah **Contrast** ke kiri (display makin cerah) atau ke kanan (display makin gelap) untuk mendapatkan tampilan terbaik.

Penjelasan rutin-rutin terdapat pada **ManualGM.TXT**.

